



édition 2008-2009

DÉFI DE PERSÉVÉRANCE SCOLAIRE PAR LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

**sur le thème
Exploration Citoyenne!**

Dates limites

Inscription des équipes : 6 février 2009

Dépôt des projets : 17 avril 2009

Guide de participation



CyberCap

Intégration socioprofessionnelle
et prévention du décrochage scolaire
par le multimédia

16 octobre 2008

Le présent guide contient les modalités de participation au Défi InteraXion, édition 2008-2009. Des exemples de productions réalisées lors des éditions précédentes sont disponibles sur le site Web accessible à l'adresse suivante : www.cybercap.qc.ca, bouton « Défi InteraXion ».

Table des matières

1. Introduction	1
1.1 CyberCap.....	1
1.2 Défi InteraXion	1
2. Informations générales.....	1
2.1 Objectifs	1
2.2 Principales caractéristiques	1
2.3 Partenaires.....	2
3. Modalités de participation des écoles	2
4. Modalités de participation des élèves	3
5. Thématique des productions numériques	3
6. Catégories de productions numériques admissibles	4
7. Modalités générales	5
8. Prix à gagner.....	6
ANNEXE A – Déroulement.....	7
ANNEXE B – Inscription de l'école	8
ANNEXE C – Participation de l'élève	9
ANNEXE D – Autorisation de tournage	10
ANNEXE E – Autorisation d'un figurant.....	11
ANNEXE F – Liste du matériel non créé par l'équipe	12
ANNEXE G – Autorisation du matériel existant	13
ANNEXE H – Dépôt de projet.....	14
ANNEXE I – Vérification des formulaires.....	15

1. INTRODUCTION

1.1 CyberCap

CyberCap est un organisme à but non lucratif qui a pour mission d'offrir à des jeunes en difficulté la possibilité de découvrir et d'expérimenter les métiers des médias numériques pour les aider à améliorer leur situation sur les plans personnel, social et professionnel. L'atteinte de cette mission s'appuie sur le multimédia comme outil de motivation et se réalise à travers deux volets : l'intégration socioprofessionnelle et la prévention du décrochage scolaire. Pour en savoir plus sur CyberCap, nous vous invitons à consulter le site Web : www.cybercap.qc.ca.

1.2 Défi InteraXion

Dans le cadre de ses activités en prévention du décrochage scolaire, CyberCap a mis en place le Défi InteraXion, une action de longue durée favorisant la persévérance scolaire par la création d'une production numérique.

Au cours de leur année scolaire, les élèves sont invités à relever le défi en équipe en réalisant une production numérique sur une thématique précise. Le thème choisi pour l'édition 2008-2009 : « Exploration citoyenne : À la découverte de ta communauté! »

Pour souligner les efforts des participants, toutes les équipes qui ont complété leur production seront invitées au Gala Reconnaissance organisé en leur honneur pour souligner leur persévérance. Cette année, plus de 15 000 dollars en prix seront remis aux élèves et aux professionnels accompagnateurs.

2. INFORMATIONS GÉNÉRALES

2.1 Objectifs

Le Défi InteraXion a pour but d'encourager la persévérance scolaire chez les jeunes du primaire et du secondaire par l'expression de leur créativité dans la réalisation d'une production numérique tout en leur faisant découvrir la communauté dans laquelle ils évoluent.

2.2 Principales caractéristiques

- Ouvert à tous les jeunes âgés de 10 à 25 ans inscrits à temps plein dans une école primaire ou secondaire publique du Québec;
- Deux catégories de productions numériques admissibles : vidéo et journal;
- Exploitation de l'attrait qu'exercent les nouveaux médias auprès des jeunes comme outil de prévention du décrochage scolaire;
- Approche par projet telle que préconisée par la réforme scolaire et en lien avec les mesures gouvernementales;
- Motivation des jeunes participants tout au long du projet par une approche de défi, par des actions de valorisation et par de nombreuses récompenses;
- Considération de l'implication des professionnels (responsables d'équipe) qui bénéficient également de reconnaissance sous la forme de prix.

