

Baccalauréat en création numérique - 7235

RESPONSABLE :

Cathy Vezina
819 762-0971 poste 2298

SCOLARITÉ :

90 crédits, Premier cycle

GRADES :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

Le Baccalauréat en création numérique vise à développer chez la personne étudiante des habiletés créatives et conceptuelles dans plusieurs sphères du secteur de la créativité numérique impliquant la conception, la production, la diffusion et la gestion de contenus et d'expériences.

Les personnes étudiantes seront amenées à tirer parti des possibilités technologiques dans le cadre de projets professionnalisants, ainsi qu'à devenir des actrices et acteurs polyvalents aptes à évoluer dans un secteur en constante transformation. Divers outils de création spécialisés seront exploités et des compétences dans des domaines spécifiques tels que la conception et le design graphique, les environnements interactifs et immersifs, l'audiovisuel, le cinéma et les médias numériques seront développées.

Le Baccalauréat en création numérique s'adresse à des individus passionnés et curieux souhaitant ouvrir leurs horizons sur de nombreux axes de réflexion et de création. Les concentrations offertes visent à développer des compétences spécifiques en cinéma et en médias audiovisuels ou en design d'expérience.

La concentration en cinéma et médias audiovisuels s'adresse aux personnes étudiantes souhaitant évoluer dans le domaine du cinéma, de la réalisation vidéo, de la publicité, de la télévision, des arts médiatiques, de la production audiovisuelle et de la culture. Elle interpellera celles et ceux qui sont intéressés par une approche à la fois théorique et pratique, permettant de mettre à l'épreuve et de saisir l'impact des choix narratifs, thématiques, formels et esthétiques sur le spectateur ou la spectatrice.

La concentration en design d'expérience s'adresse aux personnes étudiantes voulant travailler dans le domaine des technologies immersives et interactives, de l'événementiel, de l'art numérique, de la conception de produits et de services numériques, et qui sont intéressées par une approche exploratoire, appliquée et innovante, centrée sur l'expérience utilisateur.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Le candidat ou la candidate doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

Base équivalent DEC – Étudiantes et étudiants internationaux

Études équivalentes à un diplôme d'études collégiales (DEC) québécois, sanctionnant la réussite d'au moins 13 années de scolarité.

Le candidat ou la candidate doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

RECONNAISSANCE DES ACQUIS

Les diplômés et diplômées en Techniques d'intégration multimédia (TIM) avec un diplôme délivré dans les trois (3) années précédant la demande d'admission se verront reconnaître entre 15 et 30 crédits universitaires après une analyse de dossier.

Base études universitaires

Avoir complété un minimum de 30 crédits au sein d'un programme universitaire tout en maintenant une moyenne cumulative d'au moins de 2,3 sur 4,3.

Le candidat ou la candidate doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

Base expérience

Avoir au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir œuvré pendant au moins deux ans dans un domaine artistique ou lié d'une manière ou d'une autre aux médias numériques; ces connaissances pourront être évaluées à l'aide d'entrevues lorsque requis et l'expérience devra être attestée par une lettre de l'employeur ou de l'employeuse. La candidate ou le candidat pourrait également être appelé à présenter un portfolio.

La candidate ou le candidat doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

PLAN DE FORMATION :

profil cinéma et médias audiovisuels

Session 1

ARN1103	Introduction à la création numérique (3 cr.)
ARN1106	Cultures visuelles : histoire et esthétique (3 cr.)
ARN1107	Cinéma et vidéo: de la scénarisation à la diffusion (3 cr.)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
CMM1102	Études médiatiques (3 cr.)

Session 2

ARN1206	Cultures visuelles : médias traditionnels et émergents (3 cr.)
ART1213	Interactivité (3 cr.)
ART1221	Graphisme et infographie (3 cr.) (ARN1103 ou ARN1104)
CMM1205	Stratégies de communication en création numérique (3 cr.)
SON1215	Introduction à l'audio numérique (3 cr.)

Session 3

ARN1301	Conception 3D (3 cr.)
ARN1421	Design graphique animé (3 cr.) (ARN1103 ou ARN1104)
ARN2302	Leadership et dynamique d'équipe en création numérique (3 cr.)

Concentration cinéma et médias audiovisuels

CIN1203	Scénarisation cinématographique (3 cr.)
CIN1310	Formes et genres audiovisuels (3 cr.)

Session 4

ARN2402	Gestion de projet et entrepreneuriat (3 cr.)
ARN2451	Design numérique (3 cr.) (ART1221)
ARN5101	Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
ARN5405	Laboratoire et prototypage (3 cr.)

