

**UQAC**

Université du Québec  
à Chicoutimi

# Évaluation périodique de programme

**BACCALAURÉAT EN ANIMATION 3D ET EN DESIGN NUMÉRIQUE (7179)**

RÉSUMÉ DU DOSSIER COMPLET

ET

AVIS DU DOYEN

REGROUPEMENT DE PROGRAMMES EN ANIMATION NUMÉRIQUE

ÉCOLE DES ARTS NUMÉRIQUES, DE L'ANIMATION ET DU DESIGN



## INTRODUCTION

L'évaluation périodique du programme de baccalauréat en animation 3D et en design numérique (7179) permet de rendre compte de la qualité et de la pertinence du programme dans une perspective de développement. Selon les principes directeurs de la Politique d'évaluation des programmes de l'Université du Québec à Chicoutimi (CAD-8778), le processus d'évaluation périodique comprend trois étapes : 1) l'autoévaluation du programme et consultation des directions; 2) une expertise externe; 3) une évaluation par un comité interne. Par la suite, le doyen des études émet un avis sur le dossier d'évaluation et le dépose aux instances institutionnelles.

## 1 PRÉSENTATION DU PROGRAMME

L'association entre l'UQAC et le Centre NAD commence en 2008, avec la création d'un certificat en animation 3D et en design numérique. En 2010, le centre NAD est incorporé à l'UQAC, il devient alors l'École des arts numériques, de l'animation et du design, ce qui a rendu possible la création du baccalauréat en animation 3D et en design numérique qui offre deux concentrations : effets visuels en cinéma et en télévision ou jeu vidéo. L'UQAC a ainsi offert un programme plus ambitieux que le certificat qui répond du même coup à un besoin du marché de l'emploi.

Appellation du programme :	Baccalauréat en animation 3D et en design numérique
Code du programme :	7179
Grade :	Bachelier en arts numériques (B.A.N.)
Type de programme :	Baccalauréat de 90 crédits
Régime d'études :	Temps plein
Particularités :	Possibilité d'un stage extracurriculaire de 6 crédits
Unité de rattachement :	École des arts numériques, de l'animation et du design
Regroupement de programmes :	Regroupement de programmes en animation 3D et du design numérique

Lors de la création du programme de baccalauréat en 2010, la Commission d'évaluation des projets de programmes avait recommandé l'acceptation du projet en imposant une série de conditions, dont celle que l'université s'engage à procéder à une première évaluation de programme à mi-chemin du cycle habituel de dix ans régissant les évaluations périodiques de l'UQAC. C'est pourquoi, à la fin du mois d'avril 2014, le regroupement de programmes en animation 3D et du design numérique et le décanat des études ont entrepris un processus d'autoévaluation du baccalauréat en animation 3D et en design numérique après les cinq premières années d'existence du programme.

## 2 PROCESSUS D'ÉVALUATION

L'évaluation s'est déroulée selon la *Politique d'évaluation des programmes* de l'UQAC (CAD-8778 11 03 08). Le comité de programme a lancé le processus d'évaluation du programme du baccalauréat en animation 3D et en design numérique en avril 2014. Le processus d'évaluation périodique du programme a débuté avec la collecte de données effectuée entre le 14 mai et le 4 juin 2014. Le comité d'autoévaluation a poursuivi son travail en collaboration avec le Décanat des études afin d'effectuer l'évaluation périodique du programme. Ainsi les directions de programmes concernées et les directions de département ont été consultées, quatre experts sont allés visiter l'école des arts numérique et du design, finalement, le comité interne a vu le dossier complet et déposé son avis au décanat des études.

