Maîtrise en création numérique - 1529

RESPONSABLE :

Aude Weber-Houde
819 762-0971 poste 2377

SCOLARITÉ :

45 crédits, Deuxième cycle

GRADES :

Maîtrise ès arts

OBJECTIFS :

La maîtrise en création numérique a pour principal objectif de former des leaders créatifs aptes à concevoir, planifier, produire et diffuser des projets complexes. En plus de développer chez l'étudiante et l'étudiant une vaste culture disciplinaire, ce programme vise un approfondissement théorique et appliqué qui met l'accent sur la création de contenus, l'intégration de technologies émergentes et de pratiques avant-gardistes, tout en favorisant des approches collaboratives.

Les étudiantes et étudiants réaliseront, en équipe, un projet d'envergure dans un cadre structuré, proche des réalités du milieu professionnel. Elles et ils enrichiront leurs acquis tout en développant une expertise de pointe dans un ou des domaines particuliers (ex. : design d'expériences immersives, création de contenu audiovisuel et/ou interactif, pratiques cinématographiques, installation d'art médiatique, jeu vidéo, etc.). Les étudiantes et étudiants seront encouragés à adopter une approche critique et réflexive et à évaluer l'impact social, culturel et éthique de leurs créations.

À l'issue de ce programme, les personnes diplômées auront acquis une expertise approfondie et des compétences professionnelles adaptées aux besoins actuels et émergents de l'industrie de la création numérique. Ces personnes pourront occuper des postes de leader et contribuer à façonner l'un des domaines les plus dynamiques et innovants au Québec.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base études universitaires

Détenir un baccalauréat ou l'équivalent dans un domaine touchant à la création numérique (multimédia, création numérique, création 3D, création de jeux vidéo, animation 3D et synthèse d'images, études cinématographiques et télévisuelles, études médiatiques, études vidéoludiques, design graphique, arts visuels et médiatiques) ou dans un domaine connexe, et avoir obtenu une moyenne cumulative d'au moins 3,2 sur 4,3 ou l'équivalent.

La personne candidate devra satisfaire aux exigences d'une entrevue de sélection et présenter un portfolio ou une démo vidéo de ses meilleures réalisations lors de l'entrevue.

Base expérience

Posséder les connaissances requises, une formation appropriée et une expérience jugée pertinente. Ces connaissances seront évaluées en entrevue. L'expérience devra être attestée par une lettre de l'employeur et les études devront être attestées par une preuve d'études (relevé de notes, diplôme ou l'équivalent).

La personne candidate devra satisfaire aux exigences d'une entrevue de sélection et présenter un portfolio ou une démo vidéo de ses meilleures réalisations lors de l'entrevue.

Dans le cas de la personne candidate qui, sans avoir obtenu un baccalauréat, a néanmoins cumulé des crédits universitaires, le nombre d'années d'expérience sera modulé en fonction des crédits obtenus et des résultats scolaires. Cette demande d'admission peut être soumise à l'approbation de la direction du comité de programme. La personne candidate devra démontrer sa motivation, la pertinence et le caractère significatif de son expérience dans une lettre d'au moins 300 mots, et sera appelée à se soumettre à une entrevue. Nonobstant ce qui précède, un dossier dont la qualité est jugée exceptionnelle par la direction du comité de programme pourra être considéré pour l'admission.

Le nombre de personnes admises à une cohorte est limité à 25. Les personnes admises en surplus seront sur une liste d'attente.

PLAN DE FORMATION :

Session 1

MCN7104	Problématisation et créativité (3 cr.)
MCN7105	Recherche en création numérique (3 cr.)
MCN7106	Nouvelles pratiques en création numérique (3 cr.)
MCN7336	Immersion et perception (3 cr.)
MCN7511	Projet I : conception (3 cr.)

Session 2

CMM7201	Médias, culture et subjectivités (3 cr.)
CMM7215	Communication stratégique (3 cr.)
MCN7202	Résidence en création numérique (2 cr.)
MCN7204	Atelier de spécialisation en création numérique (1 cr.)
MCN7521	Projet II : production (6 cr.)

Session 3

MCN7302	Entrepreneuriat en création numérique (3 cr.)
MCN7340	Stage en milieu professionnel (9 cr.)
MCN7531	Projet III : diffusion (3 cr.)

*** : Disponible à distance**

Règlements pédagogiques :

Pour la reconnaissance des acquis, certaines exigences doivent être respectées. Elles sont présentées dans le document suivant: https://www.uqat.ca/etudes/creation-et-nouveaux-medias/maitrise-en-creation-numerique/lignes-directrices-rac-1529.pdf.

