

**Baccalauréat en création numérique (profil cinéma, DEC-BAC) - 7576**

**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 l'étudiant des habiletés créatives et conceptuelles dans plusieurs disciplines convergentes dont la création cinématographique et vidéographique, le design d'images de synthèse et l'intégration Web, ainsi que la communication graphique. Les étudiants seront amenés à tirer parti des possibilités liées aux technologies numériques de pointe dans le cadre d'un projet professionnel, ainsi qu'à devenir des architectes d'univers virtuels en exploitant les outils de création numérique. Le baccalauréat en création numérique s'adresse à des individus créatifs intéressés par les diverses facettes des médias numériques.

**CONDITIONS D'ADMISSION :**

**Base collégiale**

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en techniques d'intégration multimédia.

Le candidat 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**

L'étudiant ayant obtenu un DEC en techniques d'intégration multimédia pourra se voir reconnaître jusqu'à 10 cours (ou 30 crédits) du baccalauréat, selon les conditions établies.

**PLAN DE FORMATION :**

**profil cinéma**

Liste des cours pouvant être reconnus en équivalence :

AAR1221	Atelier dirigé I en création (3 cr.)
ARN1104	Création graphique (3 cr.)
ARN2304	Applications interactives (3 cr.) (ART1211)
ARN2424	Image en mouvement : production et traitement graphique (3 cr.) (ARN1104)
ARN3519	Production et gestion de projets médiatiques (3 cr.)
ART1211	Internet (3 cr.)
ART1221	Graphisme et infographie (3 cr.) (ARN1103 ou ARN1104)
ART1401	Fondements I : les bases de la création 3D (3 cr.)
DES1250	Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.)

**Session 1**

ARN1201	Histoire de l'art : culture et société (3 cr.)
ARN1232	Créativité et processus créatif (3 cr.)
ART1203	Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo (3 cr.)
ART1213	Interactivité (3 cr.)
CMM1110	Introduction aux études médiatiques (3 cr.)

**Session 2**

ARN2451	Design numérique (3 cr.) (ART1221)
ARN5101	Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
ARN5405	Laboratoire et prototypage (3 cr.)
CIN1203	Scénarisation cinématographique (3 cr.)
CMM1212	Théories générales de la communication de masse (3 cr.)
SON1215	Introduction à l'audio numérique (3 cr.)

**Session 3**

ARN1215	Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques (3 cr.)
ARN2342	Scénarisation, réalisation et médias numériques (3 cr.)
ARN5501	Projet de fin d'études I (3 cr.)
CIN1205	Montage : théories et pratiques (3 cr.)
CIN1208	Les genres cinématographiques (3 cr.)

**Session 4**

ARN5502	Projet de fin d'études II (3 cr.) (ARN5501)
---------	---

CIN1204	Théories du cinéma (3 cr.)
CIN1209	Mise en scène : éclairage, espace scénique, espace filmique (3 cr.)
SON3515	Design sonore (3 cr.) (SON1215)

**Session 5**

ARN5625	Atelier dirigé en création numérique (5 cr.)
ou STN5655	Stage en création numérique (5 cr.)

\* : Disponible à distance

**Règlements pédagogiques :**

Pour s'inscrire au cours ARN5501 Projet de fin d'études I, l'étudiant doit avoir réussi au moins 45 crédits du programme.

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

**AAR1221****Atelier dirigé I en création**

**Objectifs :** Amener l'étudiant à élaborer et réaliser un projet à partir d'une problématique qu'il a développée. L'amener à préciser son champ d'intérêt et à identifier ses besoins formels, conceptuels et symboliques compte tenu de sa problématique personnelle.

**Contenu :** Définition du cadre conceptuel ou thématique pertinent au champ d'intérêt de l'étudiant et au projet. Expérimentation et analyse des stratégies pour la mise en œuvre de ces concepts ou pour l'exploration de ces thématiques. La nature du projet peut relever autant d'une seule discipline que de l'interdisciplinarité.

**ARN1104****Création graphique**

**Objectifs :** Développer des habiletés conceptuelles à travers des logiciels conçus pour la création numérique. Démontrer comment l'ordinateur peut devenir un outil ou un support de création en explorant divers logiciels de pointe utiles à l'élaboration de projets disciplinaires ou multidisciplinaires (simulation, traitement de l'image, sons conception et mise en page, etc.). Développer son jugement critique face à des projets artistiques et accepter la critique constructive à l'égard de ses propres créations.