### Autoévaluation

Le comité d'autoévaluation (CAE) a été créé par le comité de programme du 29 avril 2014 (résolution No. CMNAD—29-04-14-01) et les personnes suivantes furent nommées :

Jocelyn Benoit	Professeur au programme et directeur pédagogique
Nicolas Poteet	Professeur au programme
Pierre Tousignant	Professeur au programme
Louis-Philippe Rondeau	Chargé de cours
Michel Murray	Représentant du milieu socio-économique, professeur au Collège Bois de Boulogne
Simon Therrien	Diplômé, Artiste de niveau, Eidos Montréal
David Bouchard-Gagnon	Étudiant de 2 <sup>e</sup> année au profil jeux vidéo
Marie-Soleil Chabot	Étudiante de 2 <sup>e</sup> année au profil VFX
Katia Niquet	Agente d'information, Communications et marketing
Sandrine Brandner	Admissions et services aux étudiants
Andrée Castonguay	Coordonnatrice à la gestion des programmes, Décanat des études

La première réunion du CAE s'est tenue le 2 juin 2014 et après 2 rencontres et une consultation électronique, le rapport a été adopté lors de la réunion du comité de programme du 28 octobre 2014 (Résolution No. CMNAD-28-10-14-01). Une période de 7 mois a donc été requise pour la rédaction du rapport d'autoévaluation.

### 2.1 Collecte de données

Afin de pouvoir apprécier la satisfaction quant à la qualité et à la pertinence du programme, quatre tables rondes ont été tenues dans les locaux de l'École à Montréal : le 3 juin 2014 en matinée (9 étudiants); en fin de journée (14 diplômés), le 4 juin 2014 en avant-midi (12 membres du corps enseignant), en après-midi (4 membres du personnel administratif impliqué directement avec les étudiants) et une dernière en soirée (7 représentants du milieu). Un questionnaire électronique a aussi été envoyé pour chaque groupe : 50 étudiants sur 210 ont complété le questionnaire (23%),

37/130 diplômés (28%), 17/39 (43%) membres du corps enseignant et 146 représentants du milieu ont répondu. En plus des données statistiques des cinq dernières années, des résultats obtenus lors des tables rondes et des réponses aux questionnaires, le CAE a analysé la structure, les activités, les ressources et la pertinence du programme. Au terme de cette étude, certains enjeux importants pour le développement du programme ont été identifiés.

## **2.2 Recommandations du comité d'autoévaluation**

Le rapport d'autoévaluation a démontré que le programme de Baccalauréat en animation 3 D et en design numérique avait plusieurs forces telles que : 1) un programme artistique relié à la science et la technologie qui est offert à Montréal, pôle central en jeux vidéo et en effets visuels pour le cinéma au Québec; 2) le corps enseignant est dédié à sa tâche, à l'écoute des étudiants et de l'industrie, les étudiants se sentent bien encadrés.; 3) le NAD possède de très bons équipements pour lesquels les mises à jour sont fréquentes, selon les nouvelles technologies; 4) les laboratoires du NAD sont accessibles en tout temps (24/7); 5) les séances d'information et les visites guidées de l'école tous les mois.

Cependant certains problèmes ont également été soulevés, notamment, en ce qui concerne : 1) l'évaluation des apprentissages est à améliorer (grilles d'évaluations détaillées pas suffisamment utilisées, appréciation à remettre avant la date limite d'abandon; l'étudiant n'est pas assez confronté à l'échec, évaluation trop complaisante); 2) le manque de professeurs réguliers et le manque de temps chez les professeurs pour se consacrer à des activités de recherche; 3) les espaces de travail en équipe sont en nombre insuffisant et les locaux utilisés pas toujours propres; 4) les étudiants n'ont pas accès au NAD pendant l'été pour travailler sur leurs projets d'envergure; 5) charge de travail excessive pour les deux techniciens, ce qui les empêche de se consacrer à des améliorations à long terme du système informatique.

