

# Guide

pour le loisir culturel



Préparé par



**Société d'histoire  
catherinoise**  
*Fiers de nos racines*

Merci à notre partenaire

**Québec** 

# Création d'un projet multimédia



Johanne Boucher

[histoirecatherinoise@outlook.com](mailto:histoirecatherinoise@outlook.com)

[histoirecatherinoise.ca](http://histoirecatherinoise.ca) [facebook.com/société-](https://www.facebook.com/société-dhistoire-catherinoise)

[dhistoire-catherinoise](https://www.facebook.com/société-dhistoire-catherinoise)

## Création d'un projet multimédia

<b>Introduction</b> .....	<b>2</b>
<b>1. Quel type de projet à réaliser?</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Où trouver des idées?</b> .....	<b>3</b>
<b>3. Déterminer le sujet</b> .....	<b>3</b>
3.1 La clientèle cible .....	4
3.2 Les objectifs .....	4
3.3 Ce que l'on envisage est-il réalisable?.....	5
<b>4. Distribution des tâches</b> .....	<b>6</b>
4.1 L'architecture du projet.....	6
4.2 La recherche .....	7
4.3 La banque de données .....	7
4.4 L'échéancier.....	7
<b>5. Réalisation du projet</b> .....	<b>8</b>
5.1 Réunion de travail .....	8
5.2 Le contenu .....	8
5.3 L'enregistrement vidéo .....	9
5.4 Le montage .....	9
5.5 Du vidéo au multimédia .....	9
<b>6. Développement promotionnel</b> .....	<b>10</b>
<b>7. Bilan</b> .....	<b>10</b>
<b>Références :</b> .....	<b>15</b>

# Création d'un projet multimédia

## Introduction

Avoir une idée de créer un projet virtuel et interactif est un bon début. C'est le temps de rêver à sa réalisation. La tâche demande beaucoup de préparation. Les embuches ne manqueront pas mais le défi en vaut la peine. L'équipe de la Société d'histoire catherinoise (Shc) a pu réaliser grâce à une subvention de l'Unité des sports et loisirs de la Capitale: *Les deux bras m'ont tombé... c'est la vérité vraie!* Certes ça n'a pas été facile à réaliser, faute d'expertise dans le monde multimédia. Voici quelques informations qui j'espère, ce petit guide sans prétention, vous sera utile et que vous éprouverez autant de plaisir et de satisfaction que nous à concevoir votre propre projet.

## 1. Quel type de projet à réaliser?

Avant de débiter un projet il est fortement conseiller d'en discuter auprès de vos connaissances et ceux qui pourraient être susceptibles de vous aider. Leurs commentaires ne feront que bonifier le début et limiteront certainement certaines embuches. Qui sait, peut-être voudront-ils travailler avec vous.

On doit déjà penser aux différentes fonctionnalités souhaitées. Quelle plate-forme informatique, outils et logiciels sont disponibles pour réaliser un tel projet. Une rencontre avec un professionnel du cinéma nous a grandement aiguillé sur les grandes étapes de réalisation d'un tel projet. Vient ensuite le temps de faire nos devoirs et recherches.

## 2. Où trouver des idées?

Avoir une idée ne suffit pas. Ce que l'on veut proposer aura-t-il la capacité d'intéresser les gens? Aller voir ce qui se fait déjà dans le domaine que ce soient des visites guidées, des sorties avec guide audio, des jeux interactifs sur internet ou autres. La région de Québec déborde d'activités de ce genre, toutes aussi intéressantes que diversifiées. Profitez-en pour prendre note de ce que vous préférez et ce que vous aimez moins.

Recherchez une touche d'originalité qui vous démarquera de ce qui existe déjà. Est-ce que le projet que vous voulez proposer répond à un besoin? On ne réinvente pas la roue qui tourne, mais en partant de ce qui existe déjà, il est souhaitable d'y ajouter un petit quelque chose de différent. Il faut que le sujet pique la curiosité, l'intérêt voir même le mystère ou l'émotion. Il faut penser d'abord à l'expérience que les visiteurs vivront. C'est certainement un des aspects du projet qui demande le plus de réflexion. Ceci va permettre de déterminer une liste d'actions à mener.

## 3. Déterminer le sujet

On a des idées plein la tête. La liste de sujets que l'on voudrait présenter est souvent vaste et il n'est pas toujours évident de se limiter aux contraintes budgétaires et de temps. Il ne faut pas se presser et bien choisir ce que l'on veut vraiment faire et d'identifier ce qui peut être retranché. Il est fort possible que des volets du projet doivent être revus en cours de réalisation.