**Contenu :** Exploration de logiciels conçus pour la création numérique : infographie de base, traitement de l'image et numérisation d'images, conception graphique et mise en page. Apprentissage des diverses étapes spécifiques à l'idéation, la conceptualisation et la production d'un projet regroupant plusieurs médias.

**ARN1201****Histoire de l'art : culture et société**

**Objectifs :** S'initier au domaine de l'histoire de l'art. Par une approche synthétique du domaine, éclairer la compréhension de ce dernier et développer le jugement face à la diversité des faits artistiques. Acquérir une vue d'ensemble du développement de l'art et de l'histoire de l'art par l'acquisition de connaissances sur différentes périodes historiques. Reconnaître les œuvres principales qui jalonnent ce développement. Favoriser une meilleure compréhension et connaissance des œuvres d'art et d'architecture anciennes, modernes et contemporaines. Apprendre à situer les phénomènes artistiques et les œuvres d'art par rapport à d'autres éléments du contexte géographique, culturel, religieux, politique, social, etc., dans un cadre évolutif, et en relation avec des ensembles plus larges, de façon à mieux les comprendre. Encourager une réflexion face aux rôles et enjeux de la communication visuelle. Dégager les significations majeures de la peinture, de la sculpture et de l'architecture, des grandes civilisations de l'Antiquité à aujourd'hui, en confrontant leurs réalisations entre elles et avec les cadres socioreligieux qui ont favorisé

leur émergence. Introduire les tendances majeures de l'art civilisations européennes occidentales, comprendre l'évolution de celles-ci et favoriser le développement de la culture visuelle.

**Contenu :** Études des arts de l'Antiquité (l'art de la Mésopotamie et de l'Égypte, l'art grec et romain), du Moyen-Âge (l'art paléochrétien, byzantin, roman et gothique), du XVe au XVIIIe siècle (la Renaissance, le maniérisme, le baroque, le classicisme et le rococo), du XIXe siècle (le néoclassicisme, le romantisme, le réalisme et l'impressionnisme), et l'art du XXe siècle et l'art et les nouveaux médias.

**ARN1215****Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques**

**Objectifs :** Approfondir ses acquis en analyse cinématographique, en art visuel et en nouveaux médias. Aborder l'analyse critique et théorique d'œuvres expérimentales issues du champ cinématographique, des arts médiatiques et des nouveaux médias, c'est-à-dire marquées par des innovations techniques ou formelles qui les inscrivent ou les maintiennent dans la marginalité.

**Contenu :** Étude des différentes perspectives concernant la modernité et la postmodernité en art contemporain ainsi que des différentes implications théoriques. Présentation des différentes formes et pratiques artistiques ayant marqué l'histoire du cinéma et des nouveaux médias. Analyse des concepts théoriques facilitant la lecture et l'analyse d'un corpus d'œuvres complexes : narratologie, notions de réflexivité, d'énonciation, de déconstruction du récit et d'intertextualité. Visionnement d'un nombre d'œuvres marginales impliquant l'inscription de plusieurs médias à l'objet culturel.

**ARN1232****Créativité et processus créatif**

**Objectifs :** Découvrir et développer son potentiel créatif, sa sensibilité artistique, sa capacité à explorer, à exprimer et à communiquer ses idées. Développer la compétence à résoudre des problèmes et à trouver des solutions originales en recourant à certaines stratégies et techniques visant à stimuler son imagination. Approfondir ses connaissances de l'histoire de la créativité et de ses diverses approches. Prendre conscience et analyser son propre processus de création à la lumière des théories sur la créativité et en rendre compte.

**Contenu :** Introduction aux principaux facteurs psychologiques et environnementaux qui facilitent ou bloquent la créativité individuelle et collective ainsi qu'aux représentations que les individus se font de la créativité en général. Le phénomène de la créativité sous une approche systémique (la personne, le processus, le produit et le contexte) et dans la pratique professionnelle. Les principales connaissances pratiques à mettre en application portent sur le mécanisme de

la réflexion créative, les stratégies, les méthodes et les techniques qui facilitent la gestation des idées et l'expression de la créativité (l'entraînement à l'imagination, à la pensée divergente, à la pensée paradoxale, à la pensée combinatoire et à la pensée analogique).

**ARN2304****Applications interactives**

**Objectifs :** Apprendre à utiliser des périphériques et des logiciels utilisés pour la création d'une application médiatique interactive. Savoir comment un logiciel-auteur peut, dans des conditions d'utilisation adéquates, devenir un support efficace à la création dans un environnement numérique.

