

Baccalauréat en communication (création médias - médias interactifs)

Téléphone : 514 987-3637
Courriel : communication.mediasinteractifs@uqam.ca

Code	Titre	Grade	Crédits
6504	Baccalauréat en communication (création médias - médias interactifs)	Bachelier ès arts, B.A.	90

Trimestre(s) d'admission	Automne
Contingent	Programme contingenté
Régime et durée des études	Offert à temps complet
Campus	Campus de Montréal

OBJECTIFS

Ce programme a pour objectif de former des intervenants compétents dans le domaine des communications médiatiques. Plus spécifiquement : former des spécialistes en interactivité et des concepteurs en nouveaux médias. On recherche des individus créatifs, débrouillards, et articulés, prêts à s'inscrire dans les exigences d'innovation continue du média et à participer à son évolution.

CONDITIONS D'ADMISSION

Capacité d'accueil

Le programme est contingenté.
 Capacité d'accueil : Automne : 30 ; Hiver : 0

Trimestre d'admission (information complémentaire)

Admission au trimestre d'automne seulement.

Connaissance du français

Tous les candidats doivent posséder une maîtrise du français attestée par l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'Épreuve uniforme de français exigée pour l'obtention du DEC, le test de français écrit du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport ou le test de français écrit de l'UQAM. Sont exemptées de ce test les personnes détenant un grade d'une université francophone et celles ayant réussi le test de français d'une autre université québécoise.

Base DEC

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

Base expérience

Posséder des connaissances appropriées, être âgé d'au moins 21 ans et avoir travaillé dans un domaine relié aux médias interactifs pendant au moins 2 ans.

Base études universitaires

Avoir réussi un minimum de cinq cours (quinze crédits) de niveau universitaire au moment du dépôt de la demande d'admission.

Base études hors Québec

Être titulaire d'un diplôme approprié obtenu à l'extérieur du Québec après au moins treize années (1) de scolarité ou l'équivalent.
 (1) À moins d'ententes conclues avec le Gouvernement du Québec.

Méthode et critères de sélection

Présélection

Base DEC

Cote de rendement : 100 %

Base Expérience

Expérience pertinente attestée (minimum de deux ans d'expérience pertinente) : 100 %

Base Études universitaires

Dossier académique : 100 %

Base Études hors Québec

Dossier académique : 100 %

Sélection : 100 % (pour toutes les bases d'admission)

Entrevue

Les 60 meilleures candidatures seront présélectionnées au prorata des candidatures admissibles selon les diverses bases d'admission et seront convoquées à une entrevue de sélection définitive. Les candidats résidant à l'extérieur du Québec pourront se prévaloir d'une entrevue par vidéoconférence.

Lors de l'entrevue de qualification, le candidat sera appelé à communiquer toute information pouvant témoigner de ses compétences, intérêts et aptitudes pertinentes en communication médiatique numérique à caractère interactif. Des échantillons, exemples ou captations des productions numériques du candidat devront être disponibles sur le web (ou exceptionnellement sous une autre forme) afin qu'il puisse, durant l'entrevue, faire valoir ses réalisations personnelles, professionnelles ou scolaires.)

Critères d'évaluation de l'entrevue et des réalisations présentées par le candidat :

- expérience en lien avec les nouvelles formes d'expression numérique, les technologies émergentes et l'interactivité : 25 %
- connaissances techniques en production visuelle, sonore, audiovisuelle et en programmation : 25 %
- culture générale en image et en son : 25 %
- compétences en conceptualisation et en idéation : 25 %

Lors de l'entrevue, le jury soumettra le candidat à de courtes épreuves de connaissances ou de créativité (orales ou écrites), complétées sur place.

Note : Des informations supplémentaires relatives aux méthodes de

critères de sélection sont disponibles à l'adresse suivante : www.facom.uqam.ca

Régime et durée des études

Ce programme doit être suivi à temps complet de jour.

COURS À SUIVRE

(Sauf indication contraire, les cours comportent 3 crédits. Certains cours ont des préalables. Consultez la description des cours pour les connaître.)