À la suite de ces constats, le CAE est d'avis que des modifications seraient souhaitables. En tenant compte des points forts et des points faibles du programme, il a formulé, entre autres, les recommandations suivantes :

### **Le programme - structure, admission et cheminement :**

- Mettre à jour les objectifs généraux et spécifiques en s'assurant qu'ils font ressortir les points forts du programme.
- Revoir le processus d'admission, la sélection des candidats et les contingentements;
- La formation généraliste des étudiants lors de la première moitié du programme est primordiale; il est nécessaire que les étudiants couvrent toutes les étapes du pipeline de production. Cependant, il faudra revoir le programme de façon à mieux spécialiser les étudiants pendant la deuxième moitié du programme.
- Revoir le cheminement trimestriel des cours, s'assurer d'une bonne répartition de la charge de travail.

- S'assurer que le cours *Activité d'introduction au programme* (NAND101) couvre bien la description du programme et l'importance de l'implication parascolaire.
- Rendre le cours *Stage en création 3D* (NAND250) optionnel dans le programme.

### **Pédagogie – évaluation :**

- Intégrer un programme de mentorat entre les professionnels de l'industrie (ex. les diplômés) et les étudiants en dernière année du programme.
- Revoir les méthodes d'évaluations des apprentissages, sensibiliser le corps enseignant à l'importance de celles-ci et du respect des politiques UQAC en place.
- Donner une place plus importante à la recherche.
- Voir à l'embauche de nouveaux professeurs qui pourront aussi s'impliquer aux cycles supérieurs.

### **Administration:**

- Poursuivre les efforts (groupes plus nombreux en première année) afin de limiter la taille des groupes pour les cours plus spécialisés de troisième année.
- Améliorer le processus de gestion des chargés de cours par l'administration
- Mettre en place un forum d'échanges pour les professeurs et les chargés de cours.
- Locaux : s'assurer d'avoir suffisamment de locaux pour les besoins et veiller à ce qu'ils soient toujours propres.
- Réfléchir à la création de nouveaux programmes. Sonder l'intérêt du corps professoral pour ceux-ci.
  - DESS en design de niveau et de jeu
  - DESS en intégration d'images
  - Maîtrise en création 3D
  - Microprogrammes de formation au deuxième cycle destinés à la formation continue
  - Microprogramme de stage
- Pour la concentration Jeux vidéo (JV), continuer les démarches déjà entreprises et accentuer les liens avec des programmes complémentaires de premier cycle ou autres, dont la majeure en conception de jeux vidéo offerte par le Département d'informatique et de mathématique (DIM).

### **2.3 Avis des directions concernées**

Le 17 novembre 2014, le rapport d'autoévaluation a été envoyé aux directions de programmes concernées ainsi qu'à la direction générale de l'École NAD. Les recommandations de monsieur François Lemieux, directeur module d'informatique et de mathématique (MIM), soulignent

comme forces l'excellence du corps professoral et ses liens étroits avec le milieu, ainsi que la collaboration avec le Département de l'informatique et des mathématiques (DIM). Il ajoute que certains cours d'enrichissement pourraient être substitués par des cours d'informatique, plus particulièrement pour le profil de jeux vidéo. La faiblesse énoncée est le faible budget consacré aux échanges avec le DIM. Monsieur Yves Chiricota, directeur du DIM se joint au directeur du MIM pour recommander le développement du secteur et la création d'une salle de visioconférence afin de formaliser la collaboration NAD-DIM.

La direction générale de l'École NAD présente plusieurs commentaires dans son avis et présente certaines forces du programme : le programme est professionnalisant, les ressources sont dévoués et ont à cœur le succès de l'école et de ses diplômés, l'atmosphère, l'expérience universitaire et les installations sont uniques, le potentiel de développement du programme, la qualité des membres du corps enseignant, l'intégration des diplômés sur le marché du travail. Les faiblesses énoncées et ses recommandations sont de rendre les évaluations des étudiants plus représentatives, améliorer le processus de sélection des candidats, promouvoir le programme sur le site Web, approfondir certaines spécialisations à effectuer en repensant les contenus de cours et leur poids dans le programme pour éviter les doublons et s'assurer de mieux utiliser les ressources afin de promouvoir l'excellence de l'École.

