

Majeure de création en 3D - 6609

RESPONSABLE :

David Paquin
819 762-0971 poste 2243
David.Paquin@uqat.ca

SCOLARITÉ :

90 crédits, Premier cycle

GRADE :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

Les étudiants pourront : développer leurs habiletés de travail en 3D avec les avantages d'un encadrement académique et la performance d'outils à la fine pointe de l'industrie; développer durant leur formation expertise et polyvalence dans les diverses sphères d'activité de la création 3D : modélisation, animation, environnements (éclairage, textures), et design de jeu. La formation est de façon plus générale orientée vers l'animation de personnage ainsi que le design de jeu vidéo; modéliser des environnements, développer et animer leurs propres acteurs, personnaliser leurs interfaces; échanger avec des experts de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma; être un créateur à l'avant-garde des nouvelles convergences de la création 3D et d'Internet; envisager les secteurs d'activité visés par cette formation : jeu vidéo, multimédia, cinéma, télévision, design graphique, architecture, design industriel, arts visuels, prototypage en imagerie de synthèse (simulations pour la médecine, l'enseignement, l'ingénierie, etc.).

L'étudiant peut compléter une mineure (1 an) offerte par l'UQAT dans un domaine connexe à la création 3D (arts plastiques, cinéma, création en multimédia interactif, design de jeux vidéo, gestion, journalisme, production artistique, programmation multimédia, technologie Web, stage à l'étranger) s'il désire être diplômé d'un baccalauréat avec majeure de création en 3D et mineure de son choix. Compte tenu du fait que l'Université Internationale du Multimédia a son siège social à l'UQAT et des nombreux contacts à l'étranger engendrés par cette initiative, le cheminement de mineure privilégié sera un stage à l'étranger d'une durée d'un an.

La mineure en arts plastiques a pour objectifs de permettre et de favoriser une ouverture sur le monde des arts plastiques par l'interaction de l'apprentissage formel du langage plastique et de l'utilisation de ces connaissances à travers l'expression plastique. Elle facilite, stimule et encourage la découverte des modes d'expression personnelle et en favorise le développement par une démarche intuitive d'intégration par certaines disciplines de l'art. Les explorations proposées en dessin, en couleur, en sculpture et en histoire de l'art en font une expérience globale en arts plastiques. Elles favorisent une réflexion théorique sur la pratique en permettant de situer la fonction de l'art dans un processus de personnalisation et dans son rôle social.

La mineure en cinéma vise à développer une formation en cinéma qui allie la théorie à la pratique cinématographique. Elle met l'accent sur l'acquisition de connaissances autant théoriques que culturelles et sur un apprentissage des pratiques contemporaines du cinéma afin de stimuler la réflexion et la création. Elle favorise également l'exploration du médium autant dans son processus artistique que dans son rôle social.

La mineure de création en multimédia interactif vise l'acquisition de connaissances de même que le développement d'habiletés et d'attitudes dans trois domaines d'application du multimédia interactif : la conception, la réalisation et la production. Le programme offre une formation intensive en technologie numérique, à l'intérieur d'un contexte de création ainsi qu'une formation comprenant des composantes théoriques basées sur la nature et les ressources de la communication. L'agencement et le contenu des activités du programme conduisent l'étudiant à réaliser, lui-même, un montage interactif multimédia.

La mineure en design de jeux vidéo permet à l'étudiant inscrit à la majeure de création en 3D d'approfondir ses connaissances théoriques liées au domaine, de développer sa créativité en plus de maîtriser les techniques avancées de modélisation, d'animation et d'intégration dans un contexte similaire à celui de l'industrie du jeu vidéo. Cette formation universitaire, la plus avancée en design de jeux vidéo au Québec, permettra plus spécifiquement à l'étudiant de devenir un concepteur de jeux vidéo possédant un vaste bagage de connaissances, tant théoriques que pratiques, répondant ainsi aux besoins de l'industrie; d'être à l'affût des différentes tendances du marché du jeu vidéo, de ses principales avancées et innovations; de comprendre toutes les étapes de conception d'un jeu vidéo, du processus d'idéation jusqu'à la réalisation finale, et de maîtriser les différents outils et méthodes avancées permettant de les optimiser; de développer son esprit

critique à l'égard de cette industrie du divertissement et de ses réalisations les plus marquantes.

La mineure en gestion a pour objectifs de permettre à l'étudiant d'acquérir les notions de base qui l'aideront à assumer des tâches de gestion, d'appliquer les principes comptables et financiers, de comprendre les impacts de l'environnement économique sur les chances de succès d'un projet ainsi que de comprendre les rapports individu/groupe et prendre conscience de la dimension humaine du travail dans un contexte de gestion.

La mineure en journalisme permet à l'étudiant d'étendre à son champ de compétence en communication une formation en journalisme (écrit, électronique) axée sur la pratique actuelle, incluant les plus récentes approches liées aux nouvelles technologies. Elle favorise le développement d'une pensée critique et réflexive sur la profession afin que l'étudiant soit apte à se questionner sur les nombreux rôles (éthique, social) de l'information dans une société démocratique.

La mineure en production artistique s'adresse principalement aux étudiants qui se dirigent vers une carrière artistique en création d'œuvres. Elle leur permet d'approfondir une discipline déjà acquise dans le domaine de la création, de développer une approche plus interdisciplinaire par la combinaison de deux ou plusieurs disciplines et de développer la capacité d'élaborer et de réaliser des projets personnels en création.