**Contenu :** Familiarisation avec les différents types d'acteurs présents dans une production numérique. Maîtrise des paramètres de l'interactivité à l'intérieur de logiciels utilisés dans l'industrie. Familiarisation avec les notions d'ergonomie visuelle et de navigation spécifiques aux applications interactives. Apprentissage d'une base en algorithmes et en programmation facilement transposable à l'intérieur de différents logiciels de traitement médiatique.

**ARN2342****Scénarisation, réalisation et médias numériques**

**Objectifs :** S'initier au champ de connaissances et aux concepts qui traversent la pratique de la scénarisation et de la réalisation dans le domaine des médias numériques et, plus particulièrement, pour les applications non linéaires. Comprendre le processus de création d'une application interactive. Acquérir l'habileté à écrire un scénario interactif et à réaliser une application en média interactif. Développer une approche créative et critique de la production interactive dans le domaine des médias numériques.

**Contenu :** Exploration des grands paramètres de la scénarisation interactive : le processus de scénarisation interactive, le développement du concept de base, la structuration du contenu, l'arborescence (ou le plan de navigation, les stratégies de navigation, le design de l'interface et le scénarimage (story-board). Visualisation d'un ensemble de documents représentatifs des différents genres de productions dans les médias numériques interactifs (bornes interactives, didacticiels, présentations corporatives, performance, jeux vidéo, etc.). Exploration de la démarche de production (tâches et séquence des opérations), partage des tâches de production en équipe; notions de scénarisation non linéaire; expérimentation avec des éléments provenant de sources numériques ou analogiques variées.

**ARN2424****Image en mouvement : production et traitement graphique**

**Objectifs :** Connaître les diverses possibilités d'expression graphique et artistique que permet l'utilisation d'un

logiciel d'animation, de traitement visuel et de postproduction. Concevoir et développer du contenu graphique en mouvement dans une perspective de design, d'animation, d'exploration artistique et d'expression narrative. Rechercher et développer des procédés techniques de traitement visuel permettant la bonification de contenus télévisuel, cinématographique ou artistique. Réfléchir à l'apport des technologies numériques dans la pratique des arts et déterminer la contribution des arts visuels à la création numérique.

**Contenu :** Étude d'un logiciel d'animation, de traitement visuel et de postproduction. Recherche et analyse ayant pour but la production de contenu graphique en mouvement. Exposition de l'étudiant à différents médiums numériques impliquant le mouvement : habillage télévisuel et traitement cinématographique, signature animée, générique, graphisme en mouvement et design animé.

**ARN2451****Design numérique**

**Objectifs :** Maîtriser les concepts liés au graphisme en mouvement (forme-espace-temps), au design d'information et au langage typographique. Concevoir l'aspect narratif et formel d'une production numérique en exprimant de façon précise une information, une idée, un point de vue critique. Composer avec les différentes contraintes reliées à la production graphique et à la gestion des priorités dans un contexte de création, tout en développant son style et sa créativité. Développer une démarche exploratoire et dans une perspective d'ouverture à la critique. Préparer et/ou mettre à jour son portfolio.

**Contenu :** Le cours couvre plusieurs facettes du design numérique d'un point de vue théorique et pratique tels que les principes universels de design, le design d'information, le design expérimental, etc. Exploration des possibilités narratives du langage typographique, de la couleur et des autres codes visuels associés à l'image fixe et en mouvement. Sensibilisation à l'importance de documenter ses productions et de développer une éthique de travail. Familiarisation avec le travail de certains designers graphiques contemporains.

**ARN3519****Production et gestion de projets médiatiques**

**Objectifs :** Comprendre la gestion et la production de projets médiatiques professionnels. Prendre conscience de ses aptitudes et de sa personnalité et de l'impact de celles-ci dans leur relation avec un gestionnaire de projet au sein d'une équipe de travail. Comprendre les responsabilités, les droits et les exigences du directeur artistique, du scénariste, du réalisateur, de l'équipe de conception et de création face au producteur dans le domaine des nouveaux médias. Être en mesure d'identifier le rôle et les compétences

d'un gestionnaire et d'un producteur de projets; déterminer les étapes et les phases d'un projet médiatique; comprendre un plan de projet; identifier et recueillir l'information nécessaire aux gestionnaires de projets pour respecter les échéanciers; comprendre les grands processus de gestion et de production de projets médiatiques et analyser un budget de production ainsi que la stratégie financière pour en comprendre l'impact sur l'équipe de conception et de création.

