

582 301 MO Interactivité ludique

Nombre d'heures d'enseignement :	60h
Pondération :	2-2-1
Programme :	Techniques d'intégration multimédia
Département du programme :	Techniques d'intégration multimédia
Session :	A2026
Professeure ou professeur :	Jean-François Cartier
Département de la professeure ou du professeur :	Techniques d'intégration multimédia
Courriel :	jfcartier@cmontmorency.qc.ca
Bureau :	C-1647
Plateforme pédagogique utilisée :	☒ Teams ☐ Timdoc ☒ GitHub ☒ Autre
Coordination :	Lora Boisvert
Contact de la coordination :	lora.boisvert@cmontmorency.qc.ca Bureau : C-1651

PRÉSENTATION DU COURS

DESCRIPTION DU COURS

L'élève réalise un projet ludique sur ordinateur qui intègre des images et des échantillons sonores. Il doit créer une expérience ludique à travers laquelle l'interacteur progresse selon ses actions.

Ce cours permet à l'élève de se familiariser avec les logiciels d'intégration multimédia et d'assimiler les notions de base de l'interactivité : présentation d'actions à accomplir, mesure et communication de la réussite (succès ou échec) et progression.

OBJECTIF INTÉGRATEUR

Réaliser une expérience ludique intégrant images et échantillons sonores dans laquelle l'interacteur progresse en accomplissant des actions.

COMPÉTENCE(S) MINISTÉRIELLE(S)

015F Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia (éléments 1, 4, 5).

015W Effectuer le montage des médias à l'aide de logiciels d'intégration (éléments 1, 2, 3, 4).

VOLET TRANSVERSAL

Compétence numérique : L'élève exploite les TIC de manière efficace et responsable. Il recherche, traite et présente de l'information.

ATTITUDES PROFESSIONNELLES : Rigueur, Créativité

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

1. Intégrer des médias visuels et sonores dans une expérience ludique.
2. Programmer des actions ludiques qu'un interacteur doit accomplir pour progresser.

COURS LIÉS (PRÉALABLES ABSOLUS, RELATIFS, COREQUIS)

Les cours suivants sont préalables absolus au présent cours

420 V11 MO Programmation interactive

Le présent cours est préalable absolu aux cours suivants

582 401 MO Réalité mixte

582 541 MO Préparation au milieu de travail

CONTEXTE D'APPRENTISSAGE ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

- ☒ Exposés magistraux
- ☒ En laboratoire informatique
- ☒ Apprentissage et utilisation de logiciels sous forme de démonstrations, d'exercices, de travaux pratiques
- ☒ Projets multimédias
- ☒ Exposés interactifs
- ☒ Écoute de pistes sonores
- ☒ Activités coopératives
- ☒ Tutorat individuel ou de petits groupes
- ☒ En présence
- ☐ En ligne
- ☐ Stage en milieu de travail
- ☒ Discussions en groupe (tables rondes)

MATÉRIEL, COMPTES ET VOLUMES REQUIS

- ☒ Disque dur portatif.
- ☐ Carte SD (pour les détails voir le [guide_etudiants](#)).
- ☐ Clé USB.
- ☒ Cahier ou papiers divers, pour griffonner, conceptualiser, réaliser des croquis et noter vos inspirations.

- ☐ Pour le travail à la maison avec _____, il vous faut _____.
- ☐ Prévoir un budget d'environ ____\$ pour _____.
- ☒ Compte GitHub, Trello, Unity.

RÉSERVATION DU MATÉRIEL SPÉCIALISÉ

Lorsque vous êtes autorisée par votre professeure ou professeur pour emprunter le matériel spécialisé, vous pouvez le réserver auprès des TTP en suivant la procédure suivante: [Procédure de prêt – TTP.pptx](#)

RÈGLES D'IDENTIFICATION DES TRAVAUX

À moins d'indication contraire, les remises de travaux doivent être nommées de la manière suivante :

Travail individuel

[nom de famille]-[prénom]_[nom du travail]_[#travail]_[#cours]
Exemple : **gilbert-charlene_polychromes_01_582-314M0**

Travail d'équipe

[les noms de famille en ordre alphabétique séparés par -]_[nom du travail]_[#travail]_[#cours]
Exemple : **boisvert-gilbert-hubert_polychromes_01_582-314M0**

Les travaux non identifiés ne seront pas corrigés et les pénalités de retard s'appliqueront.

