



# **Le Grand concours du jeu vidéo canadien**

## **Règlements pour 2006-2007**

Nous encourageons les requérants à lire attentivement ces règlements. Le présent document contient de l'information indispensable sur les critères d'admissibilité et sur le processus de dépôt d'une demande. Si le respect de ces règlements est une condition préalable pour être admissible au Grand concours du jeu vidéo canadien (le « concours »), cela ne garantit pas l'obtention de financement. Dans toute question d'interprétation de ces règlements, c'est l'interprétation de Téléfilm qui prévaudra.

Téléfilm Canada se réserve le droit d'apporter au besoin des modifications aux présents règlements.

### **1. CONTEXTE**

---

L'industrie du jeu vidéo a atteint une certaine maturité avec l'avènement d'une nouvelle génération de jeunes professionnels talentueux. Les jeux vidéo interactifs représentent désormais l'activité culturelle la plus importante chez les jeunes, et se taillent la part du lion sur le marché du divertissement.

Les entreprises canadiennes sont réputées à l'échelle internationale pour leur talent et leurs concepts de jeux innovateurs. Avec l'arrivée des nouvelles avenues de distribution, les concepteurs de jeux canadiens sont maintenant dans une meilleure position que jamais pour conserver leur propriété intellectuelle et commercialiser leurs propres produits.

Ce contexte favorable offre à Téléfilm Canada la chance d'exercer un impact positif important sur le secteur. C'est pourquoi Téléfilm a créé le Grand concours du jeu vidéo canadien qui a pour but d'appuyer la création et la commercialisation de jeux vidéo canadiens originaux. Cette initiative donnera lieu à une approche mieux ciblée pour venir en aide à cette industrie, approche adaptée aux réalités du marché de l'industrie des jeux vidéo.

Téléfilm Canada et le ministère du Patrimoine canadien, le Fonds des nouveaux médias du Canada, ainsi que les sociétés commanditaires Electronic Arts, Radical Entertainment et Ubisoft ont rendu possible la tenue de ce concours.

## **1.1 Objectif**

Le Concours a pour but de favoriser l'expérimentation, le développement et le soutien accru de l'industrie. Il offre appui financier qui permettra d'innover et de commercialiser des jeux qui contiennent des concepts ou du contenu canadiens originaux témoignant d'une utilisation novatrice de la technologie et qui tirent profit des nouvelles plateformes de distribution.

## **2. ADMISSIBILITÉ**

---

### **2.1. Requérrants admissibles**

Pour pouvoir présenter une demande, les requérants doivent être admissibles au Fonds des nouveaux médias du Canada (FNMC), conformément aux [principes directeurs](#) du FNMC. Une société requérante doit, entre autres, répondre aux critères suivants :

- être du secteur privé;
- être une société de propriété et de contrôle canadiens, selon la définition de la *Loi sur l'investissement Canada*;
- posséder son siège social au Canada et y exercer ses activités;
- être en mesure de prouver que l'équipe de production et les membres clés responsables des aspects créatifs sont de nationalité canadienne;
- être en mesure de prouver qu'elle a mis le projet sur pied;
- être en mesure de prouver qu'elle possède l'expertise nécessaire pour mener à bien le projet;
- être en mesure de prouver qu'elle détient le contrôle des aspects créatifs et financiers du projet proposé, du début à la fin (depuis l'étape de la recherche de marché et de la création du prototype jusqu'au développement du produit, à la mise en marché et à la préparation du rapport sur les recettes);
- La société requérante admissible doit détenir 100 % des droits de propriété intellectuelle (PI) du produit faisant l'objet de la demande.

Téléfilm peut également décider d'examiner la stabilité financière du requérant (sauf dans le cas des nouvelles sociétés) afin d'en établir l'admissibilité.

### **2.2. Projets admissibles**

Les projets visant le développement de jeux interactifs originaux destinés aux marchés canadien et international sont admissibles.

Au moins 75 % des dépenses totales du projet doivent être engagées pour des éléments canadiens.