**Contenu** : Portrait complet de la gestion de projet : relations interpersonnelles, gestion des conflits, rôles et responsabilités, cycle de vie d'un projet, suivi et évaluation, etc. Cours composé des modules suivants : le rôle d'un producteur en nouvelles technologies; le contenu d'un projet; l'élaboration du concept; la gestion de projets; la présentation du concept; le budget; le financement; le plan d'affaires; les questions juridiques; les stratégies de marketing et de promotion; le rapport final; l'estimation des coûts dans la gestion de projets; l'impôt du travailleur autonome.

### ARN5101

#### Séminaire de préparation aux milieux professionnels

**Objectifs** : Susciter des échanges sur les acquis de la formation et sur le marché du travail afin de faciliter l'intégration dans le milieu de stage. Prendre connaissance des méthodes d'embauche propres à l'industrie et de l'état du marché d'emploi. Se préparer à intégrer une équipe de travail évoluant dans les nouveaux médias (jeu vidéo, web, cinéma, etc.). Se sensibiliser à certains domaines connexes où les compétences reliées aux nouveaux médias peuvent être applicables. S'assurer que son portfolio est prêt à être présenté à des professionnels et peaufiner son curriculum vitae, ses lettres de motivation ou de présentation, etc.

**Contenu** : Discussions autour des outils d'embauche, simulations d'entrevues, conférences d'experts de l'industrie. Exposés des meilleures approches pour le réseautage, la présentation en ligne de soi et de ses créations, le suivi des offres d'emploi, le professionnalisme en entrevue ou en relation d'affaires ou de partenariat. Connaissance du milieu des médias numériques en ce qui a trait à l'employabilité, aux salaires, à la mise en marché des créations. Initiation aux réseaux sociaux numériques propices aux objectifs du cours, aux bonnes habitudes et à l'étiquette en ligne.

### ARN5405

#### Laboratoire et prototypage

**Objectifs** : Explorer des avenues innovantes dans le domaine de la création numérique, de l'interactivité et de l'immersion technologique. Découvrir certaines technologies utilisées dans un contexte de communication médiatique où les notions d'interactivité et d'immersion prédominent. Développer une réflexion critique quant à sa démarche exploratoire en fonction des

stratégies technologiques retenues : fonctionnalité, ergonomie, design systématique, esthétique, empreinte personnelle, expérience utilisateur, apport social, philosophique, etc. Être en mesure de concevoir un prototype fonctionnel.

**Contenu** : Conception d'un prototype à travers les différentes phases de développement d'un projet en laboratoire : la phase d'idéation, de recherche, de développement conceptuel, de prototypage, d'expérimentation et d'application. Découverte, expérimentation et « détournement » de certaines technologies utilisées dans des contextes de communication médiatique (p. ex. : web, jeux, simulations, performances, arts traditionnels et médiatiques, approches expérimentales, etc.) où les notions d'interactivité, d'immersion et d'expérience utilisateur prédominent.

### ARN5501

#### Projet de fin d'études I (0 crédits du programme doivent être réussis)

**Objectifs** : Mettre en pratique l'ensemble des théories et des pratiques acquises au cours de la formation dans le cadre d'un projet de production numérique d'envergure.

**Contenu** : Le cours portera sur le processus créatif, le développement conceptuel, la scénarisation ainsi que l'aspect organisationnel d'un projet en création numérique dont la réalisation et la production se concrétiseront dans le cadre du cours ARN5502 Projet de fin d'études II. Plus spécifiquement, les points suivants seront abordés : attribution des rôles et des responsabilités, exercices d'idéation, écriture scénaristique, conception d'un storyboard et de l'arborescence, développement des premières maquettes et prototypes, processus généraux de gestion et de production par équipe multidisciplinaire et particularités de la gestion d'un projet d'envergure spécifique à la création numérique.

### ARN5502

#### Projet de fin d'études II

**Objectifs** : Mettre en pratique l'ensemble des théories et des pratiques acquises au cours de la formation dans le cadre d'un projet de production numérique d'envergure.

**Contenu** : Le cours est une suite logique au cours ARN5501 Projet de fin d'études I et sera consacré à la réalisation, la production et la post-production d'un projet en création numérique initié la session précédente. À noter que ce projet sera présenté devant public et jury externe. Plus spécifiquement, les points suivants seront abordés : conception de l'animatique, recherche visuelle et sonore, intégration des stratégies multimédia, phase des tests du prototype, présentation finale, processus généraux de gestion et de production par équipe multidisciplinaire et particularités de la gestion d'un projet d'envergure spécifique à la création numérique.