Dates importantes

- **18 septembre : Date limite de désinscription au cours sans mention au bulletin.**
- **4 novembre : Date limite d'abandon de cours sans échec entraînant une mention au bulletin.**

DÉROULEMENT DU COURS

#	À PRÉPARER AVANT LA CLASSE	SAVOIRS ESSENTIELS / CONTENUS	ACTIVITÉS EN CLASSE
1	Se créer un compte Unity	Moteur de jeu et prise en main - Théorie des jeux vidéo : ludisme, expérience ludique, genres, boucles de jeu, <i>gating</i> - Moteurs de jeu; pourquoi Unity - Installation d'Unity Hub, interface, panneaux, notion d'asset - Présentation du Devoir 01	Introduction au logiciel Unity Commencer le devoir 01 : Get Started With Unity
2	 Terminer le Devoir 01 (2%)	Physique, triggers et monde Synty - Création de projet, structure de dossiers et nomenclature - Rigidbody, masse, gravité, contraintes; Box vs Mesh Collider; isTrigger - Scènes Unity et changement de scène - Prefabs, variantes, instances - Collider Event System (CES) : déclencheurs (détruire, déplacer, activer, jouer un son, charger une scène, appeler une méthode) et conditions (distance, touche, regard de caméra, variable) - POLYGON Sampler Pack : import, conversion des materials vers URP, assemblage d'un environnement navigable - Présentation du Projet 01	Exercices pratiques Début du Projet 01
3	Terminer la première partie du Projet 01	Personnage et progression - Starter Assets: Character Controllers (URP), 1re et 3e personne; survol de l'Input System - Les tag Unity <i>Gating</i> concret avec l'CES : clé → porte, zone bloquée, variable vérifiée plus loin - Habillage du personnage : substitution du mannequin gris par un personnage T-pose Synty - Premier build local	Exercices pratiques Continuer le Projet 01

4	 Projet 01 remis (13%)	Concevoir et planifier • Retour collectif sur les jeux express • Boucle de jeu : action → rétroaction → progression; boucle courte vs longue • Les 4 notions d'interaction : interacteur, affordance, engagement, agentivité • Condition de victoire; scope et ses 5 pièges • Techniques narratives : narration environnementale, level design narratif, cinématique minimale • Atelier GDD • GitHub : dépôt, .gitignore, premier commit, README comme devlog, GitHub Projects • Liste de sprint (8 cartes max) et colonne Won't; démarrage du greybox	Période de travail sur le document de conception
5	 Document de conception remis (5%)	Interface et programmation • Canvas : modes de rendu, ancrages, CanvasScaler; TextMeshPro • HUD et menu titre → jeu → fin; Time.timeScale pour la pause • Agentivité et rétroaction • Premier script • Langage de programmation C# en Unity : variables, Start/Update, public, conditions, méthodes, GetComponent, Debug.Log • Kit de scripts prêts à brancher : compteur, minuterie, santé, collectible, spawner, screen shake	Rencontre individuelle pendant la classe pour valider le document de conception. Amorce du projet final (Greybox et menu)

6		Animation, caméra et états • Animator : contrôleur, états, paramètres, transitions; machine à états du personnage (idle / marche / course / saut / action) • Blend Tree; rigging du T-pose Synty, avatar humanoïde et retargeting; Animation Events • Animer le décor (porte, plateforme, mécanisme) • Cinemachine : virtual camera, priorités, follow / look at, damping, confiner, changement de caméra par CES • Caméra 2D traitée en 2.5D : orthographique vs perspective, contrainte d'axe, side-scroller, vue de dessus, isométrique, parallax • Transitions de scènes avec écran de chargement, fondu.	Exercices pratiques Travail sur le projet final
7	Formatif 1 - Prototype jouable Les 3 zones traversables en greybox, les 3 portes fonctionnelles, un début et une fin.	Le son et le backlog • AudioListener, AudioSource, AudioClip; formats et import • 2D vs 3D : spatial blend, atténuation; ambiance en boucle, son localisé, one shot • Audio Mixer • Déclenchement par CES, par Animation Event et par script • Sources, licences et obligation de créditer • Culture du métier : FMOD et Wwise • Atelier backlog MoSCoW	Exercices pratiques 💬 Rencontre individuelle Atelier backlog MoSCoW