2.3 Partenaires

Pour la 6^e édition du Défi InteraXion, CyberCap reçoit l'appui des partenaires suivants :

- Fondation Mise sur toi
- Microsoft Canada
- Ubisoft
- Fonds de solidarité FTQ
- RBC Groupe Financier
- Ministère de l'Immigration et des Communautés culturelles

3. MODALITÉS DE PARTICIPATION DES ÉCOLES

3.1 Toutes les écoles publiques de l'ensemble des 17 régions administratives du Québec peuvent participer.

3.2 Les écoles ayant déjà participé aux éditions précédentes du Défi InteraXion peuvent participer à nouveau.

3.3 L'école doit confirmer son appui au Défi InteraXion en remplissant le formulaire d'inscription de l'école directement sur le site Web du Défi InteraXion (www.cybercap.qc.ca) ou en retournant par télécopieur le formulaire disponible à l'annexe B du présent guide de participation.

3.4 L'école peut appuyer autant d'équipes qu'elle le souhaite au même titre qu'un enseignant peut participer avec toute sa classe. Dans chacun des cas, les élèves doivent se constituer en équipe de trois à cinq jeunes au primaire et de trois à quatre jeunes au secondaire. Chaque équipe doit être formée d'au moins deux jeunes éprouvant des difficultés à l'école ou à risque de décrocher (voir section 4. Modalités de participation des élèves).

3.5 L'école doit approuver le **coordonnateur** qui agira à titre d'interlocuteur avec CyberCap et de responsable pour son milieu. Ce coordonnateur est un professionnel en lien avec l'école (enseignant, intervenant scolaire, etc.) qui pourrait agir aussi en tant que responsable d'équipe (superviseur d'une ou de plusieurs équipes). Le coordonnateur doit absolument avoir une adresse courriel.

3.6 Seul un représentant de la direction de l'école est autorisé à remplir le formulaire d'inscription de l'école.

3.7 Le coordonnateur devra s'assurer de faire remplir les différents formulaires auprès du (des) responsable(s) d'équipe dans l'école et les faire parvenir à CyberCap en respect avec les échéanciers prescrits.

3.8 Chaque école ayant des élèves participants au Défi InteraXion mettra à leur disposition le matériel nécessaire à la réalisation de leur(s) projet(s).

3.9 Le coordonnateur a la responsabilité d'informer par courriel CyberCap de tout abandon (abandon scolaire ou du Défi InteraXion) de jeune(s) participant(s) de son école inscrit(s) au Défi InteraXion.

4. MODALITÉS DE PARTICIPATION DES ÉLÈVES

4.1 Pour être éligibles, les élèves doivent être âgés de 10 à 25 ans au 30 décembre 2008. De plus, ils doivent être inscrits et présents à l'école durant l'année 2008-2009.

4.2 Les élèves ayant déjà participé aux éditions précédentes du Défi InteraXion peuvent participer à nouveau.

4.3 Les élèves doivent former une équipe composée de trois à cinq jeunes au primaire et de trois à quatre jeunes au secondaire. Pour le primaire, chaque équipe doit être composée minimalement de deux jeunes éprouvant des difficultés à l'école et pour le secondaire, deux jeunes à risque de décrocher. Ces jeunes sont identifiés par les professionnels de l'établissement scolaire.

4.4 Dans le cas du primaire, chaque jeune éprouvant des difficultés à l'école doit minimalement répondre à une exigence parmi les caractéristiques mentionnées ci-dessous :

- a) Difficultés scolaires : absentéisme élevé, échecs scolaires nombreux, manque de motivation, difficultés d'apprentissage, vision négative de l'école;
- b) Difficultés personnelles : troubles de comportement, difficultés d'intégration, dépression, estime de soi insuffisante, pauvreté;
- c) Potentiel à valoriser : goût du défi, intérêt pour les nouvelles technologies ou pour la thématique, etc.

Dans le cas du secondaire, chaque jeune à risque de décrocher doit minimalement répondre à une exigence parmi les caractéristiques mentionnées ci-dessous :

- a) Difficultés scolaires : absentéisme élevé, échecs scolaires nombreux, manque de motivation, difficultés d'apprentissage, vision négative de l'école;
- b) Difficultés personnelles : problèmes de comportement, délinquance, dépression, dépendance, estime de soi insuffisante, relation difficile avec les adultes et/ou avec la famille, pauvreté;
- c) Potentiel à valoriser : goût du défi, intérêt pour les nouvelles technologies ou pour la thématique, etc.