Une seule demande par projet par société requérante sera acceptée.

### **2.3 Projets non admissibles**

Les projets suivants ne sont PAS admissibles :

- les projets ayant déjà obtenu une part du financement ou dont le développement du produit est déjà très avancé
- les projets ayant déjà obtenu une aide financière de Téléfilm Canada

Les types de produits suivants *ne sont pas admissibles* non plus à une aide financière :

- les produits de nature constitutionnelle, industrielle ou principalement promotionnelle;
- les produits s'adressant principalement à un groupe d'intérêt;
- les produits spécifiquement conçus pour la formation scolaire ou professionnelle;
- les jeux destinés principalement au marché des arcades de jeux vidéo;
- les contenus linéaires principalement diffusés en continu (tels les fichiers de musique, vidéo ou DVD vidéo);
- les catalogues ou compilations de matériel existant, présentés sans apport de nouveau contenu à plus-value;
- les logiciels d'application ou les logiciels de base;
- les produits comportant des sujets, des thèmes et des préoccupations visiblement étrangers.

En outre, les produits qui contiennent des éléments de violence excessive, de violence ou d'exploitation sexuelle, d'obscénité, d'indécence ou de pornographie infantile au sens du Code criminel (tel qu'il peut être modifié de temps à autre) ainsi que tout élément diffamatoire ou autrement illégal ne sont PAS admissibles.

### **3. DESCRIPTION DU CONCOURS**

---

Le Concours comporte trois étapes éliminatoires :

#### **Étape 1 : Innovation**

#### **Étape 2 : Développement de produit**

#### **Étape 3 : Commercialisation**

Les requérants sont invités à soumettre leur candidature à l'étape 1 : Innovation. Puis, jusqu'à 10 requérants seront sélectionnés à même l'ensemble des demandes reçues. Les requérants choisis à l'étape 1 devront ensuite franchir les étapes 2 et 3 en passant par un processus d'élimination sélectif. Jusqu'à quatre des requérants choisis seront sélectionnés pour passer à l'étape 2 (Développement de produit) et de ceux-ci, un seul requérant, soit le gagnant du concours, sera choisi pour passer à l'étape 3 (Commercialisation).

À chaque étape successive, les requérants sélectionnés devront répondre aux exigences de livraison et atteindre les objectifs propres à chaque étape.

Toutes les demandes seront évaluées par un jury indépendant formé de dirigeants de l'industrie canadienne du jeu vidéo (le « jury du concours »). Les choix du jury du concours seront soumis à Téléfilm, dont la décision sera finale. Toutes les décisions prises par Téléfilm seront sans appel.

Les participants aux étapes 1 et 2 auront la possibilité de choisir eux-mêmes un mentor de l'industrie ou encore de choisir un mentor figurant sur une liste fournie par Téléfilm, afin de bénéficier d'un encadrement et de conseils tout au long de la durée du concours. Pour être admissibles, les mentors doivent être des vétérans de l'industrie possédant de cinq à dix ans d'expérience dans l'industrie du jeu, que ce soit à titre de producteurs ou de responsables du développement des affaires. Le rôle des mentors consiste à aider les requérants à se préparer et à présenter leur produit devant le jury du concours. Les

mentors ne peuvent en aucune façon influencer le processus décisionnel et ne font pas partie du jury du concours.

Durant l'étape 1, chaque mentor accordera au moins 16 heures de mentorat entre le 15 janvier et le 15 mars 2007. Les quatre gagnants de l'étape 2 auront droit à du mentorat supplémentaire entre avril et août 2007. De plus, Téléfilm offrira à chaque requérant une formation obligatoire sur le plan des médias afin qu'ils améliorent leurs aptitudes en matière de communication et de présentation de projet.

### **3.1 Étape 1 : Innovation**

Travaillant en collaboration avec leurs mentors, les participants à l'étape 1 (Innovation) bénéficieront d'une aide financière pour définir le concept de leur jeu, développer une identité visuelle pour leur projet, dresser un budget et établir un échéancier des activités clés et cela, dans le but de les aider à obtenir des investissements de base du secteur privé.