Concentration cinéma et médias audiovisuels

CIN1204	Théories du cinéma (3 cr.)
CIN1209	Mise en scène : éclairage, espace scénique, espace filmique (3 cr.)

Session 5

ARN5501	Projet de fin d'études I (3 cr.)
ARN5521	Design, empathie et innovation (3 cr.)
CMM1501	Médias socionumériques (3 cr.)

Concentration cinéma et médias audiovisuels

CIN1205	Montage : théories et pratiques (3 cr.)
SON3515	Design sonore (3 cr.) (SON1215)

Session 6

ARN5502	Projet de fin d'études II (3 cr.) (ARN5501)
ARN5625	Atelier dirigé en création numérique (5 cr.)
ou STN5655	Stage en création numérique (5 cr.)
CMM1601	Médias, pouvoir et imaginaire (3 cr.)

Concentration cinéma et médias audiovisuels

CIN1610	Postproduction et effets visuels (3 cr.)
---------	--

profil design d'expérience

Session 1

ARN1103	Introduction à la création numérique (3 cr.)
ARN1106	Cultures visuelles : histoire et esthétique (3 cr.)
ARN1107	Cinéma et vidéo: de la scénarisation à la diffusion (3 cr.)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
CMM1102	Études médiatiques (3 cr.)

Session 2

ARN1206	Cultures visuelles : médias traditionnels et émergents (3 cr.)
ART1213	Interactivité (3 cr.)
ART1221	Graphisme et infographie (3 cr.) (ARN1103 ou ARN1104)
CMM1205	Stratégies de communication en création numérique (3 cr.)
SON1215	Introduction à l'audio numérique (3 cr.)

Session 3

ARN1301	Conception 3D (3 cr.)
ARN1421	Design graphique animé (3 cr.) (ARN1103 ou ARN1104)
ARN2302	Leadership et dynamique d'équipe en création numérique (3 cr.)

Concentration design d'expérience

DEX1320	Conception interactive (3 cr.)
DEX1321	Développement interactif en création numérique (3 cr.) (ART1213)

Session 4

ARN2402	Gestion de projet et entrepreneuriat (3 cr.)
ARN2451	Design numérique (3 cr.) (ART1221)
ARN5101	Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
ARN5405	Laboratoire et prototypage (3 cr.)

Concentration design d'expérience

DEX1422	Design d'interface utilisateur (3 cr.) (ARN1103)
DEX1423	Design d'environnements 3D temps réel (3 cr.) (DEX1321)

Session 5

ARN5501	Projet de fin d'études I (3 cr.)
ARN5521	Design, empathie et innovation (3 cr.)
CMM1501	Médias socio-numériques (3 cr.)

Concentration design d'expérience

DEX1524	Avatars et capture de mouvements (3 cr.)
DEX1525	Conception d'événements et gestion de projets culturels (3 cr.)

Session 6

ARN5502	Projet de fin d'études II (3 cr.) (ARN5501)
ARN5625	Atelier dirigé en création numérique (5 cr.)
ou STN5655	Stage en création numérique (5 cr.)
CMM1601	Médias, pouvoir et imaginaire (3 cr.)

Concentration design d'expérience

DEX5620	Laboratoire de spécialisation (3 cr.)
---------	---------------------------------------

* : Disponible à distance

Règlements pédagogiques :

Pour s'inscrire au cours ARN5501 Projet de fin d'études I, l'étudiante ou l'étudiant doit avoir réussi au moins 45 crédits du programme (incluant les crédits reconnus du DEC pour le DEC-BAC).

De plus, pour s'inscrire au cours STN5655 Stage en création numérique, l'étudiante ou l'étudiant devra avoir maintenu une moyenne égale ou supérieure à 3,2 sur 4,3 lors des sessions précédant le stage et avoir réussi 60 crédits de son programme. Afin d'être admissible au stage, l'étudiante ou l'étudiant devra présenter un portfolio ayant reçu l'aval de la personne responsable du programme.

NOTES :

Pour les étudiantes et les étudiants admis à la session d'hiver, le programme ne peut être complété en moins de 7 sessions.

PIÈCES SUPPLÉMENTAIRES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES :

Base d'expérience:

L'étudiante ou l'étudiant pourrait être appelé à fournir un portfolio.

Si l'expérience est plus ou moins satisfaisante, cette personne sera admise comme "étudiante ou étudiant libre au 9927" pour un an et devra maintenir une moyenne de 2.5 / 4.3 à temps complet.