Ces limites sont souvent un bon point de départ pour la créativité. C'est ainsi que la Shc est venue à l'idée de développer différents volets historiques à partir d'un événement soi-disant mystérieux mais réel, des incendies répétitifs au presbytère en 1889. Le but est de faire découvrir aux gens les différents outils que la population avait au tournant du 20<sup>e</sup> siècle pour résoudre un problème. Comment on s'informait? Comment on communiquait? Comment on s'entraidait? Ce sont des sujets peu développer dans les activités multimédias historiques actuelles.

### 3.1 La clientèle cible

L'identification de la clientèle cible permet d'adapter les actions à mettre en place comme le type de communication, l'image du produit ou les outils à utiliser par exemples. Il est essentiel de comprendre les besoins de ce groupe pour déterminer si le produit répond à leurs attentes. Tout au long de la réalisation du projet on doit garder en tête pour qui notre projet est réalisé et ne pas hésiter à remettre en question une décision afin de mieux répondre aux besoins de la population sélectionnée.

La clientèle ciblée a été les jeunes familles. Pourquoi? En 2016 à Ste-Catherine-de-la-Jacques-Cartier la population avait pour moyenne d'âge 30 ans et la démographie a plus que doublé au cours des 30 dernières années. Il est alors convenu d'avoir de courts documents audiovisuels, pour ne perdre l'attention des utilisateurs et d'y rattacher des documents de référence qui expliqueront sommairement les sujets. Les gens auront accès à une carte virtuelle qui leur pourront de sélectionner le lieu et les documents à découvrir. Un questionnaire avec une quête, recherche de mot mystère, à résoudre nécessitant le déchiffrement d'un mot en code morse, sujet abordé dans l'une des capsules vidéo.

### 3.2 Les objectifs

Poser des objectifs à un projet c'est lui donner des critères de réussite et d'élaborer son évaluation. Ils doivent répondre au défi initial du besoin de création de ce projet virtuel et interactif. Dans le cadre du projet ici présenté (*Les deux bras m'ont tombé... c'est la vérité vraie!*) les objectifs étaient les suivants :

- Créer une activité multimédia interactive gratuite (sélection des points d'intérêt à découvrir)
- Avoir une activité ludique (résoudre une énigme)
- Avoir une activité informative (contenu historique)
- Avoir la possibilité de développement d'autres contenus historiques

### 3.3 Ce que l'on envisage est-il réalisable?

Il est important de bien reconnaître quelles sont les limites et ressources disponibles afin de mieux cerner quels seront les besoins pour pouvoir mener à bien ce projet. La volonté de réaliser un projet ne suffira pas si on ne se demande pas les questions suivantes :

*- Avons-nous une équipe pour réaliser ce projet?*

Il faut tout d'abord une équipe de travail avec qui l'on peut distribuer les tâches. Avoir un point d'intérêt en commun est importante mais encore faut-il avoir des expertises différentes. L'expertise de chacun facilitera la résolution de problèmes et la gestion des risques.

*- Avons-nous l'expertise pour mener à bien ce projet? Si non, qui pourrait nous aider?*

Il faut regarder toutes les étapes nécessaires à la réalisation en passant par la recherche, les différentes fonctionnalités du projet, la scénarisation, l'écriture, l'enregistrement, le montage, la mise en marché, etc. Diverses ressources communautaires existent pour vous supporter et/ou référer auprès d'organismes spécialisés tels que les municipalités régionales de comté (MRC), la municipalité de votre région, en sont de bons exemples.

Fort de son expertise en histoire, le gros point faible de la Shc était les connaissances en technologie informatique et en rédaction du contenu des vidéos. C'est pourquoi une entreprise de production vidéo et un auteur ont rejoint l'équipe de réalisation.

*- Quel budget serait nécessaire à la réalisation? Aurons-nous besoin d'aide monétaire?*

C'est le temps de faire une étude de faisabilité. Il faut identifier comment le projet est techniquement réalisable et économiquement viable. Déterminer un budget prévisionnel, n'est pas une simple tâche. Il tient compte de tous les frais à venir tels que déplacements, location équipement, services professionnels et autres. Il tient aussi compte des aides perçues, des économies réalisées et des gains immatériels comme la croissance de notoriété.

Besoin d'aide monétaire, différents organismes gouvernementaux et privés offrent des subventions pour le développement culturel des régions. On a qu'à penser aux MRC, ministère de la Culture, aux députés provinciaux et fédéraux, etc. Une recherche sur internet permettra de retrouver des ressources potentielles. Des commanditaires seront certainement intéressés à vous supporter si vous leur présenter un projet détaillé.

