UNIVERSITÉ DU QUÉBEC
EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

PROGRAMMES D'ÉTUDES
Version abrégée

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.