## 2.4 Expertise externe

Tel que stipulé dans la politique institutionnelle, les experts sont des professeurs de la même discipline œuvrant dans d'autres établissements universitaires, de plus, deux experts milieux ont été invités, un pour chacun des profils. Le 27 novembre 2014, quatre experts ont visité les locaux du NAD situés à Montréal :

- **Monsieur Ronald Jr. Filion-Mallette**, professeur, Pavillon de design, Université du Québec à Montréal
- **David Hubert**, Directeur cinématique, responsable de la production, du contenu créatif des cinématiques studios, Eidos Mtl.
- **Ara Khanikian**, Superviseur VFX / Directeur du département Compositing, Rodéo FX
- **Pierre Poulin**, Professeur titulaire, Département d'informatique et de recherche opérationnelle, Université de Montréal

Lors de leur visite, ils ont eu l'occasion de discuter avec les professeurs, les chargés de cours, le personnel administratif le plus souvent en contact avec les étudiants et les techniciens en informatique œuvrant au programme, des étudiants et diplômés du baccalauréat, un représentant du milieu, membres du comité d'autoévaluation et professeur au Cegep de Bois de Boulogne ainsi qu'avec le doyen des études de l'UQAC qui s'est joint au groupe par visioconférence pendant la première période de la journée. De plus, ils ont rencontré les directions de programme et du NAD, visité les locaux utilisés pour l'enseignement, de même que la médiathèque, les locaux utilisés pour les travaux pratiques. Enfin, les experts ont ensuite chacun produit un rapport et l'ont acheminé au Décanat des études en respectant l'échéance fixée.

### 2.4.1 Avis des experts externes

Les experts externes ont souligné *les forces suivantes* : 1) la forte croissance de l'industrie principalement ciblée par le programme; 2) le corps professoral d'expérience et les chargés de cours actifs dans l'industrie qui servent de modèles professionnels; 3) Le dynamisme et le bon vouloir de l'équipe du NAD (direction, techniciens et le personnel administratif rencontré); 4) la qualité artistique et technique des démos des finissants; 5) les équipements informatiques pour l'enseignement et leur disponibilité 24 heures par jour et sept jours sur sept.

*Les faiblesses suivantes* : 1) peu de reconnaissance pour la valeur universitaire du diplôme par les employeurs; 2) peu d'étudiants qui complètent un stage et pas de personne ressource pour le placement et l'encadrement des stages; 4) le programme et les axes de recherche absents, qui ne peuvent éclairer l'enseignement; 5) l'équipe administrative incluant les TI, les communications et les admissions semble trop petite pour la quantité de diplômés annuellement; 6) la direction inhabituelle de l'École n'est pas occupée par un professeur d'expérience ou chercheur-créateur universitaire, reconnu par les pairs à l'international; 7) le titre du programme suggère présentement au public une expertise poussée. Or le cursus actuel offre majoritairement des crédits obtenus dans des cours-ateliers de nature technique, formant au « comment » de la modélisation et de l'Animation 3D. Le « quoi » et le « pourquoi » du projet de design, les connaissances usuelles et transférables du design numérique», les valeurs partagées par l'ensemble des champs disciplinaires gravitant autour du noyau matriciel du design semblent très peu présents dans le programme. Les méthodes de conception, le cadre théorique et les modèles conceptuels disciplinaires du design ne semblent pas non plus utilisés dans l'enseignement du baccalauréat.