*- Quel est de délais de réalisation prévu? Quelles seraient les conséquences si on déborde le délai prévu?*

Établir un délai de réalisation facilite la détermination des priorités, la gestion de l'agenda et prendre connaissance des risques si le délai était dépassé.

## 4. Distribution des tâches

Maintenant que l'équipe est constituée, les sujets et moyens techniques précisés, il faut définir clairement les tâches en décrivant les étapes et les résultats ainsi que leur attribuer un responsable telles que :

- Chargé de projet
- Chargés de recherche
- Auteur
- Gestion budgétaire, organisationnelle et communication
- Informatique

### 4.1 L'architecture du projet

Ici on regarde comment le contenu du projet sera organisé. On site par exemple l'usage d'une capsule vidéo ou plusieurs? Ajout de documents complémentaires ou pas? Si oui de quel genre? Comment les gens vont-ils naviguer sur le site internet? Quel concept de navigation sera nécessaire?



Le cas échéant il reste à faire le choix du ou des prestataires se faisant selon les critères suivants :

- La capacité de comprendre et répondre aux besoins à un meilleur coût
- La capacité de satisfaire aux besoins complémentaires
- La facilité d'installer et de mettre en œuvre des solutions
- Le respect des engagements sur les délais fixés
- La qualité de service après-vente

## 4.2 La recherche

Dans le projet de la Shc, la Paroisse de Transfiguration du Seigneur, église de Ste-Catherine, ainsi que la ville de Ste-Catherine-de-la-Jacques-Cartier ont généreusement donné accès aux archives locaux. La Bibliothèque des Archives nationale du Québec (BAnQ) permet la recherche sur place et via internet. La Bibliothèque et Archives Canada (BAC) vient de remettre à jour son site et est une autre bonne source d'information historique. Des petits bijoux d'informations ont pu y être recueillis sur les sujets présélectionnés.

## 4.3 La banque de données

Pour assurer un bon fonctionnement au sein de l'équipe de travail, il est primordial d'avoir un site où tous les acteurs peuvent avoir accès aux informations nécessaires au développement du projet. OneDrive en est un bel exemple. Ainsi chaque participant au projet a pu y déposer ses dossiers. De plus, les fichiers sont souvent trop lourds pour être transférés dans un courriel habituel, il est facile d'y donner accès en partageant un lien.

## 4.4 L'échéancier

Un tableau du type Gant ou Excell est très utile pour visualiser les étapes de réalisation ainsi que l'échéancier du projet. L'énumération des étapes de réalisation en ordre séquentiel et de vérifier régulièrement le respect des prévisions budgétaires. On retrouve en annexe un exemple d'échéancier.

## 5. Réalisation du projet

L'équipe de travail est prête à débiter la réalisation du projet. Les grandes lignes du projet sont déterminées. Le budget est connu. Un échéancier est créé. La production reste à être planifiée.

### 5.1 Réunion de travail

Des rencontres périodiques permettent de faire le point sur l'avancée du projet et des difficultés éventuelles. Un résumé du contenu de ces réunions assure le chargé de projet d'être informé et facilite grandement la prise de décision en plus de garder une trace de l'évolution du projet. Périodiquement, il faut se rappeler de valider si le développement du projet correspond aux objectifs fixés.

### 5.2 Le contenu

Le contenu d'un projet multimédia est à la fois le résultat de la recherche documentaire, des enregistrements effectués par son équipe et de la négociation des droits sur les médias rassemblés. Chaque média doit faire l'objet d'un contrat de consultation, d'auteur et/ou éditeur (négociation et achats des droits de citation et/ou de reproduction, cessions de droit d'auteur).

Il est possible de trouver du matériel dans des banques audio, de musique et de photos gratuites sur internet. Fort probable que si vous faites affaire avec un fournisseur, qu'il ait lui-même une banque de données qui pourrait vous être accessibles.

Dans un projet multimédia il est possible d'ajouter des documents informatifs complémentaires à votre audio-visuel. En plus d'expliquer le fonctionnement de votre projet virtuel interactif, ils offrent aux utilisateurs des informations supplémentaires sur les sujets abordés. Voici quelques exemples :

- Guide d'utilisation
- Enregistrement audio
- Articles de journaux

- Documents informatifs disponible sur internet
- Rédaction des documents informatifs
- Questionnaires

### 5.3 L'enregistrement vidéo

La création de document audio-visuel demande plus d'attention car on doit avoir :

- Un inventaire du matériel disponible pour la réalisation et la diffusion
- La description narrative
- La mise en scène
  - Audio
  - Visuelle

Quand tout est prêt vient le temps des tournages. Le personnel requis est planifié. Les sujets abordés sont distribués aux acteurs. Des répétitions avec les chargés de projet, tous les comédiens, metteur en scène et scénariste ont permis de mieux cerner le produit souhaiter et d'identifier des problèmes potentiels. La firme d'audiovisuel prend ensuite la gestion du tournage.

