



CANADA
MEDIA FUND

FONDS DES MÉDIAS
DU CANADA

DÉFINITIONS RELATIVES AUX MÉDIAS NUMÉRIQUES INTERACTIFS

Les définitions suivantes sont fournies à titre de référence pour répondre aux questions de la liste de sélection contenues dans certaines demandes ou certains formulaires de rapport du FMC relatifs aux médias numériques interactifs (MNI). Sélectionnez la réponse qui correspond le mieux au projet au moment où la demande est déposée ou lorsque le rapport est rempli.

TYPES DE CONTENU

- **Jeu** : Contenu multimédia qui nécessite un haut niveau d'interaction de la part de l'utilisatrice ou l'utilisateur pour compléter l'expérience et qui inclut des règles, une progression, des récompenses ou autres « fonctionnalités ludiques ». Il peut s'agir par exemple de jeux mobiles, Web ou de console.
- **Expérience interactive et expérience immersive** : Une expérience interactive est un contenu multimédia (autre qu'un jeu) utilisant une technologie qui requiert un haut niveau d'interaction de la part de l'utilisatrice ou l'utilisateur pour compléter l'expérience et qui lui permet d'influer sur les résultats dans un environnement virtuel ou réel. Une expérience immersive est un contenu multimédia ayant recours à une technologie qui entoure l'utilisatrice ou l'utilisateur et sollicite pleinement ses sens. Il peut s'agir par exemple de contenu de réalité étendue (réalité virtuelle, augmentée ou mixte), d'installations physiques ou d'expositions.
- **Logiciel** : Logiciel d'application innovant et interactif lié au secteur culturel canadien qui procure des fonctionnalités, des outils ou un service lié au secteur culturel canadien. Il peut s'agir par exemple de logiciels de création, de montage, de suivi ou de la création de plateformes qui offrent un service au secteur culturel canadien.
- **Vidéo** : Images en mouvement accompagnées ou non de son offrant à l'utilisatrice ou l'utilisateur peu ou pas de possibilités d'interaction. Il peut s'agir par exemple de vidéos 360°, de projections sur dôme, de films « choisissez votre propre fin » et de contenu vidéo des médias sociaux. *Il est à noter que cette option s'applique presque uniquement qu'aux rapports d'exploitation ou de succès auprès de l'auditoire relatifs aux projets financés avant le 1^{er} avril 2025.*
-
- **Série numérique linéaire** : 1) Série de deux ou plusieurs épisodes de contenu vidéo liés (linéaires ou interactifs) qui proviennent du Web ou 2) émission présentant du contenu vidéo linéaire qui compte au moins trois épisodes d'au moins deux minutes par épisode. *Il est à noter que cette deuxième définition s'applique presque uniquement qu'aux rapports d'exploitation ou de succès auprès de l'auditoire relatifs aux projets financés dans le cadre du Programme pour les séries numériques linéaires avant le 1^{er} avril 2024.*

MODES DE TRANSMISSION EN FONCTION DE L'UTILISATION

- **Site Web – en ligne** : Contenu transmis via une connexion Internet par un navigateur, sans égard à l'appareil utilisé pour la transmission (y compris les applications Web).
- **Application – contenu natif** : Application mobile (qui inclut à la fois le contenu et le code pour le consommer) ou logiciel (c'est-à-dire un produit purement technologique sans contenu inclus) devant être installé pour transmettre le contenu ou accomplir une tâche. Exemple : contenu installé à partir de l'App Store, de Google Play ou de Steam.
- **Console – contenu natif** : Application (qui inclut à la fois le contenu et le code pour le consommer) ou logiciel (c'est-à-dire un produit purement technologique sans contenu inclus) devant être installé pour transmettre le contenu ou accomplir une tâche, et ce, uniquement sur une console de jeux précise. Exemple : Nintendo, Xbox, PlayStation.

- **Diffusion en continu – en ligne** : Contenu déterminé à être consommé au fur et à mesure qu'il est reçu. Nécessite une connexion Internet et l'installation d'une application qui peut être ou non partie intégrante du projet. Exemple : contenu regardé sur YouTube ou Vimeo, et diffusion en direct.
- **Emplacement physique – exposition** : Installation numérique qui nécessite un processus de fabrication physique et qui implique généralement des interactions « entre une personne et plusieurs autres personnes ».
- **Contenu téléchargeable – hors ligne** : Contenu déterminé à être consommé sans connexion Internet. Ce type de contenu ne correspond à aucune des catégories ci-dessus.

TYPES DE PRÉSENTATION

- **Immersion classique (IC)** : Appareil ou écran qui présente de l'information sous forme de jeux ou qui permet à l'utilisatrice ou l'utilisateur de choisir son parcours pour avancer dans le contenu. Ce type de présentation est généralement offert sur console, ordinateur, appareil branché à Internet ou autre appareil mobile et inclut parfois des expériences dans un espace physique qui entoure l'utilisatrice ou l'utilisateur et sollicite pleinement ses sens. L'immersion classique ne modifie ni n'augmente la perception de la réalité de l'utilisatrice ou l'utilisateur.
- **Réalité virtuelle (RV)** : L'utilisatrice ou l'utilisateur entre dans un univers immersif et entièrement numérique et y interagit, généralement à l'aide d'un visiocasque ou d'un appareil semblable. La personne est complètement plongée dans un univers virtuel, lequel est souvent interactif et en temps réel.
- **Réalité augmentée (RA)** : Expérience interactive dans le cadre de laquelle l'environnement réel est bonifié par un contenu généré par ordinateur. La technologie de RA implique généralement l'utilisation d'un appareil (p. ex., téléphone, tablette ou visiocasque) qui superpose un contenu virtuel au monde réel.
- **Réalité mixte (RM)** : Combinaison d'éléments de RV et de RA qui mêle à la fois le monde virtuel et le monde réel dans une expérience interactive. La technologie de RM implique généralement l'utilisation d'un appareil (p. ex., casque ou lunettes) qui permet à l'utilisatrice ou l'utilisateur de voir simultanément l'environnement réel et le contenu généré par ordinateur. Le contenu virtuel est généralement ancré dans un lieu ou un objet du monde réel, ce qui permet à l'utilisatrice ou l'utilisateur d'interagir avec lui de façon immersive.
- **Réalité étendue (RE)** : Terme générique qui couvre le vaste éventail de technologies relatives aux environnements artificiels qui ont recours à la RV, à la RA ou à la RM. Ce type de présentation doit être choisi si l'expérience ne correspond pas exactement à l'une de ces trois définitions. Il peut également s'appliquer à des projets dans lesquels l'utilisatrice ou l'utilisateur commande un appareil à distance (p. ex., drones ou mini-véhicules téléguidés).
- **Contenu non immersif (NI)** : Appareil ou écran qui présente de l'information en format linéaire et qui ne permet pas à l'utilisatrice ou l'utilisateur de choisir son parcours pour avancer dans le contenu. Il peut s'agir par exemple de contenu présenté par un service de diffusion en continu, sur un ordinateur, un autre appareil ou dans l'espace physique. Ce type de présentation ne modifie ni n'augmente la perception de la réalité de l'utilisateur.