4.5 Un même élève ne peut pas faire partie de deux équipes différentes.

4.6 Chaque équipe sera supervisée par un professionnel (enseignant, intervenant scolaire, etc.) appelé **responsable d'équipe**. Le responsable d'équipe peut superviser une ou plusieurs équipes.

4.7 Les participants doivent être informés que leur participation au Défi InteraXion implique leur plein engagement tout au long de leur projet.

5. THÉMATIQUE DES PRODUCTIONS NUMÉRIQUES

La thématique retenue pour l'édition 2008-2009 est **Exploration Citoyenne : À la découverte de ta communauté!**

Une fiche thématique expliquant plus en détail le thème est disponible dans la section « Défi InteraXion » à l'adresse suivante : www.cybercap.qc.ca.

Les productions devront respecter la thématique annuelle en :

- a. Exposant le sujet;
- b. Expliquant l'impact du sujet sur la communauté;
- c. Présentant les perspectives d'avenir pour le sujet et la communauté.

6. CATÉGORIES DE PRODUCTIONS NUMÉRIQUES ADMISSIBLES

6.1 Par équipe de trois à cinq, selon le niveau de scolarité, les participants sont amenés à réaliser une production numérique reflétant leur vision de la thématique.

6.2 Les participants sont totalement libres dans leur choix de média parmi la liste ci-dessous (point 6.3), pourvu que celui-ci est créé et diffusé par des outils numériques. De plus, ils ont toute la latitude qu'ils désirent dans le traitement de leur réalisation selon les spécificités présentées plus bas.

6.3 La catégorie choisie pour leur production numérique doit être l'une des deux suivantes : vidéo ou journal.

➤ Vidéo

Nature de la création : Capsule, reportage, clip, animation, etc.
Envergure : Durée minimale de 3 minutes
Dimension : 720 X 480 pixels
Format de livraison : AVI, MPEG (MPG), MOV

➤ Journal

Nature de la création : Écrit et mis en page avec graphisme, photos, illustrations
Envergure : 4 pages minimum comprenant un minimum de 2 photos et un minimum de 4 articles de 200 mots chacun
Dimension : Page de 8 X 11 pouces
Format de livraison : DOC, PDF

6.4 Pour l'utilisation d'un autre format de livraison numérique, l'approbation de CyberCap est nécessaire.

6.5 Une équipe peut réaliser plus d'une production numérique. Si elle décide de choisir la même catégorie de média technologique plus d'une fois, l'équipe devra traiter d'un aspect de la thématique différent. Par contre, si elle décide de choisir une autre catégorie de média technologique, elle pourra aborder à nouveau le même aspect.

6.6 La production numérique doit être envoyée en qualité dite haute définition et non compressée.

6.7 **La date limite pour le dépôt des projets est le 17 avril 2009.** La production numérique doit être envoyée par la poste accompagnée du formulaire de dépôt de projet. Le sceau de la poste fait foi de la date d'envoi. Le formulaire de dépôt de projet ainsi que tous les autres formulaires sont disponibles en annexe de ce guide de participation et sur le site Web : www.cybercap.qc.ca.

7. MODALITÉS GÉNÉRALES

7.1 Afin d'être admissible aux prix, l'équipe doit respecter toutes les modalités et conditions contenues dans le présent guide de participation.

7.2 Une équipe peut déposer plus d'une production numérique. Cependant, cette équipe ne pourra pas se retrouver en nomination plus d'une fois dans la catégorie finalistes ni gagnants.

7.3 Pour être admissibles aux prix, les équipes doivent avoir respecté l'échéancier de dépôt de projet et avoir retourné tous les formulaires requis dûment complétés. Une liste de vérification pour les formulaires requis se trouve à l'Annexe I.

7.4 Pour être admissibles aux prix, les élèves devront être toujours inscrits et présents à l'école à la date limite de dépôt de projet, soit le 17 avril 2009.