À l'étape 1, les concurrents devront dépêcher à leurs frais, au moins un de leurs représentants à la *Game Developers Conference (GDC)* qui aura lieu à San Francisco en mars 2007. Avec l'aide de leur mentor et de membres de l'équipe de Téléfilm, ils auront l'occasion d'y faire du réseautage et d'explorer les possibilités de partenariat avec des chefs de file de l'industrie.

#### **3.1.1 Exigences de livraison de l'étape 1**

Parmi ce qui doit être livré à cette étape, les concurrents doivent produire ce qui suit :

- Identité visuelle du projet
- Documents sur les aspects techniques et la conception du jeu
- Budget et échéancier des activités à entreprendre à l'étape 2
- Rapport des coûts final et attestation d'exécution des activités entreprises à l'étape 1

Ce qui doit être livré sera indiqué de façon spécifique dans l'entente conclue entre les parties.

#### **3.1.2 Critères de sélection de l'étape 1**

Les requérants ne peuvent s'inscrire au concours qu'à l'étape 1. Toutes les demandes seront évaluées par le jury du concours en fonction des critères d'évaluation ci-dessous.

Les requérants qui sont en concurrence pour passer à l'étape 2 doivent être en mesure de prouver que leur projet bénéficie d'un investissement du secteur privé de 50 000 \$ spécifiquement pour cette étape.

Talent	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compétences sur les plans technique et créatif</li><li>• Succès antérieur dans des domaines comparables</li><li>• Succès antérieur dans l'industrie du jeu vidéo</li></ul>
Originalité	<ul style="list-style-type: none"><li>• Originalité de l'idée et du concept canadiens</li><li>• Diversité culturelle du sujet et du contenu</li><li>• Stratégie de distribution proposée</li></ul>

Qualité de la demande	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualité et créativité de la demande</li> <li>• Résultats clairs découlant de l'aide obtenue</li> <li>• Potentiel commercial</li> </ul>
Besoin financier	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Besoin justifié de capital</li> <li>• Démontrer comment les fonds vont permettre une innovation autrement réprimée (en raison de contraintes d'ordre financier)</li> <li>• Démontrer comment les fonds vont assurer la viabilité de la société</li> </ul>

**Un maximum de 10 projets seront retenus pour passer à l'étape 1 : Innovation. À sa discrétion, Téléfilm se réserve le droit de ne pas aller de l'avant avec un projet donné.**

### **3.2 Étape 2 : Développement de produit**

À cette étape, les concurrents retenus recevront une aide financière pour développer un prototype jouable de leur jeu vidéo. De plus, les participants à cette étape devront élaborer leur plan de commercialisation et de mise en marché nécessaire pour attirer et obtenir d'autres sources de financement du secteur privé dans leur produit (voir la section 4, Conditions de la participation financière, pour plus de détails).

À l'étape 2, les participants continueront de recevoir du soutien de leur mentor et seront tenus d'assister, à leurs frais, à des missions commerciales et à des séances de formation (dates et lieux à déterminer).

#### **3.2.1 Exigences de livraison de l'étape 2**

Parmi ce qui doit être livré à cette étape, les concurrents devront produire un dossier de présentation du projet incluant :

- Un prototype interactif jouable
- Un plan de commercialisation
- Un budget et un échéancier des activités clés à entreprendre à l'étape 3
- Un plan de mise en marché
- Une mission d'examen pour les dépenses engagées à la suite des activités réalisées à l'étape 2

Ce qui doit être livré sera indiqué de façon spécifique dans l'entente conclue entre les parties.

#### **3.2.2 Critères de sélection de l'étape 2**

Seuls les concurrents retenus à l'étape 1 (Innovation) auront le droit de se faire concurrence pour être sélectionnés et passer à l'étape 2 : Développement de produit.