### 5.4 Le montage

Dès que les enregistrements sont complétés, il est fortement suggéré de participer au montage final et ce même si une firme externe est engagée pour le faire. Ceci permet de sauver du temps et assure une production finale qui respecte vos attentes.

### 5.5 Du vidéo au multimédia

Maintenant que tout contenu est enfin numérisé, après vérification technique, ils peuvent être intégrés dans la maquette prototype. Cette dernière étant complétée, elle peut être diffusée sous forme de site internet à un public restreint pour effectuer une série de tests destinés à valider :

- Les parcours de navigation
- L'interactivité
- Les fonctionnalités de la base des données

Dès que les derniers ajustements sont complétés, le produit final est prêt pour la diffusion.

## 6. Développement promotionnel

Faites connaître votre produit. Plusieurs options gratuites existent. Utiliser les ressources locales qui vous sont offertes via votre communauté. On n'a qu'à penser aux activités, aux commerces, aux journaux locaux et régionaux dans votre municipalité et dans votre région. Pourquoi ne pas aller voir les écoles si votre produit est susceptible d'intéresser les jeunes? Annuellement nous avons à l'automne des journées réservées à la culture où des kiosques sont disponibles pour promouvoir les intérêts locaux. Les médias sociaux ne sont pas à négliger, nous n'avons qu'à penser à Facebook, TikTok, Twitter ou Instagram par exemple.

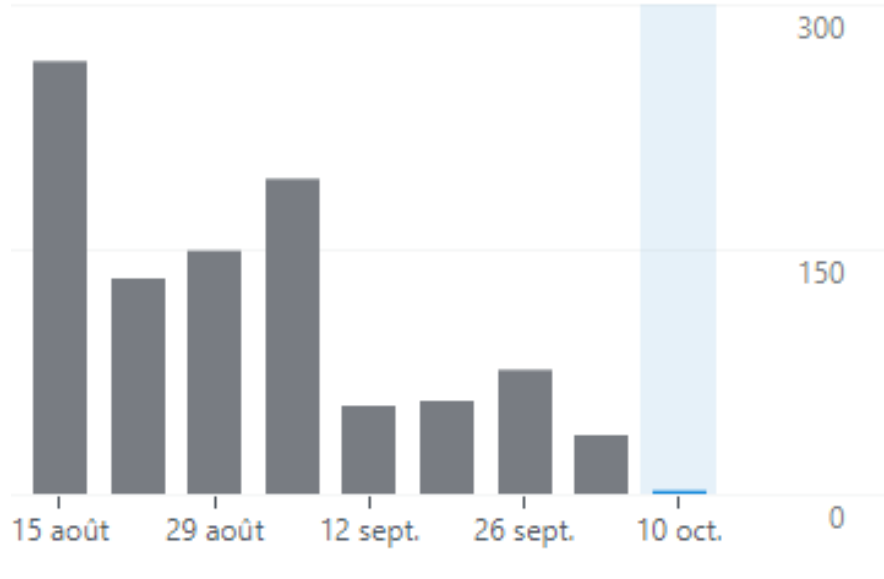
Avoir budget alloué pour la publicité permet aussi de publier dans les journaux locaux. Il peut être aussi souhaité de référencer le produit en ligne auprès des principaux moteurs de recherche, d'en faire une publicité ciblée auprès des utilisateurs et auprès des différents partenaires.

## 7. Bilan

Il est souhaitable de faire un bilan quelques mois après la parution du projet multimédia. Est-ce que les objectifs ont été atteints? Quels est le retour des utilisateurs? Est-ce que modifications doivent être apportées pour une mise à jour?