7.5 La production numérique doit être réalisée durant l'année scolaire 2008-2009.

7.6 La production numérique doit être une œuvre originale et doit **respecter tous les droits d'auteur**.

7.7 La majeure partie du contenu disponible sur Internet est protégée par le droit d'auteur. Exemple : le texte, les images, les photographies, la musique, les vidéoclips, etc. En vertu de la Loi sur le droit d'auteur, les élèves doivent obtenir une autorisation préalable du créateur s'ils souhaitent utiliser du matériel existant et lui faire signer le formulaire d'utilisation de matériel existant (Annexe G) qui devra être joint au dépôt du projet. Si les éléments peuvent être utilisés en donnant le crédit à l'auteur, ils doivent toutefois être identifiés dans la liste du matériel non créé par l'équipe (Annexe F). Un maximum de 25 % du contenu de la production numérique pourra provenir de sources autres que l'équipe. Il est entendu que tout le matériel textuel devra être cité et que la reprise de textes trouvés sur Internet, sans donner les crédits à l'auteur, constitue du plagiat et pourra entraîner la disqualification du projet.

7.8 Toute production numérique à caractère diffamatoire, raciste, pornographique ou susceptible de porter atteinte à l'intégrité physique ou morale de quiconque sera éliminée.

7.9 Notez que pour respecter le cadre légal de la production numérique, les participants seront amenés à obtenir des autorisations signées pour les lieux de tournages et les entrevues (voir Annexe D).

7.10 Si une personne de moins de 18 ans apparaît sur la production numérique et qu'elle n'est pas filmée au sein d'un groupe comprenant au minimum 3 personnes, il faut alors obtenir un accord écrit d'un parent ou d'un tuteur en remplissant le formulaire à cet effet (Annexe E).

7.11 **Les participants devront confirmer qu'ils possèdent tous les droits d'auteur de leur production numérique déposée (Annexe D), et le cas échéant, qu'ils ont obtenu tous les droits d'utilisation de matériel existant (Annexe F ou G).**

7.12 Les participants céderont à CyberCap tous les droits d'auteurs de leur production numérique déposée (Annexe C). Les participants demeurent cependant les créateurs : ils conservent la reconnaissance de leur production numérique. Ils pourront donc utiliser à leur convenance leur production numérique.

7.13 CyberCap ne pourra pas être tenu responsable des pertes, retards, erreurs typographiques, défaillances techniques, pertes de courrier ou de courriel, ou autres erreurs.

7.14 CyberCap offre aux écoles une trousse d'outils multimédias pour les aider à accomplir leur production. Ces outils représentent des tutoriels illustrant les étapes de création d'un journal ou d'une vidéo. Pour consulter la trousse d'outils, il suffit de visiter le site Internet du Défi InteraXion, accessible via le site Web de CyberCap au www.cybercap.qc.ca.

8. PRIX À GAGNER

8.1 Pour souligner les efforts des participants et reconnaître l'importante contribution des responsables d'équipe, CyberCap offre dans le cadre de la 6^e édition du Défi InteraXion de nombreux prix totalisant plus de 15 000 \$.

8.2 Les équipes seront divisées en deux groupes : primaire et secondaire. Des finalistes et des gagnants seront sélectionnés dans chacune des catégories pour les deux groupes.

8.3 Toutes les productions numériques qui se qualifient seront évaluées par deux jurys. D'abord, pour chacune des deux catégories, un jury interne, formé d'employés de CyberCap, fera une première évaluation et sélectionnera les meilleures réalisations, répondant aux critères d'évaluation. Puis, un comité de sélection externe, regroupant des partenaires ou autres collaborateurs en lien avec le Défi, déterminera la production finaliste et gagnante pour chacune des catégories de média technologique. Les décisions du comité de sélection sont sans appel.

8.4 Toutes les équipes ayant complété le Défi InteraXion seront invitées à une activité de reconnaissance au cours de laquelle seront dévoilés les lauréats de chacune des deux catégories des deux groupes.

8.5 Un responsable d'équipe ne peut obtenir plus d'un prix même si plusieurs des équipes sous sa supervision se qualifient à titre de finalistes ou de gagnants.