Pour ce faire, les participants devront effectuer une présentation d'une heure devant le jury du concours lors de la *Game Developers Conference (GDC)* qui aura lieu à San

Francisco du 5 au 9 mars 2007. Les dossiers de présentation doivent être soumis à Téléfilm deux jours avant la session de présentation (voir la section 6.2, Procédure de dépôt d'une demande, pour plus de détails).

Nous avisons les participants que la présentation requise à l'étape 2 sera enregistrée sur bande vidéo en vue d'une éventuelle diffusion à la télévision ou dans le Web. Dans l'éventualité d'une diffusion publique de leur bande vidéo, le consentement des participants sera sollicité.

Le jury du concours évaluera tous les documents soumis, incluant le dossier de présentation et la présentation même, en fonction des critères d'évaluation suivants :

Stratégie de commercialisation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stratégie de distribution : une façon simple pour les consommateurs de se procurer le produit</li> <li>• Modèle d'entreprise : un modèle clair pour assurer les rentrées de fonds dans la société</li> <li>• Stratégie de mise en marché : le produit et le marché cible sont compatibles, le marché cible est mesurable, atteignable et rentable</li> <li>• Stratégie de commercialisation tirant profit des nouvelles avenues/platformes de distribution</li> </ul>
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Originalité du concept canadien</li> <li>• Mécanique du jeu émergente ou originale</li> <li>• Longévité de la PI/Marque : la PI aura une durée de vie allant au-delà du lancement d'un unique produit, présentant un potentiel pour une suite et/ou une concession de licence</li> </ul>
Endossement d'un tiers	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fournir la preuve d'une garantie externe ou du soutien financier d'éditeurs ou d'investisseurs au montant de 50 000 \$</li> <li>• Commentaires positifs des consommateurs</li> </ul>

**Un maximum de quatre projets seront retenus pour passer à l'étape 2 : Développement de produit. À sa discrétion, Téléfilm se réserve le droit de ne pas aller de l'avant avec un projet donné.**

### **3.3 Étape 3 : Commercialisation**

En tant que grande gagnante du concours, l'unique société à atteindre l'étape 3 (Commercialisation) recevra une aide financière pour la commercialisation de son produit. Le soutien financier variera en fonction du type du produit et de la plateforme (voir la section 4, Conditions de la participation financière, pour plus de détails).

#### **3.3.1 Exigences de livraison de l'étape 3**

Parmi ce qui doit être livré à cette étape, le participant devra élaborer un plan de commercialisation compétitif et produire une version prête à être commercialisé de son jeu vidéo, pouvant ainsi attirer d'autres investissements du secteur privé qui lui permettront de procéder au lancement du produit sur le marché. Le gagnant doit aussi fournir les coûts finaux vérifiés pour les dépenses engagées à cette étape.

### 3.3.2 Critères de sélection de l'étape 3

Seuls les concurrents de l'étape 2 (Développement de produit) auront le droit de se faire concurrence afin d'être sélectionnés pour passer à l'étape 3 : Commercialisation.

Pour ce faire, les participants devront présenter une démo (prototype) jouable et interactive de leur jeu lors d'une seconde présentation d'une heure devant le jury du concours qui aura lieu à Vancouver en septembre 2007 (date exacte et lieu à déterminer). Les dossiers de présentation doivent être soumis à Téléfilm le jour de la présentation du projet.

Nous avisons les participants que la présentation requise à l'étape 3 sera enregistrée sur bande vidéo en vue d'une éventuelle diffusion à la télévision ou dans le Web. Dans l'éventualité d'une diffusion publique de leur bande vidéo, le consentement des participants sera sollicité.