La mineure en programmation multimédia permet aux étudiants de développer leurs compétences en résolutions de problèmes et en algorithmique, d'acquérir une formation fondamentale en traitement des images, par programmation. Ils peuvent aussi compléter leur formation dans les domaines connexes suivants : la réseautique, la programmation et la conception informatique ainsi que le fonctionnement interne des ordinateurs.

La mineure en technologie Web permet à l'étudiant d'acquérir des compétences théoriques et pratiques en vue de collaborer avec des équipes pluridisciplinaires lors de la production d'applications Web.

La mineure personnalisée permet à l'étudiant d'acquérir une formation correspondant à ses propres intérêts et non accessible dans le cadre de l'une ou l'autre des mineures composant le programme. Il lui appartient de proposer, lui-même, un plan de formation articulé autour d'un axe intégrateur et d'identifier les objectifs de formation qu'il désire poursuivre et les cours qu'il souhaite compléter. Un formulaire de projet de programme doit être complété et approuvé par l'Université.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

(Ce programme a une capacité d'accueil limitée.)

Être titulaire d'une technique d'intégration en multimédia ou d'une technique d'animation 3D et synthèse d'images.

OU

Être titulaire d'une technique ou d'un DEC dans une des concentrations suivantes : en design graphique, en art visuel, en informatique, en histoire de l'art, en lettres, en cinéma, en communication ou dans un domaine connexe, ou l'équivalent, et posséder de bonnes bases en imagerie numérique et modélisation 3D. Dans tous ces cas, l'étudiant devra déposer un curriculum vitæ ainsi qu'un portfolio lors de sa demande d'admission.

Base études universitaires

Être titulaire d'un diplôme sanctionnant un programme de baccalauréat en informatique, en art visuel, en histoire de l'art, en lettres, en cinéma, en communication, en design, en graphisme, en architecture ou dans un domaine connexe, ou l'équivalent, et posséder de bonnes bases en imagerie numérique et modélisation 3D. Dans tous ces cas, l'étudiant devra déposer un curriculum vitæ ainsi qu'un portfolio lors de sa demande d'admission.

Base adulte

Être âgé d'au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir oeuvré pendant au moins deux ans dans un domaine de l'industrie de la 3D ou un domaine connexe; ces connaissances pourront être évaluées à l'aide de tests et (ou) d'entrevues lorsque requis et l'expérience devra être attestée par une lettre de l'employeur et un portfolio.

PLAN DE FORMATION :

Trimestre 1

ARN1203	Atelier de création (1 cr.)
ART1402	Animation traditionnelle (3 cr.)
ART1701	Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.)
ART1702	Scénarisation et réalisation en jeu vidéo (3 cr.)
ART1714	Animation 3D (3 cr.)
DES1101	Dessin conceptuel pour le jeu vidéo I (3 cr.)

Trimestre 2

ART1405	Composition et effets spéciaux en 3D (3 cr.) (ART1401 ou ART1701)
ART1406	Animation de personnages (3 cr.) (ART1404 ou ART1714)
ART1407	Design de jeux 3D : familiarisation (3 cr.)
ART1409	Art, design et 3D (3 cr.) (ART1401 ou ART1701)
DES1102	Dessin conceptuel pour le jeu vidéo II (3 cr.)

Trimestre 3

ARN1220	Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
ARN1535	Stratégies de production avancées en 3D (3 cr.)
ART1408	Design de jeux 3D : approfondissement et intégration (3 cr.) (ART1407)
ART1703	Animation de personnages avancée (3 cr.)
ART1705	Design d'environnements (3 cr.) (ART1405)

Trimestre 4

ART1710	Projet avancé de production en 3D (45 crédits réussis) (6 cr.)
ARN2044	Atelier dirigé en création 3D (8 cr.)
ou STN2421	Stage en création 3D (8 cr.)

Cours optionnels

L'étudiant s'inscrit aux activités de la mineure de son choix. Lorsque la mineure choisie compte moins de 30 crédits, l'étudiant complète son baccalauréat en choisissant le ou les cours requis dans l'ensemble de la banque de cours de l'Université, avec l'autorisation de la direction du Module en multimédia.

Mineures offertes

Mineure en arts plastiques (8172)

Mineure en cinéma (8025)

Mineure de création en multimédia interactif (8109)

Mineure en design de jeux vidéo (8060)

Mineure en gestion (8542)

Mineure en journalisme (8026)

Mineure en production artistique (8171)

Mineure en programmation multimédia (8358)

Mineure en technologie Web (8613)

Mineure personnalisée (8009)

RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES :

Pour s'inscrire au cours ART1710, l'étudiant doit avoir complété 45 crédits de la majeure de création en 3D et avoir réussi les cours ART1701, ART1402, ART1403, ART1714 et ART1406.

Pour s'inscrire au cours STN2421, l'étudiant devra avoir complété tous les cours des trois (3) premiers trimestres avec succès, avec une moyenne cumulative supérieure à 3,0/4,3. Un étudiant qui n'a pas maintenu une moyenne supérieure à 3,0 pourrait devoir compléter un projet de 8 crédits, ayant pour but de construire un portfolio, au lieu du stage.

Un certificat, complété à l'UQAT ou dans une autre université, peut être reconnu comme mineure sous réserve d'en faire la demande à la direction du Module en multimédia qui peut accepter, ou refuser, sur la base de la pertinence du certificat soumis par l'étudiant. L'étudiant qui désire compléter sa mineure hors Québec peut le faire, en s'inscrivant à la mineure personnalisée, avec l'approbation de la direction du Module en multimédia.