8.6 Toutes les équipes finalistes et gagnantes ainsi que leur responsable d'équipe recevront un prix. Pour remporter un prix, les élèves et leur responsable d'équipe devront être présents à l'activité de reconnaissance à Montréal, le 29 mai 2009. Advenant l'absence de leur responsable, une équipe finaliste ou gagnante pourra tout de même remporter ses prix. Tous les participants et responsables d'équipes ont la responsabilité de leur déplacement.

8.7 Le tableau suivant résume les prix et leur attribution :

Les prix seront affichés prochainement.

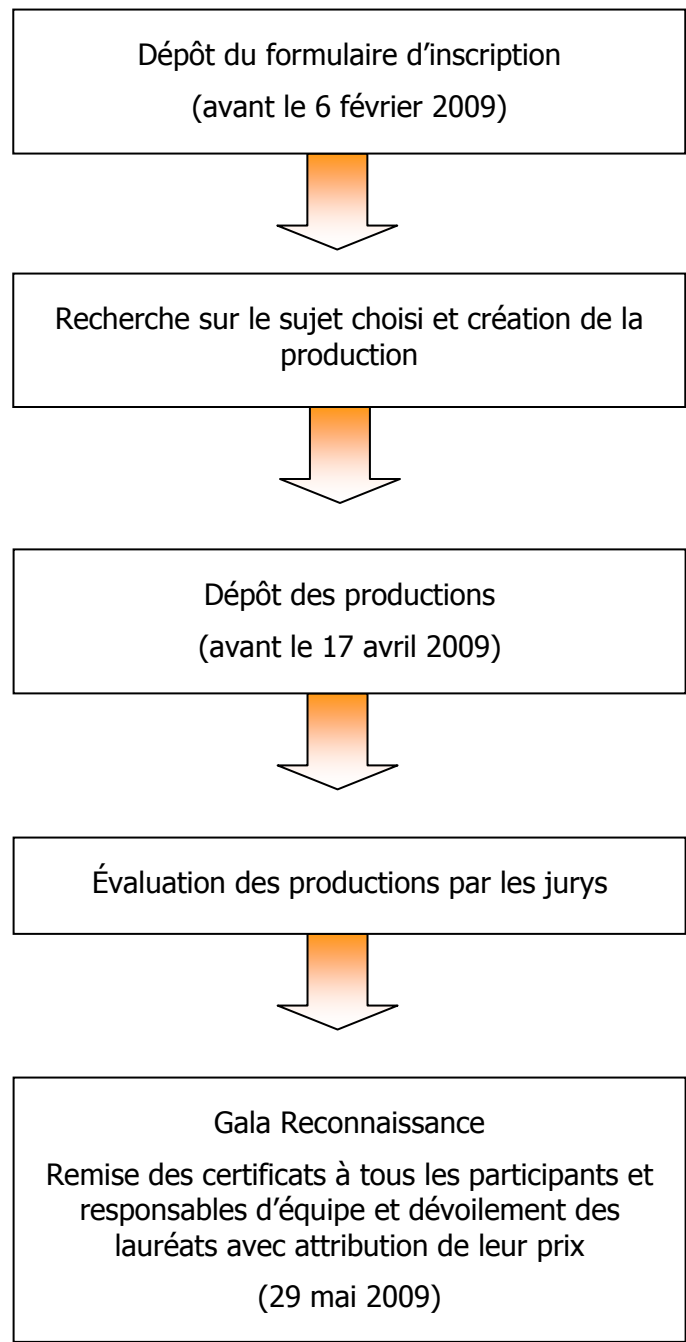
Des questions?

Communiquez avec nous par courriel à interaxion@cybercap.qc.ca ou par téléphone au 514 861-7700, poste 311.