NOTES :

Dans le cadre du cours MCN7340 Stage en milieu professionnel, la proposition de stage doit obtenir l'aval de la direction de programme.

PIÈCES SUPPLÉMENTAIRES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES :

- Fournir une lettre de motivation de 300 mots exposant les motifs de sa candidature et la mettant en lien avec ses expériences et ses réalisations.
- Fournir un portfolio ou une démo vidéo (précisions dans la section Critères du portfolio de la maîtrise en création numérique).
- Présenter un curriculum vitae ou une attestation d'emploi.

La candidate ou le candidat qui n'a pas déjà étudié à l'UQAT dans un programme rattaché à l'École des nouveaux médias devra fournir trois (3) formulaires de recommandation demandés par la direction de programme.

Pour les personnes présentant une candidature dans le cadre d'ententes de bidiplomation ou de poursuite d'études, ces pièces supplémentaires ne sont pas requises.

CMM7201

Médias, culture et subjectivités

Objectifs : Observer la production culturelle et médiatique dans une perspective théorique, conceptuelle et philosophique. Reconnaître les liens entre les discours médiatiques, la culture, et les enjeux liés à la subjectivité et à l'identité dans le contexte d'un être-au-monde numérique. Comprendre les interactions entre la culture environnante et la subjectivité, tout en mobilisant les enjeux liés à la spectature médiatique, aux systèmes de signification et aux relations de pouvoir qui en émergent. Analyser la place des médias et les enjeux de la culture médiatique numérique au-delà d'une perspective instrumentale, afin d'en saisir les mécanismes sous-jacents en lien avec le politique et l'éthique.

Contenu : Paradigmes conceptuels propres aux études médiatiques et culturelles contemporaines : sémiologie, sociocritique, ethnocritique, sociologie, études du pouvoir et de la surveillance, études de la postmodernité, etc. Théories du sujet: psychologie systémique, psychanalyse, études féministes et intersectionnelles. Paradigmes conceptuels transversaux : le sujet et le champ visuel; l'éclatement des récits et l'éclatement du sujet; la décolonisation, l'Autre et les questions de l'équité, de la diversité et de l'inclusion.

CMM7215

Communication stratégique

Objectifs : Intégrer efficacement les différents moyens de communication afin de promouvoir un projet professionnel en création numérique. Définir les objectifs de communication, de promotion et de diffusion du projet. Développer une maîtrise opérationnelle, stratégique et critique dans l'élaboration et l'application d'un plan de communication en cohérence avec les objectifs visés. Connaître les différentes étapes inhérentes à l'organisation événementielle dans le domaine de la culture, de la communication et des médias numériques (partenaires, programmation, coordination, promotion, etc.). Concevoir des outils afin de promouvoir ses réalisations dans un contexte professionnel.

Contenu : Stratégies de communication et de promotion propres au domaine de la création numérique. Plateformes numériques (Web, médias sociaux, mobilité, etc.). Promotion, mise en marché et diffusion du projet de création. Fidélisation d'auditoires, développement de nouveaux publics, etc.

MCN7104

Problématisation et créativité

Objectifs : Comprendre les processus et mécanismes complexes liés à la créativité en contexte collectif. Identifier et analyser les différentes problématiques inhérentes au projet de création. Formuler une problématique individuelle liée aux préoccupations de recherche ou d'exploration. Remettre en question les concepts établis et adopter une démarche de conception et de résolution de problème créative. Mettre en place une situation d'expérimentation et en analyser les données recueillies.

Contenu : Manifestations créatives en lien avec la problématique retenue. Processus créatif. Séances d'idéation. Modèles de résolution de problème dans le domaine de la création numérique. Travail de problématisation et de création. Preuve de concept.

MCN7105

Recherche en création numérique

Objectifs : Distinguer les enjeux, les exigences et les formes spécifiques de la recherche-création. Se familiariser avec les principaux paradigmes épistémologiques du domaine. Comprendre les approches méthodologiques propres à la recherche-création. Intégrer dans sa pratique une démarche favorisant la créativité et la production de nouveaux savoirs qui suscitent des questions esthétiques, théoriques, méthodologiques, épistémologiques ou techniques. Identifier les liens entre l'activité scientifique et sa pratique. Définir une démarche réflexive et s'approprier une méthodologie de travail pertinente. Développer des compétences informationnelles et s'initier aux aspects éthiques de la recherche.