Lorsque le projet est affiché publiquement sur internet, il est possible de connaître les statistiques de visionnement pour les gestionnaires du site sélectionné. Le tableau suivant démontre les statistiques du projet de la Shc. Au moment de la rédaction de ce guide on peut noter un grand taux de visites après le lancement du 15 août ainsi qu'une autre augmentation dans les semaines

suivant un petit article dans le journal le Courrier de Portneuf. L'achalandage du site internet de notre société d'histoire était très peu élevé. Le fait que les utilisateurs doivent passer via ce site avant d'avoir accès à l'activité multimédia a grandement permis à sa découverte. En presque deux mois, 247 visiteurs sont venus y jeter un coup d'œil. Pour certains ce nombre est très peu pour nous, on est très agréablement surpris. D'autres activités sont à prévoir pour la promotion et espérons la création de d'autres volets historiques de la communauté de Ste-Catherine-de-la-Jacques-Cartier.



**Tableau 1 :** Statistiques de visionnement de l'activité multimédia Les deux bras m'ont tombé... c'est la vérité vraie! Du 15 août au 10 octobre 2022. Projet hébergé dans Wordpress.com.

## Annexe

### Exemple d'échéancier

Étape 1 :	21-janv	21-févr	21-mars	21-avr	21-mai	21-juin	21-juil	21-août	21-sept	21-oct	21-nov	21-déc	22-janv	22-févr	22-mars	22-avr	22-mai	22-juin
<b>Élaboration du projet</b>																		
Formation du sous-comité																		
<b>Établir un budget</b>																		
Adoption du budget par le C.A.																		
<b>Établir un échéancier de travail</b>																		
<b>Étape 2 :</b>																		
<b>Sélection des outils informatiques</b>																		
Application pour le balado																		
Fournisseur du site web																		
<b>Identifier les lieux et personnages</b>																		
<b>Étape 3 :</b>																		
<b>Recherche du contenu historique</b>																		
<b>Création du balado</b>																		
Écriture des textes																		
Prises des photos et vidéos																		
Production des capsules																		
<b>Apprentissage de l'outil de publication</b>																		
Enregistrement des textes																		
Choix de la musique																		
Montage des capsules																		
Validation du produit																		
<b>Site web de la Shc</b>																		
Analyse de besoins																		
Création des fonctionnalités																		
Remplissage des pages																		
Mise en ligne																		
<b>Étape 4 :</b>																		
<b>Développement de stratégies pour promouvoir le projet</b>																		
<b>Étape 5 :</b>																		
<b>Production du rapport final</b>																		
<b>Lancement du projet</b>																		

## Affiche publicitaire





Société d'histoire  
 catherinoise  
 Fiers de nos racines

Une activité multimédia  
[www.histoirecatherinoise.ca](http://www.histoirecatherinoise.ca)

*Les deux bras m'ont tombé...  
 c'est la vérité vraie!*

Découvrez la vie des gens de Saint-Catherine au tournant du 20e siècle.  
 Comment réagissaient-ils face aux catastrophes naturelles et aux phénomènes  
 inexplicables?

Merci à nos partenaires





## Publication

Courrier de Portneuf

**CULTUREL**

mercredi 31 août 2022

### LES DEUX BRAS M'ONT TOMBÉ... C'EST LA VÉRITÉ VRAIE !



Grâce à une activité multimédia préparée par la Société d'histoire catherinoise, découvrez comment les gens, au tournant du 20<sup>e</sup> siècle, communiquaient et s'organisaient lors d'événements problématiques, voire mystérieux. Tous ces événements sont véridiques, preuves à l'appui. On y accède en allant sur le site [Web histoirecatherinoise.ca](http://www.histoirecatherinoise.ca) puis en cliquant sur Activité multimédia. En sélectionnant les icônes 1 à 3 sur la carte de 1882, vous y trouverez des vidéos abordant des sujets variés ainsi que des documents complémentaires. Photo – Offerte par la Société d'histoire catherinoise .



## Références :

Les deux bras m'ont tombé... c'est la vérité vraie! [//histoirecatherinoise.ca/carte-interactive/](http://histoirecatherinoise.ca/carte-interactive/)

Comment mener à bien un projet multimédia [projetmultimedia.pdf \(u-bourgogne.fr\)](#)

Statistique Canada, 2016 : <https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2016/dp-pd/prof/details/page.cfm?Lang=F&Geo1=POPC&Code1=1398&Geo2=CD&Code2=2422&Data=Cout&SearchText=Sainte-Catherine-de-la-Jacques-Cartier&SearchType=Begins&SearchPR=01&B1=All&TABID=1>

Démographie de Ste-Catherine-de-la-Jacques-Cartier : <https://www.villescjc.com/ville/profil-statistique>

Bibliothèque des archives nationale du Québec (BAnQ) : [Accueil | BAnQ](#)

Bibliothèque des archives du Canada : [Bienvenue sur le nouveau site de Bibliothèque et Archives Canada](#)