Les 17 cours suivants (51 crédits) :

EDM1001 Introduction aux théories de la communication médiatique
EDM2507 Création sonore interactive
EDM2515 Perception et composition
EDM2530 Architecture de l'information et des réseaux
EDM2615 Conception visuelle
EDM3210 Organisation économique des médias
EDM3247 Histoire de l'expression visuelle et sonore
EDM3555 Rhétorique des médias interactifs
EDM3825 Stratégies de dramatisation médiatique
EDM3840 Technologie des médias
EDM4110 Audio-vidéographie
EDM4500 Médias et société
EDM4600 Algorithmie de base et interactivité
EDM4640 Électronique, mécanique et médias interactifs
EDM4650 Processus de production et médias interactifs
EDM4660 Espaces interactifs
FCM3240 Histoire des communications

Deux cours choisis parmi les quatre suivants (6 crédits) :

EDM4611 Image de synthèse et interactivité : processus génératifs
EDM4613 Image de synthèse et interactivité : motion design
EDM4615 Image de synthèse et interactivité : scénographie et performance
EDM4621 Synthèse sonore et interactivité

Un cours choisi parmi les deux suivants (6 crédits) :

EDM4606 Environnements immersifs et interactivité (6 cr.)
EDM4630 Conception audiovisuelle et médias interactifs (6 cr.)

Les deux cours suivants (9 crédits) :

EDM3003 Atelier de synthèse (exposition publique finale)
EDM3004 Stage : expérimentation ou intégration en milieu de travail (6 cr.)

Six cours hors discipline (18 crédits) :

Six cours hors discipline (18 crédits) ne portant pas le sigle EDM.

RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES PARTICULIERS

Pour s'inscrire au cours EDM3004 Stage : expérimentation ou intégration en milieu de travail, il faut avoir réussi 60 crédits du programme.

DESCRIPTION DES COURS

EDM1001 Introduction aux théories de la communication médiatique

Acquisition des principaux systèmes théoriques en matière de communication. Mise en relation de ces systèmes avec les différents paradigmes de la communication. Introduction aux principales théories et aux principaux concepts qui visent l'étude des phénomènes de communication médiatique. Contexte sociohistorique d'apparition et de développement des principales théories. Outre les approches classiques de l'étude des productions-médias, l'accent pourra être mis sur l'analyse des conditions et des contraintes de la production et sur celle des phénomènes de réception et d'interaction.

EDM2507 Création sonore interactive

Atelier axé sur l'acquisition des connaissances de base de l'audio-numérique et des moyens expressifs du son en relation avec les

différentes problématiques des médias interactifs. Aspects esthétiques, techniques et méthodologiques des étapes suivantes: captation (prise de son); traitement et transformation; organisation compositionnelle et montage dans une optique interactive (organisation temporelle/prédominance horizontale); mixage (organisation polyphonique et spatiotemporelle/prédominance verticale); optimisation et formats; réseaux de branchement et configuration des appareils. Premiers niveaux de formalisation et de structuration de contenus sonores interactifs (fragmentation du discours et granularité des éléments). Introduction à la notion d'objet sonore, de typologie et de types d'écoute, ainsi qu'aux différents styles de conception sonore.

EDM2515 Perception et composition

Compréhension des principes de formalisation d'un contenu audiovisuel, particulièrement dans le cadre des oeuvres en médias interactifs. Étude des mécanismes de perception dans les domaines de la vision et de l'audition et de systèmes d'analyse et de classification (typologie des objets sonores et visuels). Étude des dimensions physiologiques et psychologiques du phénomène. Notions théoriques sur la sensation, la perception, la saillance, les seuils, la reconnaissance, la catégorisation, la mémorisation. Étude de la composition en tant que système d'unités organisées dans l'espace et dans le temps (métrique, dynamique relationnelle) et du rôle des structures compositionnelles dans la performance communicationnelle.