Contenu : Recherche-création, approches intersectorielles, appropriation et médiation culturelle. Analyse critique de la littérature scientifique. Découverte et appréciation de corpus d'œuvres ou de réalisations innovantes. Écriture et normes rédactionnelles. Principes d'équité, de diversité et d'inclusion et règles d'éthique de la recherche. Dossier de recherche-création: contexte de recherche, objet de recherche, veille théorique, problématique, méthodologie et réflexion sur la contribution envisagée dans le domaine de la création numérique.

MCN7106

Nouvelles pratiques en création numérique

Objectifs : Explorer les tendances émergentes, les nouvelles interfaces et les expériences utilisateurs en création numérique. Mobiliser des concepts théoriques spécifiques à la pratique. Analyser, évaluer et critiquer des productions existantes. Expérimenter avec des technologies avancées afin de créer de nouvelles formes d'expériences. Développer une réflexion critique sur les impacts et les possibilités qu'offrent les technologies émergentes sur l'industrie, la société, la culture et les arts. Développer des compétences avancées dans l'utilisation de logiciels et d'outils technologiques de pointe. Adopter une attitude proactive dans le processus d'appropriation des technologies. Apprendre à les détourner afin de les adapter à sa pratique.

Contenu : Nouvelles pratiques en création numérique. Approche expérientielle et réflexive. Logiciels et interfaces spécialisés pour la création et le prototypage de projets numériques. Outils avancés tels que la création assistée par l'IA, les systèmes de contenus génératifs, les méthodes de capture de mouvements, les interfaces utilisateurs avancées (réalité augmentée, virtuelle et étendue) et outils de fabrication numérique tels que l'impression 3D. Réflexion approfondie sur les dimensions humaine, éthique, philosophique, prospective, poétique et technologique de sa pratique.

MCN7202

Résidence en création numérique

Objectifs : S'immerger dans un milieu professionnel pour réaliser un mandat concret, en lien avec des besoins identifiés en collaboration avec les milieux concernés. Collaborer au sein d'équipes professionnelles et intersectorielles afin de développer une proposition intégrant des technologies numériques dans une démarche de cocréation adaptée au milieu d'accueil (culturel, industriel, artistique, scientifique, etc.). Présenter publiquement le résultat de ce travail. Adopter une posture réflexive à l'égard de sa démarche de recherche-création.

Contenu : Cadre de création, positionnement, objectifs et angle de communication. Veille, idéation, conception, production et diffusion. Besoins du milieu et cadre de création. Étapes de la production.

MCN7204

Atelier de spécialisation en création numérique

Objectifs : Aborder ou approfondir des dimensions de la création numérique par le développement de savoirs, de savoir-faire ou par l'acquisition de compétences de haut niveau.

Contenu : Introduction ou approfondissement d'un sujet de pointe apportant une contribution ou une spécialisation au parcours académique. Ce cours comporte des activités variables qui sont identifiées en fonction des besoins et des opportunités.

MCN7302

Entrepreneuriat en création numérique

Objectifs : Explorer et comprendre les principes de l'entrepreneuriat appliqués au domaine de la création numérique. Développer des compétences en management propres au domaine numérique, notamment en planification, développement, innovation, marketing et commercialisation. Analyser les modèles entrepreneuriaux et économiques innovants dans le domaine de la création numérique et évaluer leur efficacité et leur viabilité. Démontrer des aptitudes en leadership et en gestion d'équipe afin de diriger des projets numériques. Faire preuve d'autonomie et mettre en pratique une culture entrepreneuriale et innovante dans la conception et la mise en œuvre de projets numériques, y compris dans les domaines de l'économie sociale, créative et culturelle.

Contenu : Culture entrepreneuriale et création numérique. Histoire et évolution de l'entrepreneuriat numérique. Fondements de la gestion d'entreprise et de l'entrepreneuriat et stratégies spécifiques aux industries créatives. Plans d'affaires, gestion de projets créatifs, rédaction de demandes de subvention et stratégies de marketing numériques adaptées aux publics ciblés et aux industries créatives. Analyse de projets de jeunes pousses (startup) réussis dans le domaine de la création numérique. Analyse de marché, opportunités, méthodologies de l'innovation et mise en marché (diffusion, lancement, positionnement, etc.). Impact de l'entrepreneuriat numérique sur la société et la culture. Éthique et responsabilité sociale de l'entrepreneuse et de l'entrepreneur numérique.