Déroulement

Défi InteraXion 2008-2009

Persévérance scolaire par la création d'une production numérique





Formulaire d'inscription de l'école au Défi InteraXion 2008-2009

*Veillez remplir ce formulaire en lettres moulées
et le faire parvenir à Mme Marie-Noëlle Godbout
par télécopieur au 514 861-7700.*

*Seul un représentant de la direction de l'école est autorisé à remplir
le formulaire d'inscription de l'école.*

Nom de votre institution : _____

Adresse : _____ **Ville** _____

Code postal : _____

Nom de la commission scolaire : _____

Site Web : _____

Directeur/Directrice

Madame _____ Monsieur _____

Nom : _____

Prénom : _____

Téléphone : () _____

Télécopieur : () _____

Courriel : _____

Coordonnateur/coordonnatrice

Madame _____ Monsieur _____

Nom : _____

Prénom : _____

Téléphone : () _____ Poste : _____

Fonction : _____

Courriel : _____

En signant ce document, j'appuie le Défi InteraXion et j'accepte que les élèves de mon école participent à ce projet de persévérance scolaire. Je m'engage notamment à respecter toutes les modalités du guide de participation du Défi InteraXion 2008-2009.

Signature

Fonction



**Formulaire d'officialisation de la participation de l'élève
au Défi InteraXion 2008-2009**

Ce formulaire doit accompagner le dépôt du projet.

Élève

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : _____ Sexe : _____

Adresse complète : _____

Téléphone domicile : _____ École : _____

Nom du responsable : _____

S'il s'agit d'un élève éprouvant des difficultés à l'école ou à risque de décrocher, indiquez quelles caractéristiques le jeune possède parmi celles nommées au point 4.4 (page 6).

En conformité avec le Défi InteraXion organisé par CyberCap, comme détaillé dans le guide de participation, les élèves sont amenés à réaliser une production numérique.

L'élève (identifié ci-haut) et son responsable d'équipe doivent prendre connaissance des informations contenues dans ce présent document et dans le guide de participation. Ils doivent apposer leur signature en guise de consentement à respecter toutes les modalités de participation au Défi InteraXion. Si l'élève est mineur, son représentant légal (parent ou tuteur) doit également signer ce document.

L'élève doit céder ses droits de sa production numérique inscrite à CyberCap. Cependant, l'élève demeure le créateur. À ce titre, il conserve le crédit de sa production numérique et la reconnaissance qui y est liée. Il pourra donc l'utiliser à sa convenance sans toutefois y apporter de modification après son dépôt.

Afin d'être éligibles aux prix, l'élève et le responsable d'équipe doivent signer ce document. En signant ce document :

1. Je m'engage à respecter les modalités de participation telles que décrites dans le guide de participation.
2. Je reconnais que tout le matériel composant ma production numérique est libre de droits d'auteur. Conséquemment, je dégage CyberCap et ses partenaires de toute responsabilité en ce qui a trait aux droits d'auteur de tous les éléments (visuel, audio, image, etc.) composant ma production numérique.
3. En tant qu'élève, je cède mes droits d'auteur à CyberCap relativement à la réalisation de ma production numérique dans le cadre du Défi InteraXion; CyberCap pourra utiliser à sa convenance et sans compensation financière ma production numérique dans le cadre de ses projets et de ses activités, et ce, sans limite de territoire ni de durée.
4. En tant qu'élève ou responsable d'équipe du projet, j'accepterai en tant que finaliste d'être présent à l'activité de reconnaissance, selon les modalités décrites dans le guide de participation, qui aura lieu en mai 2009; en tant que parent ou tuteur de l'élève, j'autorise que celui-ci soit présent à l'activité de reconnaissance à Montréal.
5. Je dégage CyberCap et ses partenaires de toute responsabilité concernant d'éventuels vol, bris ou perte d'objet personnel, ainsi que des frais et toute conséquence encourus à la suite d'une maladie ou d'un accident qui pourraient survenir dans le cadre des activités reliées au Défi InteraXion.

Lu et approuvé le _____
à _____

Lu et approuvé le _____
à _____

Lu et approuvé le _____
à _____

Signature de l'élève

Signature du responsable d'équipe

Signature du parent ou tuteur
(si âgé(e) de moins de 18 ans)



Formulaire d'autorisation de tournage Défi InteraXion 2008-2009

*Veillez remplir ce formulaire en lettres moulées
et le joindre au dépôt du projet.*

Remplir un formulaire pour chaque lieu de tournage.

Je soussigné(e), _____, autorise
les élèves de l'école _____ à filmer
à (au) _____.