### ARN5625

#### Atelier dirigé en création numérique

**Objectifs** : Vivre une expérience concrète des diverses opérations liées à l'exercice d'une profession ou d'un domaine de spécialisation en création numérique. Consolider ses acquis afin de pouvoir réaliser un projet de création. Se sensibiliser aux engagements inhérents à une profession. Favoriser son insertion dans un milieu de travail lié au domaine de la création numérique.

**Contenu** : Apprentissage dirigé mené dans le cadre d'un atelier individuel ou de groupe. L'étudiant définit son projet d'atelier avec le titulaire du cours en tenant compte de l'orientation qu'il souhaite donner à sa formation. Le projet réalisé vise à rehausser la qualité de son portfolio professionnel ou universitaire, et ainsi lui donner les outils nécessaires afin qu'il soit en mesure d'intégrer le marché du travail à la fin de la formation.

### ART1203

#### Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo

**Objectifs** : Connaître les rapports entre le cinéma, la vidéo et les autres arts. S'initier à l'expression cinématographique et vidéographique en particulier et à l'expression artistique en général. Découvrir comment la littérature, le théâtre, la musique, la peinture et la photographie ont influencé le développement du cinéma et de la vidéo. Se sensibiliser aux grands courants artistiques cinématographiques et vidéos.

**Contenu** : La pratique du cinéma et de la vidéo, les métiers du cinéma et de la vidéo et l'incidence esthétique des choix inhérents à chacun d'eux. Pratique de la réalisation. Le contenu du cours prendra donc le point de vue du scénariste, dans un premier temps et du réalisateur (les principaux auteurs de la production) versus ses principaux collaborateurs tout au long du processus de création cinématographique ou vidéo.

### ART1211

#### Internet

**Objectifs** : Acquérir les connaissances et les habiletés sous-jacentes à la conception, la réalisation et la mise en place d'un site Web. Développer les connaissances de l'étudiant en explorant les principaux outils logiciels qui permettent de faire un site Web structuré et convivial. Développer une approche logique dans la structuration et la conception d'un site Web.

**Contenu** : Connaître l'histoire d'Internet et de son évolution. Utiliser les services offerts sur Internet tels que le Web, le courrier électronique, le transfert de fichier FTP, les newsgroups, les moteurs de recherche, etc. Comprendre le langage de programmation HTML de base. Apprendre à utiliser les logiciels de création de site Web utilisés par l'industrie. Développer des connaissances au sujet de l'arborescence et la structure d'un site Web. Intégrer des images animées, de

la vidéo et du son à l'intérieur d'une page Web. Parvenir à publier et gérer un site Web et l'inscrire à l'intérieur d'un moteur de recherche. Bien définir un public cible et construire le site en fonction de celui-ci.

### ART1213

#### Interactivité

**Objectifs** : Se familiariser avec les balises historiques, philosophiques, sociologiques, anthropologiques, scientifiques et artistiques sous lesquelles se manifestent les technologies interactives et immersives contemporaines. Connaître les structures narratives interactives et être capable de comprendre et de créer des productions interactives complexes. Développer une culture disciplinaire ainsi qu'une approche critique des problématiques liées à l'interactivité entre l'humain et la machine. Acquérir des compétences appliquées de base, nécessaires à la conception et à la réalisation d'interfaces et de projets interactifs.

**Contenu** : Le contenu de ce cours se répartit sur deux volets complémentaires. Un volet théorique : revue de la genèse des dispositifs d'interaction, de l'immersion, de la culture numérique, de la relation entre les personnes conceptrice et utilisatrice dans un contexte de création d'environnements interactifs (perception, appréhension, attentes, intuition). Un volet appliqué : exploration des possibilités et des limites liées aux choix technologiques, notions de développement de base, introduction à la conception d'interfaces numériques, aux microcontrôleurs, aux senseurs et aux outils de développement de systèmes interactifs, etc.

### ART1221

#### Graphisme et infographie

**Objectifs** : Se familiariser avec l'histoire du graphisme et de l'infographie en regard des techniques et modes de production, en faisant ressortir les influences réciproques qui en déterminent l'évolution. Comprendre l'impact des différentes variables en communication graphique et se doter d'instruments permettant l'analyse du contenu des signes graphiques des images. Développer des solutions graphiques originales et de qualité afin de communiquer une idée précise et répondre à des situations données (simulations). Développer son jugement critique face à des projets artistiques et accepter la critique constructive à l'égard de ses propres créations.

