

Modes de transmission

- **Site Internet:** Le contenu du projet est transmis via une connexion Internet par le biais d'un navigateur, sans tenir compte de l'appareil utilisé pour la transmission.
- **Application:** Peut être soit une app mobile (incluant à la fois le contenu et le code pour le consommer) ou un logiciel (c'est-à-dire un produit purement technologique sans contenu inclus), les deux nécessitent une installation pour transmettre le contenu ou accomplir une tâche.
- **Support physique:** Toute méthode de stockage tangible. Requiert le passage par un processus de fabrication manufacturée et, habituellement, un lecteur spécifique.
- **Contenu téléchargeable:** Paquet de données déterminé qui peut être consommé plus tard sans connexion Internet. Nécessite l'installation d'une application qui peut être ou non partie intégrante du projet.
- **Diffusion de flux:** Paquet de données déterminé qui doit être consommé 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.

Types de contenus

- **Vidéo:** Images animées accompagnées ou non de son, possibilités d'interaction limitées offertes à l'utilisateur.
- **Média interactif riche:** Contenu multimédia qui nécessite une forme d'interaction de la part de l'utilisateur pour arriver au terme de l'expérience, plusieurs cheminements sont possibles.
- **Jeu:** Contenu multimédia qui nécessite une haute forme d'interaction de la part de l'utilisateur pour arriver au terme de l'expérience. Se distingue des autres médias interactifs riches par l'inclusion d'une combinaison de règles, progression, récompenses et/ou autres « fonctionnalités ludiques ».
- **Livre numérique:** Présentation digitale d'un livre physique ou création originale. Nécessite des éléments audiovisuels et interactifs riches et substantiels pour être éligible au financement du FMC.
- **Média social:** Création et échange en temps réel de contenu généré par les utilisateurs sur une plateforme dédiée, implique une approche multiutilisateurs.