Le matériel tourné sera utilisé dans une production numérique réalisée dans le cadre du Défi InteraXion, une initiative de CyberCap visant à prévenir le décrochage scolaire.

CyberCap pourra utiliser à sa convenance la production numérique dans le cadre de ses projets et de ses activités, et ce, sans limite de territoire ou de durée.

Je consens à ce qu'il n'y ait aucune rémunération ou contrepartie de quelque nature que ce soit ou commission ou privilège reliés à la présente autorisation.

Signé à _____, le _____

NOM ET ADRESSE



**Formulaire d'autorisation
d'un tuteur ou d'un parent d'un figurant de
moins de 16 ans filmé individuellement
Défi InteraXion 2008-2009**

*Veillez remplir ce formulaire en lettres moulées
et le joindre au dépôt du projet.*

Je soussigné(e), _____, accepte que _____
fasse une apparition dans une production numérique créer dans le cadre du Défi InteraXion.

Signé à _____, le _____

Signature du jeune

Signature du tuteur ou parent



**Liste du matériel non créé par l'équipe et
composant la production numérique
Défi InteraXion 2007-2008**

*Veillez remplir ce formulaire en lettres moulées
et le joindre au dépôt du projet.
Précisez chaque matériel non créé par l'équipe.*

Titre de la production : _____

Nature du matériel : Vidéo Photo Texte Audio

Brève description : _____

Nature du matériel : Vidéo Photo Texte Audio

Brève description : _____

Nature du matériel : Vidéo Photo Texte Audio

Brève description : _____

Nature du matériel : Vidéo Photo Texte Audio

Brève description : _____



**Formulaire d'autorisation d'utilisation
du matériel existant**
Défi InteraXion 2008-2009

*Veillez remplir ce formulaire en lettres moulées
et le joindre au dépôt du projet.*

Je soussigné(e), _____, reconnais
être propriétaire des droits de (nature du matériel) _____
et autorise les participants de la production suivante à utiliser ce matériel dans le cadre d'une
production numérique reliée à leur participation au Défi InteraXion.

Titre de la production : _____

Nature du matériel : Vidéo Photo Texte Audio

Brève description : _____

CyberCap pourra utiliser à sa convenance le matériel ou son contenu à des fins d'information ou
de promotion, et ce, sans limite de territoire, de durée, de support matériel ni de portée.

Je consens à ce qu'il n'y ait aucune rémunération ou contrepartie de quelque nature que ce soit
ou commission ou privilège découlant de la présente autorisation.

Signé à _____, le _____

ADRESSE

Signature



CyberCap

Intégration socioprofessionnelle
et prévention du décrochage
scolaire par le multimédia

Formulaire de dépôt de projet Défi InteraXion 2008-2009

Veillez remplir ce formulaire en lettres moulées.

Titre du projet : _____

Brève description : _____

Catégorie :

Vidéo

Journal

Nom du responsable : _____

Courriel du responsable : _____

Nom des participants : _____



CyberCap

Intégration socioprofessionnelle
et prévention du décrochage
scolaire par le multimédia

Liste de vérification des formulaires pour le dépôt des projets Défi InteraXion 2008-2009

Cette liste n'a pas besoin d'être jointe à votre dépôt de projet, elle vous sert d'aide-mémoire

Vous devez nous faire parvenir **tous** les documents par la poste lors de l'envoi de la production numérique afin d'être éligible aux prix.

Dans l'envoi postal, les documents suivants doivent s'y retrouver :

- La production numérique (cédérom, DVD)
- Le formulaire d'inscription de l'équipe (1 par équipe)
- Le formulaire d'officialisation de la participation de l'élève (1 par élève)
- Le formulaire d'autorisation de tournage (s'il y a lieu)
- Le formulaire d'autorisation d'un parent/tuteur (s'il y a lieu)
- La liste du matériel non créé par l'équipe et composant la production numérique (s'il y a lieu)
- Le formulaire d'autorisation d'utilisation du matériel existant (s'il y a lieu)
- Le formulaire de dépôt de projet (1 par équipe)

Adresse pour l'envoi des documents :

CyberCap - Défi InteraXion
Cité Multimédia
33, rue Prince, bureau 301
Montréal (Québec) H3C 2M7