**Contenu** : Principales caractéristiques des courants majeurs de l'histoire de l'affiche (de 1850 à aujourd'hui) dans une perspective contemporaine liée à la création numérique. Les bases du graphisme : les procédés et les supports d'impression, l'histoire de la typographie, les principales méthodes d'impression, etc. Les différents repères en communication visuelle : le langage visuel, la composition et la mise en espace, l'identité visuelle, les étapes de la création graphique, les variables

graphémiques, les systèmes de couleur, la typographie. Familiarisation avec le travail de l'infographiste et avec la chaîne de production graphique : analyse des besoins du client et des ressources disponibles, préparation du concept préliminaire, raffinement du concept, correction et validation.

### ART1401

#### Fondements I : les bases de la création 3D

**Objectifs** : Maîtriser les notions théoriques et techniques de base afin de manipuler adéquatement un environnement 3D et toutes ses composantes. Développer des habiletés conceptuelles à travers des logiciels conçus pour la modélisation et l'animation 3D. Démontrer comment un logiciel 3D peut devenir un outil ou un support de création efficace à l'intérieur d'un projet en multimédia (images de synthèse, simulations, prototypage, animation de l'environnement).

**Contenu** : Initiation aux théories de la 3D. Exploration des techniques de modélisation de base et des modificateurs à l'intérieur d'un logiciel de création 3D. Conception d'environnements 3D simples et complexes. Apprentissage des paramètres spécifiques à l'environnement, à la création de matériaux simples et composés, aux textures, aux réflexions et réfractions, aux techniques de mapping (ajustement des coordonnées, texturisation sous-objets, matériaux mappés par face, outil UV map et Unwrap, etc.) à la lumière simple/volumétrique, aux caméras, au rendu et aux formats d'images. Scénarisation, conception et production d'une animation simple.

### CIN1203

#### Scénarisation cinématographique

**Objectifs** : Concevoir et écrire une œuvre audiovisuelle. Comprendre les principales constituantes du récit et s'initier aux outils propres à cette forme particulière d'écriture, qui permet de camper l'histoire dans une forme dramatique. Connaître les structures narratives classiques. Inventer une histoire et mettre en forme une intrigue. Créer des personnages, des situations et des dialogues crédibles et pertinents. Comprendre l'importance et l'utilité de la recherche et de l'observation pour la création de scénarios. Évaluer et analyser un scénario. Rédiger une note d'intention claire, attrayante et efficace. Acquérir des méthodes de travail et d'écriture efficaces. Réfléchir aux attentes des spectateurs face à un scénario.

**Contenu** : Techniques générales de scénarisation, du scène-à-scène au scénario dialogué. Organisation des différentes étapes de la scénarisation. Élaboration de courts scénarios de fiction. Lecture de scénarios afin d'en évaluer la qualité et la faisabilité. Réécriture de scénarios en plusieurs versions jusqu'à une version finale, en évaluant les impacts des changements apportés sur le récit. Ateliers de

discussions critiques autour des scénarios produits.

### CIN1204

#### Théories du cinéma

**Objectifs** : S'initier aux différentes théories sur le cinéma ayant marqué le discours critique depuis la deuxième moitié du vingtième siècle. Comprendre les différents contextes d'apparition des approches théoriques ainsi que les divers apports des principaux penseurs. Mettre en rapport les différentes approches théoriques afin de dégager une perspective critique et analytique du cinéma en tant que discours et en tant que fait culturel. Développer une conscience accrue des rapports complexes entre le cinéma et la personne spectatrice, ainsi qu'entre le discours cinématographique et la société qu'il participe à façonner.

**Contenu** : Études des principales théories appliquées au domaine du cinéma : linguistique, psychanalyse, narratologie, sémiologie, cognitivisme, féminisme, études de genre, etc. Critique des différentes théories, de leurs contributions au champ de recherche ainsi que de leurs limites. Visionnement et analyses d'œuvres filmiques en lien avec les diverses approches théoriques. Lectures et ateliers de discussion portant sur les théories abordées.

### CIN1205

#### Montage : théories et pratiques

**Objectifs** : S'initier aux théories du montage cinématographique, aux notions de raccord, de rythmique et de narration. Saisir l'évolution des techniques de montage selon les courants filmiques : formalisme, académisme, réalisme, modernisme, etc. Comprendre le langage propre au montage : le travail sur la psychologie des personnages, les effets esthétiques ainsi que différentes philosophies du montage. Étudier les principales techniques de montage et analyser leurs répercussions sur le travail signifiant du film. Analyser plusieurs séquences de films. Saisir les particularités et techniques de montage sur ordinateur à l'aide de différents logiciels spécialisés, et ce, dans le but de développer des habiletés polyvalentes. Réaliser des courts métrages en utilisant le matériel et les réflexions théoriques vues en classe.