MCN7336

Immersion et perception

Objectifs : Comprendre les mécanismes de perception sensorielle dans des contextes et degrés d'immersion technologique variés. Analyser différentes pratiques communicationnelles au sein d'environnements réels, virtuels et augmentés. Expérimenter certaines stratégies immersives et comprendre comment elles peuvent contribuer à l'avancement du projet en création numérique. Comprendre l'apport de la sensorialité à l'immersion technologique. Concevoir et prototyper un dispositif immersif.

Contenu : Champs d'application et œuvres phares dans le domaine de l'immersion technologique. Développement et expérimentation de dispositifs immersifs. Phénoménologie liée aux mécanismes physiologiques et psychologiques de perception sensorielle. Mesure du sentiment de présence. Ergonomie et stratégies narratives propres à différents médias. Oculocentrisme et polysensorialité.

MCN7340

Stage en milieu professionnel

Objectifs : Identifier et sélectionner un milieu de stage et mettre à jour son CV et son portfolio. Parfaire son expertise et enrichir ses connaissances dans le domaine de la création numérique à travers une expérience concrète de stage qui met l'accent sur l'application des compétences acquises tout au long du parcours académique. Consolider des compétences professionnelles spécifiques telles que la capacité d'analyse critique, la gestion de projet et l'adaptation aux dynamiques actuelles du secteur choisi. Améliorer et évaluer le développement de ses compétences relationnelles dans un contexte professionnel, incluant la capacité à collaborer efficacement, à communiquer clairement, à s'adapter à divers environnements et à prendre des décisions éclairées. Faire preuve de distanciation réflexive sur l'ensemble du parcours et effectuer le bilan de son expérience d'apprentissage.

Contenu : Objectifs personnels et professionnels. Documents professionnels, y compris le CV et le portfolio. Développement professionnel.

Rapport réflexif détaillé : liens entre le parcours académique et les expériences du stage, défis rencontrés, compétences acquises et analyse métacognitive de la pratique actuelle et future.

MCN7511

Projet I : conception

Objectifs : Explorer et expérimenter différentes approches conceptuelles innovantes. Mettre en place un cadre de réflexion et de travail structuré afin d'entreprendre la conception du projet en création numérique. Documenter l'ensemble de la démarche créative à chacune des étapes de conception (exploration, idéation, processus de création et prototypage) en vue de la production du projet.

Contenu : Identification des différentes responsabilités inhérentes à la conception du projet en création numérique. Consolidation du cadre conceptuel, approche méthodologique et analyse réflexive sur la pratique. Découpage du projet et présentation détaillée de tous les éléments qui serviront à la production : création de planches tendances (moodboard), scénarisation, carte conceptuelle, scénarimages (storyboard), design spéculatif, maquettes visuelles, prototypage, etc.

MCN7521

Projet II : production

Objectifs : Réaliser un projet en création numérique dans un environnement qui simule le contexte professionnel. Établir un cadre de réflexion et de travail structuré pour mener à bien la réalisation et la production du projet. Structurer sa pensée et formuler des propositions précises et opérationnelles. Prendre en charge diverses responsabilités dans la réalisation et la production du projet. Développer une réflexion critique quant à sa démarche créative et sa contribution au projet. Évaluer et optimiser les différentes étapes de production. Développer le projet en fonction des balises établies (échéancier, montage financier, structure juridique, etc.). Présenter publiquement le projet.

Contenu : Responsabilités inhérentes à la production du projet en création numérique en regard des fonctions occupées. Poursuite du prototypage et expérimentation. Planification, rédaction du cahier des charges, production des livrables et contrôle de la qualité. Pratiques collaboratives, gestion d'équipe, communication et résolution de conflits. Priorisation des pratiques agiles, tests utilisateurs et prise de décision.

MCN7531

Projet III : diffusion

Objectifs : Analyser de façon critique la présentation publique du projet. Optimiser les aspects esthétiques et techniques afin de peaufiner le contenu et de garantir la qualité et l'efficacité de l'expérience utilisateur. Déterminer des stratégies de pérennisation du projet en vue de sa diffusion professionnelle. Promouvoir le projet. Répondre à un appel à projets, ou soumettre le projet à un concours, festival, etc.

Contenu : Examen critique de l'ensemble du projet et de sa présentation publique. Design de l'expérience globale, de son efficacité et de son appréciation. Gestion des problèmes techniques (optimisation, débogage, etc.), accueil et gestion des publics (jauge, interactions, etc.). Devis technique. Matériel promotionnel et diffusion professionnelle. Production et création de contenus.