Le jury du concours évaluera tous les documents soumis, incluant le dossier de présentation, la présentation même et le prototype, en fonction des critères d'évaluation suivants :

Qualité du prototype jouable	Qualité, originalité et impact du prototype jouable
Plan de commercialisation	Potentiel commercial tangible et réaliste
Soutien du consommateur	<ul style="list-style-type: none"><li>Soutien confirmé des consommateurs, tel que démontré par des groupes de discussion, des sondages, des démonstrations, etc.</li></ul>
Rendement du capital investi	<ul style="list-style-type: none"><li>Modèle financier éprouvé assurant le rendement du capital investi</li></ul>

**Un seul projet sera retenu pour passer à l'étape 3 : Commercialisation. À sa discrétion, Téléfilm se réserve le droit de ne pas aller de l'avant avec un projet donné.**

## 4. CONDITIONS DE LA PARTICIPATION FINANCIÈRE

---

La participation financière de Téléfilm Canada prendra la forme d'avances remboursables sous conditions.

Une entente, établie entre le requérant et Téléfilm Canada, déterminera l'échéancier des versements en fonction des exigences de production de chaque étape. Les versements sont conditionnels au respect par le requérant des exigences en matière de présentation des rapports, au fur et à mesure que des étapes clés sont franchies et que les exigences de livraison sont respectées. En cas de défaut, Téléfilm peut exercer tous ses droits incluant, sans s'y limiter, la retenue des versements, si le requérant ne respecte pas les conditions stipulées dans l'entente.

## Niveau maximal de la participation financière

La participation de Téléfilm Canada s'établira comme suit :

Étape 1 : Innovation	Maximum de 50 000 \$ pour définir le concept du produit
Étape 2 : Développement de produit	Le participant doit aller chercher un minimum de 50 000 \$ en investissements du secteur privé. Téléfilm investira jusqu'à 250 000 \$ pour le développement du prototype du jeu.
Étape 3 : Commercialisation	Jusqu'à 50 % du budget approuvé du projet ou 500 000 \$, selon le moindre des deux montants, afin de compléter toutes les tâches définies dans l'échéancier fourni à l'étape 2.

La participation de Téléfilm Canada à une étape du concours ne garantit pas sa participation aux étapes subséquentes ni aux futures phases du développement ou de la commercialisation du produit. Le soutien financier est cumulatif mais chaque étape de financement est distincte. Le financement accordé à une étape du concours ne peut être transféré à une autre étape

À titre d'investisseur, Téléfilm négocie le niveau de sa participation financière.

Les projets qui obtiennent du soutien de Téléfilm Canada à n'importe quelle étape du concours ne peuvent faire une demande au FNMC avant que ne se soit écoulée une période de trois mois suivant la fin du concours.

## 5. CONDITIONS DE REMBOURSEMENT

**À l'étape 1, Téléfilm procédera à la récupération comme suit :**

Les avances sont remboursables à la première des éventualités suivantes : le premier jour du travail de production sur une version finale à des fins de mise en marché ou de toute autre utilisation du produit, ou lors du transfert, de la vente, de la rétrocession des droits, de la cession ou de toute autre disposition du produit.

Lorsque la contribution de Téléfilm au développement du produit est substantielle (c.-à-d. qu'elle excède 50 000 \$) et que le producteur peut prouver qu'il doit repousser le paiement complet du financement de l'étape 1 en raison de contraintes liées à ses liquidités, Téléfilm pourra, à sa seule discrétion, permettre qu'une partie de sa participation financière soit remboursée à partir des revenus. Dans de tels cas, Téléfilm insistera pour que le remboursement de sa participation financière à l'étape 1 soit plus avantageux dans la structure de récupération que sa participation financière dans les autres phases du financement du projet.

### **Aux étapes 2 et 3, Téléfilm procédera à la récupération comme suit :**

Pour les produits **hors ligne** (*PC, console, jeu portatif*) le requérant remboursera à Téléfilm Canada un pourcentage des revenus bruts équivalant à 75 % de son pourcentage de participation au financement total du produit.

Pour les produits **en ligne** (*produits en ligne, sans fil*) le requérant remboursera à Téléfilm Canada un pourcentage des revenus bruts équivalant à 50 % de son pourcentage de participation au financement total du produit.