Globalement, *les recommandations* des experts sont très constructives. Selon eux, certains éléments devraient être pris en compte tels que : 1) réduire le chevauchement du baccalauréat avec les formations collégiales; 2 ) remanier complètement le contenu des cours sur l'animation, en arrimant avec les besoins de l'industrie; 3) réviser les modes de rétroaction avec les étudiants dans les cours et réviser les modes d'évaluation de certains cours afin que les taux de succès reflètent les acquis des étudiants, sans avoir peur de faire échouer ceux qui ne répondent pas à une échelle critique; 4) intégrer des stages obligatoires et crédités dans le cheminement; 5) établir une structure pour inviter beaucoup plus d'intervenants de l'industrie pour faire des conférences, séminaires ou cours spécialisés; 6) intégrer des méthodes scientifiques, des modèles théoriques et des valeurs partagées par les champs disciplinaires du design à l'université, stimuler le dépôt de demandes de subvention qui amèneront les nouveaux chercheurs-créateurs à participer aux réseaux internationaux de diffusion en art et design; 7) Préparer les étudiants à la poursuite d'études supérieures dans une perspective interdisciplinaire; 8) Il faudrait que les étudiants aient accès à certains périodiques tels « Cinefex », « Variety » et à une plus grande panoplie de documentation en ligne – accroître la collaboration entre le NAD et la bibliothèque de l'UQAC; 9) augmenter la taille de l'équipe qui semble être la même que lorsque le NAD diplômait beaucoup moins d'étudiants; 10) penser à la relève du corps professoral en pensant à la recherche et au besoin d'encadrement des étudiants de 2<sup>e</sup> cycle; 10)



## **2.4.2 Réaction du responsable de programme**

Monsieur Jocelyn Benoit constate que les experts externes semblent avoir bien cerné la situation du programme même si leurs avis divergent sur certains points précis. Il constate que dans l'ensemble, ils sont en accord sur les forces, les faiblesses et les recommandations présentées au rapport d'autoévaluation. Ceux-ci ont également listé de nouvelles recommandations qui selon la M. Benoit devront être prises en considération lors de la révision du programme.

Le responsable du programme retient le commentaire d'un expert qui a mentionné qu'il aurait été avantageux de comparer le programme à plusieurs programmes semblables aux niveaux canadien, nord-américain et à l'international afin d'avoir une analyse comparée plus enrichissante. M. Benoit en fait une recommandation pour la prochaine évaluation.

Il indique que les experts ont constaté la qualité du travail des deux techniciens en informatique et l'appréciation exceptionnelle des étudiants à leurs égards. Il souligne que les experts s'entendent sur l'urgent besoin d'engager des ressources supplémentaires en TI compte tenu de la croissance importante du nombre d'étudiants, de l'importance de maintenir le bon fonctionnement du système, mais aussi afin de permettre le développement de nouveaux outils et l'optimisation des processus actuels de gestion.

Monsieur Benoit dit trouver intéressante la dualité retrouvée dans les différents avis des experts concernant les objectifs que devrait avoir un programme de baccalauréat. D'une part, M. Fillion Mallette constate que plusieurs professeurs semblent se soucier surtout du « comment » du projet, plutôt que du « quoi » ou du « pourquoi » qui sont plus souvent d'avantage valorisés par le corps professoral d'une formation universitaire. De l'autre, l'expert milieu mentionne que l'industrie ne se soucie pas de l'école, du diplôme ou même des connaissances apprises en classe, que le domaine n'est pas théorique, mais appliqué et que ce qui importe est la qualité du travail démontré par le biais de leur démo. Par ailleurs, M. Fillion Mallette souligne que le chevauchement des formations universitaires et collégiales semble poser un réel problème de valorisation du diplôme universitaire de l'École auprès des employeurs. Il termine en soulignant qu'il sera important de s'attarder à ce point lors de la révision du programme.

## **2.5 Comité interne**

Les membres du Comité interne ont déposé leur rapport au Décanat en février 2015. Les conclusions du Comité interne vont dans le même sens que celles du rapport d'autoévaluation et des experts, tout en mentionnant les forces suivantes : 1) le programme répond bien aux besoins de l'industrie; 2) programme pertinent, très attrayant pour le contexte socioéconomique; 3) possède de très bons équipements, les outils informatiques sont bien adaptés et les installations sont disponibles 24/7; 4) grande implication du personnel enseignant et du personnel administratif