**Contenu** : Théorie du montage, effets dramatiques pouvant être créés par le montage image et le montage sonore. Usages et procédés du montage. Création de sens par le montage, notamment l'assemblage de divers plans. Évolution du montage à travers les époques. Notions de raccord, de rythmique et de narration. Initiation à différents logiciels de montage. Utilisation de logiciels de montage. Exercices de montage pratiques.

### CIN1208

#### Les genres cinématographiques

**Objectifs** : Étudier des genres selon des découpages historiques et

géographiques : de la grande forme hollywoodienne aux nouvelles formations génériques. Analyser les problématiques reliées à la distinction des genres au cinéma (comédie musicale, western, etc.) ainsi que des cas génériques.

**Contenu** : Études des problèmes typologiques propres aux questions génériques. Étude de différents genres cinématographiques ayant marqué le cinéma, de ses débuts jusqu'à aujourd'hui. Évolution sociohistorique, changements intervenus au plan du langage cinématographique. Origine et évolution de la notion de genre et des codes fondateurs et distinctifs qui leur sont reliés.

### CIN1209

#### Mise en scène : éclairage, espace scénique, espace filmique

**Objectifs** : Analyser les différentes constituantes d'une mise en scène cinématographique (le découpage technique, l'équipe artistique, le casting, l'acteur, les répétitions, la scène et le personnage, la fonction du décor et du costume et de la lumière au cinéma). Étudier les incidences esthétiques des choix inhérents à chacune de ces composantes. Expérimenter l'importance des jeux d'ombre et de lumière à l'intérieur de projets photographiques et cinématographiques. Analyser la composition visuelle d'une image et comprendre l'utilité de l'espace et de la lumière pour enrichir le message véhiculé par l'œuvre. Acquérir les notions de base de la mise en scène, notamment en ce qui concerne l'éclairage, l'espace et la direction d'acteurs et d'actrices. Appréier et critiquer des expressions artistiques variées, traditionnelles ou novatrices, sur le plan de la lumière, de la composition de l'espace, des décors, des costumes et du jeu d'actrice ou d'acteur. Concrétiser ses idées et les expliciter avec clarté. Traduire visuellement une observation ou une idée.

**Contenu** : Étude de différentes étapes qui constituent le travail du metteur en scène : la conception de la mise en scène, les problèmes de cadrage et le découpage en plans, la composition dans le plan. Choix des éclairages et proposition esthétique réfléchie quant au rôle de la lumière dans une scène. Travail avec les comédiens et les comédiennes. Notions techniques et implications des choix de mise en scène sur la technique. Étude des enjeux d'un texte, de la mise en espace avec les acteurs et les actrices, de la préparation d'un plateau de tournage. Élaboration de travaux dans lesquels les notions de lumière et d'espace permettent l'acquisition de méthodes d'observation, d'analyse et d'interprétation des constituants plastiques (significations, intentions, sentiments, idées, etc.). Réalisation de courts métrages impliquant les notions vues en classe.

### CMM1110

#### Introduction aux études médiatiques

**Objectifs** : S'initier aux discours conceptuels de base touchant la création

et les médias visuels dans une perspective communicationnelle. Prendre conscience des dimensions sémiologiques, structurales et psychosociales de la communication médiatique visuelle. Développer ses compétences informationnelles et communicationnelles en études médiatiques tout en s'initiant à la pratique réflexive dans le cadre de ses activités de recherche et d'analyse.

**Contenu** : Revue des courants de pensée qui ont marqué l'étude des discours communicationnels durant le 20e siècle : structuralisme et post-structuralisme, sémiologie, iconographie, marxisme et psychanalyse culturelle, philosophie et phénoménologie. Articulation de ce corpus théorique canonique à des questions contemporaines touchant aux médias, à leur discours et à l'analyse à laquelle ils se prêtent. Utilisation de la lecture et de la veille informationnelle comme outil d'avancement des savoirs et élément de stratégie de recherche. Présentation des ressources des bibliothèques, des archives, des centres de documentation et d'autres sources d'information nécessaires aux études concernant la communication et les études médiatiques.