Pour les projets qui impliquent un **éditeur, un distributeur ou un opérateur en ligne non apparenté**, le requérant remboursera à Téléfilm Canada un pourcentage des revenus bruts équivalant à 100 % de son pourcentage de participation au financement total du produit. Téléfilm reconnaîtra seulement, à titre de distributeurs, les entreprises qui assument un risque financier pour les droits de diffusion, édition et distribution, les coûts promotionnels, le doublage, la localisation et le webmestre, si nécessaire, et qui assument aussi les frais liés à l'hébergement du site et à la bande passante.

Téléfilm Canada pourrait adapter ses ententes en fonction des structures de financement, des accords de distribution, des modalités de mise en marché et autres composantes du produit, puisque ceux-ci varient considérablement d'un produit à l'autre.

Toutes les ententes que conclut le requérant devront être présentées à Téléfilm pour approbation.

Aucun autre participant au financement du projet ne pourra récupérer sa contribution avant Téléfilm. Téléfilm récupérera ses avances, au prorata et pari passu, au même titre que tous les autres investisseurs (sauf pour les exceptions précisées ci-dessus).

Téléfilm Canada récupérera son avance à même les revenus bruts provenant de l'exploitation mondiale du produit et ce, dès le premier dollar. Bien qu'un requérant puisse vendre les droits de distribution à l'échelle mondiale pour une avance ou un minimum garanti compris dans la structure financière du projet, cette avance ou garantie ne peut être récupérée avant que Téléfilm Canada ne récupère son avance.

### **5.1 Appui au bilinguisme**

Afin d'encourager le développement de produits dans les deux langues officielles, le requérant ne sera tenu de rembourser que 90 % de l'avance si la production est produite dans les deux langues officielles ou si elle est traduite dans l'autre langue officielle.

### **5.2 Participation aux bénéfices**

Une fois complété le remboursement à Téléfilm Canada des avances sur les produits en ligne et hors ligne, Téléfilm Canada recevra un pourcentage des revenus bruts équivalant à 25 % du pourcentage de sa participation au financement total du produit, de façon suivie, jusqu'à concurrence de 20 % de l'avance de Téléfilm.

### **5.3 Exigences en matière de présentation des rapports**

Afin de permettre à Téléfilm Canada d'évaluer si le système de récupération en fonction des revenus bruts est adéquat, Téléfilm Canada exigera que les bénéficiaires d'avances lui rendent compte sans délai de toutes les sources de revenus, des honoraires et commissions, ainsi que des dépenses de distribution engagées conformément aux ententes de distribution en vigueur.

À raison de deux fois par année, pendant les trois premières années suivant l'achèvement de la production (annuellement par la suite), le producteur ou le distributeur remettra à Téléfilm Canada un rapport financier complet couvrant tous les aspects relatifs à la distribution du produit, ainsi qu'un exemplaire à jour des rapports de distribution. Pour les produits hors ligne, ces rapports doivent comprendre un compte rendu complet et détaillé du nombre d'unités vendues.

En ce qui a trait aux projets en ligne, les requérants sont tenus d'assortir leur site Web ou leur contenu Web d'un système dynamique de mesure de l'auditoire utilisant des indicateurs de page individuels et compilant les données sur un serveur indépendant du serveur hôte. Téléfilm Canada pourra décider du service de suivi de l'auditoire à utiliser et assumera les coûts associés à l'utilisation de ce système. Téléfilm aura également accès de manière indépendante à l'ensemble des données sur l'auditoire compilées pour le site Web ou le contenu Web du requérant.

## **6. COMMENT PRÉSENTER UNE DEMANDE**

---

### **6.1 Date de dépôt des demandes**

Les requérants ne peuvent s'inscrire au concours qu'à l'étape 1. Les demandes complètes doivent être envoyées au bureau de la région de l'Ouest de Téléfilm Canada d'ici le 15 décembre 2006 à 17 h (HNP).