8		Lumière et level design • Lumières temps réel vs baked; Light Probes, lightmapping • Skybox, brouillard, émission, lumière ambiante • Post-traitement URP : Volume, bloom, vignette, color adjustments, depth of field • Level design : lisibilité, guidage du joueur, rythme • Devoir : premier build WebGL sur une page itch.io privée	Exercices pratiques Travail sur le projet final
9	Formatif 2 - Tranche verticale La zone 1 finie : habillée, animée, sonorisée, éclairée Premier build WebGL sur une page itch.io privée	Particules, VFX et game feel • Système de particules en Unity et assets • Projectiles : Instantiate, Destroy, AddForce • Game feel : screen shake, hit stop, courbes, cumul son + particule + UI sur un même événement	Exercices pratiques 💬 Rencontre individuelle : rétroaction sur la tranche verticale
10		PNJ • Détection : distance, cône de vision, Raycast • Machine à états du PNJ : patrouille → alerte → poursuite → perte de trace • PNJ non hostile (marchand, guide, dialogue par CES); rétroaction animée, sonore et visuelle	Exercices pratiques Travail sur le projet final
11		Publication et persistance • Build Settings et Player Settings; contraintes et pièges du WebGL • itch.io : page de projet, upload, embed, visuels, description • README.md final et crédits des médias • Sauvegarde avec PlayerPrefs : progression, options, meilleur score • Performance : Profiler, batching, lumières temps réel, taille des textures	Exercices pratiques Travail sur le projet final

12	Formatif 3 - Version alpha déposée Toutes les mécaniques branchées, les 3 zones parcourables, build WebGL en ligne	Tests utilisateurs et plan de production • Heuristiques d'utilisabilité appliquées au jeu • Protocole de <i>playtest</i> : consigne minimale, <i>think aloud</i>, ne jamais aider • Dépouillement : bogue / friction / préférence; traduction en tâche et re-priorisation	Rotation de playtests : chaque élève teste un nombre de jeux et remplit une grille d'observation 💬 Rencontre individuelle : rétroaction sur la version alpha Revue de backlog
13		Production + capsule • Atelier encadré sur les tâches prioritaires • Capsule d'enrichissement : accessibilité, tableau des meneurs, localisation	Atelier encadré Capsule d'enrichissement
14	Formatif 4 - Version beta Contenu complet, aucune fonctionnalité nouvelle	Production + gel • Atelier encadré; gel des fonctionnalités • Liste de finition : le jeu se lance, se termine, se recommence • Build de validation publié en fin de séance; préparation de l'oral	Atelier encadré 💬 Rencontre individuelle : rétroaction sur la version beta Build de validation publié en fin de séance
15	🎯 Projet final remis	🎯 Présentations orales (80 %)	Présentation du jeu et post-mortem Démonstration en temps réel

ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Les **évaluations formatives** jouent un rôle crucial dans le processus d'apprentissage en offrant à l'étudiant une occasion continue de perfectionner ses connaissances, de comprendre ses points forts et ses domaines à améliorer. Ces évaluations visent à soutenir activement le développement des compétences en offrant des conseils personnalisés pour renforcer la compréhension des concepts enseignés et améliorer la capacité de les appliquer de manière pratique.

D'un autre côté, les **évaluations sommatives** sont utilisées pour évaluer les acquis et les connaissances de l'étudiant à un moment donné. Elles servent à mesurer la réussite et la maîtrise des objectifs d'apprentissage à la fin d'une période déterminée. Les résultats des évaluations sommatives fournissent une évaluation globale du niveau de compétence atteint par l'étudiant.

Dans le cas où des étudiants auraient formulé une demande en raison de besoins spécifiques pour bénéficier de temps supplémentaire lors des évaluations, l'enseignant essaiera de respecter les recommandations émises pour favoriser le succès de l'étudiant. Cette mesure vise à garantir l'équité et l'accessibilité, permettant à tous les apprenants de démontrer leur compréhension de manière juste et équitable. Cependant c'est la responsabilité de l'étudiant de faire une demande au SAA (Service d'aide à l'apprentissage) au moins 7 jours avant l'évaluation sommative afin de disposer de leur temps supplémentaire accordé dans leurs locaux.

ÉVALUATIONS FORMATIVES

Chaque évaluation suit la procédure suivante : matière en première partie du cours, puis rotation individuelle pendant que la classe travaille. La rencontre produit des commentaires, des recommandations et des ajustements aux tâches et leur priorité.