### CMM1212

#### Théories générales de la communication de masse

**Objectifs** : Connaître les principales théories de la communication afin, éventuellement, de les utiliser dans un cadre pratique ou analytique. Comprendre les différents effets des médias et des nouvelles technologies sur la société actuelle en utilisant des approches théoriques spécifiques, voir les effets, psychologiques, sociologiques, comportementaux, les tendances en matière de goût, la création de nouvelles normes, etc. Analyser les phénomènes des médias contemporains par le biais des théories suivantes : sémiologie, sociologie et psychologie de la communication. À partir des modèles théoriques étudiés, analyser les pouvoirs de la communication via les médias de masse : publicités, émissions de télévision, films, médias électroniques ou écrits, Internet, nouveaux médias, etc. Analyser le langage, les fonctions et les dispositifs idéologiques propres aux formes de communication en général et leur impact sur la société. Utiliser des outils analytiques afin de mieux saisir les discours véhiculés par les médias de masse (analyse descriptive, symbolique, structurelle, etc.). Réfléchir aux impacts des communications modernes et à leur influence dans le 21e siècle.

**Contenu** : Revue des principaux modèles de communication et des différents champs d'études. Mise en relation des théories et de leurs implications sur la recherche et les applications. Sensibilisation à la typologie des formes de communication d'hier à aujourd'hui. Étude des théories de la communication et de la culture de masse.

## DES1250

### Dessin conceptuel, scénarimage et animatique

**Objectifs :** Comprendre les différents enjeux liés à la pré-production audiovisuelle à travers la création de dessins conceptuels, de scénarimages (story-boards) et d'animatiques. Se sensibiliser à l'importance d'un scénarimage et d'une animatique dans la chaîne de production. Développer certaines habiletés en dessin par l'expérimentation du trait, de la ligne, de la perspective, du volume, des effets d'ombre et de lumière. Apprendre à communiquer un concept à l'aide d'un croquis.

**Contenu :** Mise en image d'un scénario de film, d'un court métrage ou d'une application interactive. Étude de l'ensemble des paramètres audiovisuels (cadrages, mouvements de caméra et de personnages, raccords, bruitage, trame sonore, etc.) qui composeront le document technique que sont le scénarimage et l'animatique. Animation et synchronisation du scénarimage en fonction de la bande-dialogues, du minutage et des raccords. Dessin par observation.

## SON1215

### Introduction à l'audio numérique

**Objectifs :** Se familiariser avec les caractéristiques physiques et structurelles du son et de la synthèse sonore. Comprendre le son en tant qu'entité complexe et décomposable à l'aide d'outils de captation, de diffusion et d'analyse. Développer une compréhension de la chaîne d'enregistrement et de diffusion sonore typique en milieu professionnel. Développer un point de vue critique face à la qualité sonore dans les productions et comprendre les défis liés à l'audio dans un environnement de travail de création numérique.

**Contenu :** Étude des paramètres audio numériques : notions de fréquences, d'amplitude, de timbre, de rapport signal/bruit, d'amplification, de distorsion. Notions musicales fondamentales portant sur les rapports de hauteurs de son, les phrasés musicaux, le rythme. Approche de la synthèse de son. Familiarisation avec les différents outils de prise de son et les principes de base de leur fonctionnement (captation, traitement et diffusion sonore). Manipulation, transformation et optimisation d'objets sonores à l'aide de logiciels spécialisés. Exploration des possibilités narratives du langage sonore.

## SON3515

### Design sonore

**Objectifs :** Explorer les codes expressifs du langage sonore dans les productions audiovisuelles. S'approprier le vocabulaire spécifique au discours son-image. Étudier le rapport entre le son et l'image à travers différentes formes audiovisuelles (films, publicités, films d'animation, etc.). Appliquer les théories du son à l'image à une

production audiovisuelle, dès la phase de conception.

**Contenu :** Présentation des principales théories dans le domaine du son à l'image : approfondissement des notions de valeur ajoutée du son sur l'image, dynamiques d'écoute intra et extra diégétiques, rôle de la parole et de la voix dans les productions, réalisme sonore, etc. Exemplification de ces théories à l'aide d'œuvres cinématographiques et audiovisuelles. Production d'une œuvre mettant en application certains concepts appris en cours.

## STN5655

### Stage en création numérique (0 crédits du programme doivent être réussis)

**Objectifs :** Évoluer dans le domaine de la création numérique au sein d'une entreprise ou d'un organisme professionnel reconnu par l'université et le milieu socioéconomique. Vivre une expérience concrète des diverses opérations liées à l'exercice d'une profession, se sensibiliser aux engagements inhérents à celle-ci et favoriser son insertion dans un milieu lié à la création numérique.

**Contenu :** L'étudiant définit son projet de stage en tenant compte de l'orientation qu'il souhaite donner à sa formation et vit une expérience concrète dans un milieu professionnel. Rédaction d'objectifs, de comptes rendus et de bilans de stage aux différentes étapes de réalisation de celui-ci pour favoriser une réflexion sur son propre travail.