Les requérants sélectionnés pour passer à l'étape 2 (Développement de produit) et à l'étape 3 (Commercialisation) devront respecter les dates de dépôt qui seront déterminées ultérieurement. Aucune demande ne sera acceptée après la date de dépôt spécifiée.

### **6.2 Procédure de dépôt d'une demande**

Pour s'inscrire au concours, les requérants doivent remettre un exemplaire dûment signé du formulaire de demande accompagné de tous les documents requis. Chaque requérant doit faire parvenir à Téléfilm à l'adresse indiquée ci-dessous le formulaire de demande et tous les documents requis accompagnés d'un « pitch » d'une durée maximale de 5 minutes.

Les documents requis doivent être convertis en fichiers PDF et envoyés à Téléfilm sur un CD-ROM (à l'exception de le « pitch » qui doit être enregistré sur un DVD séparé).

Le formulaire de demande, le CD-ROM contenant tous les documents requis en format PDF ainsi que le DVD de le « pitch » doivent être postés dans une seule enveloppe au bureau de la région de l'Ouest de Téléfilm.

**Grand concours du jeu vidéo canadien**  
**Bureau de la région de l'Ouest de Téléfilm**  
**Canada**  
**609, rue Granville**  
**Bureau 410**  
**Vancouver (Colombie-Britannique)**  
**V7Y 1G5**

**Coordonnateur du Grand concours du**  
**jeu vidéo canadien**  
**Téléphone : (604) 666-7337**  
**Sans frais : 1-800-663-7771**  
**Télécopieur : (604) 666-7754**

Les demandes d'inscription au concours peuvent être présentées dans l'une ou l'autre des langues officielles du Canada.

### **6.3 Communication des décisions**

Les requérants recevront par écrit un avis concernant le résultat de l'évaluation de leur demande de participation à l'étape 1 (Innovation) environ quatre semaines après la date de dépôt du 15 décembre 2006.

Suite aux délibérations du jury du concours, les participants sélectionnés pour passer à l'étape 2 (Développement de produit) et à l'étape 3 (Commercialisation) seront avisés de la décision du jury dans les plus brefs délais. Téléfilm s'attend à ce que les décisions soient rendues dans les jours suivant la session de présentation.

## ANNEXE 1 – Définitions

---

- **Jeux vidéos** : Logiciel de divertissement interactif livré comme suit :
  - Jeu scellé, utilisable en ligne, en temps réel et téléchargeable, conçu pour les ordinateurs personnels
  - Jeu scellé, utilisable en ligne, en temps réel et téléchargeable, conçu pour les consoles de jeux vidéos (ex. : Xbox 360, PlayStation 2)
  - Jeu scellé, utilisable en ligne, en temps réel et téléchargeable, conçu pour les appareils de jeu portatifs (ex. : Nintendo DS, PlayStation Portable)
  - Jeu scellé, utilisable en ligne, en temps réel et téléchargeable, conçu pour les appareils mobiles (ex. : téléphone cellulaire, assistant numérique personnel)
  
- **Distribution alternative** : Distribution n'incluant pas (mais pouvant ultérieurement donner lieu à) des produits scellés vendus au détail.
  
- **Contenu canadien** : Tout contenu créé au Canada par des Canadiens, mais qui ne porte pas nécessairement sur des thèmes canadiens.
  
- **Contenu original** : Contenu qui n'est pas sous licence et qui est basé sur des idées originales.
  
- **Contenu canadien original** : Idées originales non sous licence qui sont créées par des Canadiens au Canada, mais qui ne portent pas nécessairement sur des thèmes canadiens.
  
- **Vétéran de l'industrie du jeu vidéo** : Personne ayant au moins 10 ans d'expérience directe dans l'industrie du jeu vidéo à titre de cadre supérieur.
  
- **Propriété intellectuelle (PI)** : La propriété intellectuelle est le résultat d'efforts intellectuels ayant une valeur commerciale, comme des oeuvres littéraires, artistiques ou techniques, et peut ou non être protégée par des droits d'auteur, une marque de commerce ou un brevet.