



CANADA
MEDIA FUND

FONDS DES MÉDIAS
DU CANADA

DÉFINITIONS MÉDIAS NUMÉRIQUES DU FMC

Modes de transmission en fonction de l'usage

- **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** : 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. Exemple : contenu regardé sur YouTube ou Vimeo, et diffusion en direct.
- **Emplacement physique – exposition** : Installation numérique qui sous-tend un processus de fabrication et, souvent, des interactions « entre une personne et plusieurs autres personnes ».
- **Contenu téléchargeable – hors ligne** : Paquet de données déterminé qui peut être consommé sans connexion Internet. Ce type de contenu ne correspond à aucune des catégories ci-dessus.

Types de contenu

- **Jeu** : Contenu multimédia qui nécessite une haute forme d'interaction de la part de l'utilisateur pour arriver au terme de l'expérience. Doit inclure des règles, une progression, des récompenses ou autres « fonctionnalités ludiques ».
- **Vidéo** : Images animées accompagnées ou non de son, possibilités d'interaction limitées offertes à l'utilisateur.
- **Série numérique linéaire** : Série de deux ou plusieurs épisodes de contenu vidéo liés (linéaires ou interactifs) qui proviennent du Web. En particulier, pour les besoins du Programme pour les séries numériques linéaires, une « série » sera définie comme une émission présentant du contenu vidéo linéaire qui compte au moins trois épisodes d'au moins deux minutes par épisode.
- **Logiciel** : Logiciel d'application innovateur et interactif lié au secteur culturel canadien, y compris le développement d'une plateforme de médias sociaux, à savoir, la création et l'échange en temps réel de contenu généré par les utilisateurs sur une plateforme dédiée (ou par le truchement de celle-ci) qui sous-tend des interactions entre « plusieurs personnes et plusieurs autres personnes ».

Types de présentation

- **Contenu non immersif (NI)** : Appareil ou écran qui présente de l'information en format linéaire. Ce type de présentation ne modifie ni n'augmente la perception de la réalité de l'utilisateur.
- **Réalité augmentée (RA)** : Appareil ou écran prêt-à-porter qui présente de l'information adaptée au contexte ou à l'espace que l'utilisateur occupe. L'information se présente comme un supplément audio ou vidéo qui aide l'utilisateur à visualiser ou à entreprendre une tâche. Les appareils numériques comme les téléphones, les tablettes et les lunettes connectées sont des exemples de plateformes de RA actives.
- **Réalité mixte (RM)** : Sur-ensemble de la RA, la RM ajoute des objets numériques à des objets physiques, en les ancrant à des points dans le monde réel. Les utilisateurs perçoivent les objets physiques et numériques dans le même espace.
- **Réalité virtuelle (RV)** : Les utilisateurs entrent dans un univers numérique immersif et y interagissent.
- **Réalité étendue (RE)** : Expérience dans laquelle les « humains » dirigent des appareils par l'intermédiaire d'espaces physiques séparés en temps réel. Exemple : par drones, exploration sous-marine à distance, robots chirurgicaux.
- **Immersion classique (IC)** : Appareil ou écran qui présente de l'information en format ludifié ou qui offre aux utilisateurs des parcours distincts pour avancer dans le contenu. Ce type de présentation ne modifie ni n'augmente la perception de la réalité de l'utilisateur.