Ainsi que les points à améliorer qui se dégagent de l'ensemble du dossier : 1) malgré une image favorable, le programme n'a pas la reconnaissance attendue dans le milieu; 2) plusieurs aspects sont à améliorer pour les cours et l'encadrement des étudiants dans leurs projets; 3) la formule actuelle de stages non crédités et non obligatoires ne rend pas possible cette préoccupation;

4) malgré l'importance que les stages pourraient jouer dans l'apprentissage et dans la relation avec le milieu de travail, la formule actuelle de stages non crédités et non obligatoires ne rend pas possible cette préoccupation; 5) le programme tarde à faire preuve de pertinence scientifique à travers le développement de la recherche dans le domaine;

Plus spécifiquement, toujours au regard des informations dont ils disposent et dans la limite de leurs connaissances, les membres du comité interne recommandent les éléments suivants :

- Il serait intéressant de mettre en valeur les domaines de spécialisation du programme et démontrer la valeur ajoutée qu'implique pour les employeurs d'embaucher un diplômé du programme plutôt qu'un technicien dans le domaine.
- Encourager le personnel enseignant (professeurs et chargés de cours) à trouver des espaces de réflexion communs par rapport à la corrélation horizontale et verticale des contenus des cours et à établir des critères communs d'évaluation.
- Malgré les difficultés annoncées, le nombre de crédits attribués aux cours d'enrichissement ne devrait pas diminuer en bas de neuf ;
- Il semblerait que le personnel enseignant et administratif ne connaît pas les ressources de l'UQAC qui peuvent les aider dans la réalisation de leurs tâches spécifiques ainsi que dans leurs besoins de formation continue. Il faudrait que le personnel de l'école NAD puisse utiliser les ressources accessibles sur le campus de l'UQAC.
- Le comité recommande de poursuivre les efforts pour consolider tout d'abord le programme de baccalauréat avant d'aller vers un DESS ou une maîtrise dans le domaine.
- Le comité interne considère qu'il faudrait encourager la formation des professeurs vers le doctorat (entre autres en accordant des congés de perfectionnement, tel que le prévoit la convention collective), de consolider les relations avec le DIM, le DAL et autres structures universitaires ce qui favorisera ou fera émerger des programmes de recherche et par conséquent l'enrichissement des cours.

### 3 AVIS DU DOYEN DES ÉTUDES

Suite à la lecture du dossier d'évaluation du baccalauréat en animation 3D et en design numérique (7179), le doyen des études, monsieur Étienne Hébert, Ph. D. est d'avis qu'il est opportun de réaliser une modification de ce programme. À cet effet, il faut souligner le travail du comité d'autoévaluation qui a su faire émerger de façon remarquable les forces et faiblesses du programme de baccalauréat dans sa forme actuelle. D'ailleurs, les recommandations témoignent d'une ferme volonté d'offrir un programme d'une qualité supérieure. En plus de donner suite aux recommandations formulées dans le dossier, le doyen invite le *comité qui sera chargé de la modification du programme* à :

- Mettre à jour les objectifs du programme.
- Mettre à jour les objectifs généraux et spécifiques ainsi que les descriptifs de cours.
- Mettre à jour la banque de cours de façon à ce qu'elle reflète l'offre réellement disponible.
- Mettre à jour le cheminement proposé, la liste des cours offerts (ajouts, retraits, voir les chaînes de préalables), leur description, ainsi que les documents descriptifs.
- Mettre en place un mécanisme qui provoque des occasions de rencontres et de concertation entre les différents groupes impliqués : professeurs, chargés de cours, professionnels, aides pédagogiques, gens du milieu et étudiants.