Cours 7 - Prototype

Les zones sont traversables en greybox, les 3 portes fonctionnelles, un début et une fin. Carnet de bord 1 évalué

Cours 9 - Tranche verticale

Un segment court mais fini. L'échantillon du niveau de qualité visé. Activité de rétroaction

Cours 12 - Alpha

Aucune nouvelles fonctionnalités après ce point. Activité de rétroaction

Cours 14 - Bêta

Build publié. Correctifs et polissage seulement. Carnet de bord 2 évalué

ÉVALUATIONS SOMMATIVES

DESCRIPTION ET FORME DE L'ÉVALUATION	SAVOIRS ESSENTIELS / PRINCIPAUX CRITÈRES D'ÉVALUATION	ÉCHÉANCE	%
Devoir Devoir 01 - Terminer le tutoriel Unity "Get Started With Unity" - Compte éducationnel actif - Ajouter SyntyStudio Sample Pack à son compte Unity ☒ Individuel ☐ Équipe	Installation et configuration des ressources nécessaires Compilation de l'application	Vérifié au début du cours 2	2%
Projet Projet 01 - Protolude ☒ Individuel ☐ Équipe	Logiciels d'intégration d'expériences ludiques Installation et configuration des ressources nécessaires Classement des fichiers et des médias Création d'un environnement virtuel navigable Intégration d'images dans l'environnement virtuel Intégration de médias sonores dans l'environnement virtuel Compilation de l'application Déplacement dans l'environnement virtuel Interactions virtuelles Détection de collisions pour le déclenchement d'évènements Transitions de scènes Progression en fonction de la réussite d'une action Programmation d'un système de clé et de porte	La veille du cours 4 à 23h59	13%

Travail Document de conception ☒ Individuel ☐ Équipe	Notions d'interaction : interacteur, affordance, engagement et agentivité Présentation des actions à accomplir Conception de la progression en fonction de la réussite d'une action	La veille du cours 5 à 23h59	5%
INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES <i>Activité d'évaluation démontrant l'atteinte de l'objectif intégrateur du cours</i> Projet (remis et présenté) Projet Final - Jeu vidéo ☒ Individuel ☐ Équipe	Création d'un environnement virtuel navigable Configuration de la caméra virtuelle (traitée en 2.5D) Classement des fichiers et des médias Intégration d'images dans l'environnement virtuel Intégration de médias sonores dans l'environnement virtuel Animation d'éléments visuels Compilation de l'application Notions d'interaction Environnement de programmation Fonctionnement d'une interface virtuelle (menu) Déplacement dans l'environnement virtuel Interactions virtuelles Détection de collisions pour le déclenchement d'évènements Transitions de scènes Progression en fonction de la réussite d'une action Système de clé et de porte Intégration d'un HUD Indication visuelle et sonore des réussites et échecs Déclenchement d'échantillons sonores Détection de l'état du personnage Indication visuelle et animation de l'état du personnage	Cours 15	80%
Total :			100 %

Médiagraphie

Document de conception (GDD)

- Fill Out a Game Design Document | Unity Learn [EN] learn.unity.com/tutorial/fill-out-a-game-design-document

Tutoriel guidé : le gabarit de GDD qu'on remplit section par section.

- Writing Modern Game Design Documents | Codecks [EN] codecks.io/blog/writing-modern-game-design-documents

Pourquoi le GDD monolithique de 200 pages est mort, et par quoi le remplacer.

- Why Game Design Docs Still Matter | Production Alchemist [EN] productionalchemist.com/p/why-game-design-docs-still-matter

Le contre-argument : ce que le document apporte encore à une équipe de production.

- Finished game design document examples | r/gamedesign [EN]

https://www.reddit.com/r/gamedesign/comments/7ze7xq/finished_game_design_document_examples/

Fil de discussion regroupant des exemples de GDD complets de jeux publiés.

- Diablo Pitch Document Original (1994) | Blizzard North (PDF) [EN] graybeardgames.com/download/diablo_pitch.pdf

Le document de présentation original qui a lancé le développement de Diablo, en 20 pages.

- Cracking the Code: Mastering Game Design Docs | CreaDev Labs (Vidéo YouTube) [EN] youtube.com/watch?v=lxFbog6jpVU

Structure d'un GDD fonctionnel qui sert activement pendant la production.

Conception, production et gestion de projet

- My Gamedev Design and Planning Process | Drew Conley (Vidéo YouTube) [EN] youtube.com/watch?v=YdKPCFlFbOA

Du concept au prototype : comment transformer une idée en tâches concrètes.

- Streamline Your Solo Dev Project with Obsidian Canvas | CreaDev Labs (Vidéo YouTube) [EN] youtube.com/watch?v=kJP45RqyXN8

Méthode pour organiser et visualiser un projet solo avec un tableau visuel.

- How We Designed the Gameloop of Our Indie Game (GOLEMBERT Devlog #04) | Studio Firlefanz (Vidéo YouTube) [EN] youtube.com/watch?v=irMiPwLefwg

Devlog décortiquant la construction de la boucle de jeu (game loop), décision par décision.

- How to Design Your Steam Store Page | Codecks [EN] codecks.io/blog/2023/how-to-design-your-steam-store-page

Ce que la page de vente exige du jeu (analyse utile dès la phase de conception).

- Curious Expedition: A Financial History | Codecks [EN] codecks.io/blog/2020/curious-expedition-financial-history

Analyse et chiffres réels de la santé financière d'un jeu indépendant, du lancement aux années suivantes.

- How to Replace Unity's 3rd Person Armature | Jared Amlin [EN] <https://jaredamlin.medium.com/how-to-replace-unitys-3rd-person-armature-9339dbaabc48>

Tutoriel pratique pour remplacer le personnage par défaut du Starter Assets de Unity par son propre modèle.

Assets et ressources gratuites

- Itch.io Free Game Assets - itch.io/game-assets/free

Banque de ressources 2D, 3D, audio et interfaces créées par la communauté.

- Mixamo | Adobe - mixamo.com

Personnages 3D riggés et banque d'animations téléchargeables (gratuit avec un compte Adobe).

- Unity Asset Store | Unity - assetstore.unity.com

Boutique officielle Unity proposant de nombreux packages gratuits (modèles, scripts, FX).

- Kenney.nl (Asset Forge) - kenney.nl

Incontournable banque de milliers d'assets 2D, 3D, audio et UI sous licence CC0 (domaine public).

Fondations théoriques

- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. Harper & Row. [EN]

Concept de l'état de flux et de l'équilibre défi/compétence, fondement de la littérature sur l'UX de jeu.

- Fullerton, T. (2024). Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (5^e éd.). CRC Press. [EN] routledge.com/.../9781032607009

Manuel de référence axé sur la conception centrée sur l'expérience du joueur et le prototypage itératif.

- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop. [EN] users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf

Cadre Mécaniques / Dynamiques / Esthétiques et analyse des types de plaisirs de jeu.

- Isbister, K. (2016). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press. [EN] mitpress.mit.edu/9780262534451/how-games-move-us

Analyse des mécanismes, de la narration et de la présence sociale qui génèrent l'émotion.

- Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. MIT Press. [EN] half-real.net

Étude théorique de la tension fondamentale entre règles calculables et mondes fictionnels.

- Juul, J. (2013). The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. MIT Press. [EN] mitpress.mit.edu/9780262529952/the-art-of-failure

Réflexion sur le paradoxe de l'échec et la motivation du joueur face à la difficulté.

- Koeffel, C. et al. (2010). Using Heuristics to Evaluate the Overall User Experience of Video Games. Dans R. Bernhaupt (dir.), Evaluating User Experience in Games. Springer. [EN] doi.org/10.1007/978-1-84882-963-3_13

Grille d'évaluation UX basée sur 29 heuristiques adaptées au jeu vidéo.

- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. Cognitive Science, 5(4), 333–369. [EN] doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2

Travaux pionniers définissant le défi, la curiosité et la fantaisie comme moteurs de la motivation intrinsèque.

- Nielsen, J. (1994, rév. 2024). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Nielsen Norman Group. [EN] nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics

Les 10 règles d'ergonomie classiques, point de départ de la majorité des grilles d'évaluation UI/UX.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press. [EN] mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play

Ouvrage de référence exhaustif couvrant l'ensemble des systèmes, règles et cultures du jeu.

- Game Studies: The International Journal of Computer Game Research [EN] gamestudies.org

Revue scientifique en accès libre dédiée à la recherche et à l'analyse du jeu vidéo.