*De façon plus spécifique, le doyen invite l'équipe de l'École NAD, à prêter une attention particulière aux éléments suivants.*

#### **Le doyen invite :**

1. Le comité de programme à recenser la liste des programmes de niveaux collégial et universitaire en jeux vidéo et en effets visuels, et, de façon plus spécifique, leurs contenus, tant au niveau provincial, national qu'international. La modification proposée devra prendre ses assises dans ce recensement tout en exposant de façon claire les différences entre le programme collégial et universitaire.
2. Le comité de programme, la direction pédagogique et générale à travailler en concertation de façon à ce que le programme sensibilise et forme à la recherche et à la création, en création 3D et en design numérique, en insérant un cours d'initiation aux méthodes de recherche et de création. La recherche-crédation est un phénomène omniprésent dans cette discipline, il est important que les étudiants soient capables de conceptualiser théoriquement ces savoirs faire.
3. Le comité de programme à préparer un plan de valorisation des activités de recherche et création menées à l'École NAD par les professeurs en collaboration avec la direction générale.
4. La direction de programme et la directrice générale de l'École à s'assurer que les membres du corps enseignant auront l'occasion de participer à une formation en évaluation des apprentissages d'ici la fin du trimestre d'automne 2015.
5. La direction du programme, en collaboration avec la gestion des études du Décanat des études de l'UQAC, à offrir au corps enseignant une rencontre d'information sur la *Procédure relative à l'évaluation de l'apprentissage d'un étudiant dans un cours*, avant la fin du trimestre d'automne 2015.

6. Le comité de programme à proposer une stratégie qui assurera une concertation entre les différents intervenants au programme, d'ici la fin du trimestre d'automne 2015, de façon à éviter les redondances et à augmenter la cohésion au sein du programme.
7. Le comité de programme à travailler en collaboration avec la bibliothèque afin de recenser les périodiques adaptés et de s'assurer de donner accès à ce type de matériel dans les meilleurs délais possible
8. Le comité de programme à s'assurer que les étudiants, autant du premier que du second cycle, puissent faire des recherches par le site de la bibliothèque de l'UQAC.
9. À maintenir les collaborations avec le Département d'informatique et de mathématique et celui des arts et lettres de l'UQAC. Plus spécifiquement, le doyen invite le directeur de programme et la direction générale à encourager le partage d'activités d'enseignement, par exemple pour les cours :
  - a. Histoire du jeu vidéo (NAND119)
  - b. Projet : production d'un niveau de jeu (NAND164)
  - c. Projet : conception d'un niveau de jeu (NAND156)
  - d. Concepts et éléments de programmation visuelle (8PRO140)
  - e. Autres
10. À poursuivre les efforts déployés pour impliquer les étudiants du DIM et de l'école NAD dans différentes activités parascolaires telles que :
  - a. GameJam (prototypage de jeux en formule intensive)
  - b. Concours Ubisoft
  - c. Sommet international du jeu de Montréal
  - d. Autres
11. Le comité de programme à circonscrire et systématiser le processus des conditions d'admission, ceci, dès l'admission des étudiants au trimestre d'hiver 2016 (novembre).
12. Le comité de programme à analyser la pertinence de conserver deux trimestres d'admission (automne et hiver) et à documenter cette réflexion.
13. Le comité de programme à préparer un plan de développement de formation aux cycles supérieurs d'ici la fin du trimestre d'hiver 2016.
14. Le comité de programme à s'assurer que les étudiants du NAD possèdent une bonne maîtrise du français et à voir au développement d'aptitudes certaines en anglais. À cet effet, cela peut être réalisé soit en insérant des cours de langues secondes (français ou anglais) dans leurs cours d'enrichissement, soit en développant des méthodes alternatives concrètes que le Comité de programme définira.
15. L'école des arts numériques et du design à poursuivre les efforts déployés pour la promotion des programmes de l'École (portes ouvertes deux fois par an, page Web améliorée, présentation des projets des finissants d'ici la fin de l'année 2015, présence dans les cégeps du corps professoral).
16. L'école des arts numériques et du design à s'assurer que les ressources humaines et physiques soient suffisantes pour répondre aux besoins de l'effectif étudiant.
17. L'école des arts numériques et du design à maintenir les capacités techniques de l'École, de façon à assurer la qualité du programme.