Guides et bases de connaissances

- Guide pour les étudiants dans le programme TIM : [guide_etudiants.docx](#)
- [Carrefour de l'information étudiante](#)
- [Le métier étudiant, ça s'apprend!](#)
- [Écran : Base de connaissances | étudiantes et étudiants](#)

Règles d'évaluation des apprentissages

Tous les articles de la [Politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages \(PIÉA\)](#) s'appliquent à ce cours.

Français, méthodologie et plagiat

[Article 5.4 Évaluation de la langue française](#)

[Article 6.1.2 Sanction pour manquement à l'intégrité intellectuelle](#)

L'étudiante ou l'étudiant doit garder une copie de sécurité de ses travaux tant qu'elle ou il n'a pas reçu le corrigé de son travail.

L'étudiante ou l'étudiant doit aussi conserver tous les fichiers sources et ses originaux qui lui ont permis d'effectuer son travail. Si l'étudiante ou l'étudiant n'a pas les fichiers sources entre les mains, le professeur se réserve le droit d'attribuer la note zéro pour le travail concerné.

Comme les fichiers sources des travaux remis par la population étudiante doivent pouvoir être consultés par le corps professoral, les professeurs peuvent refuser tout travail réalisé à partir de bibliothèques, logiciels ou plugiciels piratés.

Le matériel visuel, sonore ou textuel créé par une IA est considéré comme ayant étant « créé par l'IA » et dans ce sens doit être cité correctement en mentionnant le nom et la version de l'IA. Ne pas le mentionner constitue du plagiat. Il faut aussi mentionner textuellement la requête utilisée pour générer le contenu.

Climat en classe, éthique et travail en équipe

[Article 6.2.1 Manquement à la sécurité](#)

[Article 6.3.1 Manquement à l'éthique](#)

Le travail et l'esprit d'équipe est un pilier important de la création en multimédia. Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à se comporter comme s'ils étaient dans le milieu professionnel.

- Lors des périodes d'atelier, les étudiants sont invités à discuter entre eux tout en maintenant un niveau de voix normal pour échanger sur la matière et développer des relations. Pour aider à la concentration pendant les périodes d'atelier, les étudiants sont invités à utiliser des écouteurs.
- Aucune forme d'agressivité, d'intimidation ou de violence ne sera tolérée en classe et résultera au minimum en une expulsion. Si des étudiants ne se sentent pas confortables en classe, ils sont invités à en discuter avec le professeur et à sortir de classe pour prendre un moment pour eux.

Seuls les logiciels et les équipements enseignés peuvent être utilisés dans le cadre du cours. Les téléphones cellulaires et appareils mobiles sont interdits en classe virtuelle et en présentiel et ne font pas partie du matériel enseigné en cours, à moins d'indications contraires de la part du professeur. Lors du non-respect de ces règles, l'étudiante ou l'étudiant est considéré absent et l'enseignant peut lui demander de quitter la classe.

Lors d'un refus d'assumer sa part de travail pendant un travail d'équipe noté, l'étudiante ou l'étudiant peut être pénalisé par la professeure ou le professeur.

Présence et évaluations

[Article 7.1 Présence en classe](#)

[Article 7.2 Absence à une évaluation sommative](#)

[Article 7.3 Absence à un stage](#)

[Article 7.4 Retard](#)

[Article 7.4.1 Retard à une évaluation sommative](#)

[Article 7.4.2 Retard dans la remise des activités d'évaluation](#)

Les présences aux remises de chacune des évaluations sont obligatoires et essentielles à la réussite des activités sommatives. Une absence lors d'une évaluation entraînera la note 0, et ce même si le travail a été remis en ligne ou que le travail a été présenté par le reste de l'équipe.

La présence en classe lors des remises, des évaluations et des présentations des travaux est très importante pour bénéficier des commentaires du professeur, afin de réussir la session.

Pour les **stages**, les 225 heures de présence sont nécessaires pour la réussite du stage. Si vous devez vous absenter, vous devrez avertir votre employeur et voir comment reprendre les heures. Les jours de congés permis sont ceux de l'employeur et non ceux du collège.

Corrections

[Article 8.1 Délais de correction des activités d'évaluation](#)

Les étudiantes et étudiants peuvent rencontrer le professeur pour discuter des forces et faiblesses d'un travail corrigé 48 heures après sa remise.

La professeure ou le professeur peut être joint par courriel ou par Teams. **Teams est privilégié et plus rapide.** Comptez un délai de deux journées ouvrables pour obtenir un retour, sauf lors de cas exceptionnels.