EDM2530 Architecture de l'information et des réseaux

Historique et connaissance des divers concepts afférents à la représentation de l'information et son traitement. Différenciation entre données, information et connaissance. Compréhension des méthodologies de structuration (hiérarchisation; réseaux; intertextualité) et de traitement (recherche; classification; indexation; synthèse; résumé). Familiarisation aux approches de visualisation, de schématisation et autres formes de médiation.

EDM2615 Conception visuelle

Atelier axé sur les problématiques de captation, de traitement et de transformation de l'image fixe. Aspects esthétiques, techniques et méthodologiques dans la saisie de l'image par la photographie ou la numérisation. Exploration des conditions de prise de vues en environnements naturels et artificiels. Familiarisation aux règles de cadrage, d'éclairage, de focale, de point de vue. Opérations de calibrage et de retouches. Manipulations et transformations de base, menant au montage et au collage multicouche. Optimisation et traduction des fichiers dans différents formats numériques.

EDM3003 Atelier de synthèse (exposition publique finale)

Intégration et mise en pratique des connaissances acquises durant la formation dans le cadre d'un projet d'envergure. Démonstration publique des habiletés et talents des finissants. Dans le cadre de cette activité obligatoire, les étudiants concrétisent la production/création élaborée collectivement dans le cadre des cours EDM4640 Électronique, mécanique et médias interactifs, EDM4650 Processus de production et médias interactifs et EDM4660 Espaces interactifs, suivis au trimestre précédent. L'atelier de synthèse vient ainsi clore le cycle complet d'une production culturelle destinée au grand public. Il permet d'expérimenter les différentes étapes du processus de présentation d'une production médiatique (planification, coordination, installation, rodage, démontage), d'en mesurer les déterminants majeurs, de voir à la préparation logistique de l'événement, de participer à sa mise en place et de procéder à son évaluation.

Préalables académiques

EDM4640 Électronique, mécanique et médias interactifs ; EDM4650 Processus de production et médias interactifs ; EDM4660 Espaces interactifs

EDM3004 Stage : expérimentation ou intégration en milieu de travail

Intégration et mise en pratique en milieu de travail des connaissances acquises durant la formation. Préparation finale à l'insertion professionnelle de l'étudiant. Ce stage se déroule dans un milieu professionnel ou expérimental où l'étudiant intègre les connaissances

acquises dans le cadre de son baccalauréat. Le mandat du stagiaire doit se classer dans l'une ou l'autre des deux catégories suivantes : 1. Un stage d'expérimentation au cours duquel l'étudiant : a) s'associe à un projet universitaire en recherche-création ou en production multimédia; b) poursuit une démarche autonome, soit en travaillant pour un tiers à titre indépendant, soit en achevant un projet commencé dans le cadre du baccalauréat en prévision d'une admission possible aux cycles supérieurs. Dans les deux cas, les travaux de l'étudiant seront encadrés par un enseignant et évalués conjointement par celui-ci et l'enseignant responsable des stages. 2. Un stage en milieu de travail où l'étudiant développe ses aptitudes dans une entreprise commerciale, un organisme communautaire ou au sein d'un regroupement de créateurs. Le contenu de l'activité fait l'objet d'ententes préalables avec le répondant du milieu; la supervision de l'étudiant et l'évaluation sont faites conjointement par l'enseignant responsable des stages et le répondant.

EDM3210 Organisation économique des médias

Structures économiques des médias d'information (entreprise d'État et entreprises privées). Évolution des structures: tendance monopolistique, petites et moyennes entreprises de presse (journaux régionaux, journaux métropolitains, postes de radio, compagnies de cinéma, entreprises de cablovision, etc.). Concurrence de l'étranger, rentabilité des entreprises et sources de revenus. Prospectives des mass médias: innovations technologiques, marchés émergents du divertissement interactif et du WEB, problèmes sociaux et enjeux économiques.

EDM3247 Histoire de l'expression visuelle et sonore

Survol historique des grands courants de pensée et de leur incidence sur l'expression sonore et visuelle, plus particulièrement selon des périodes ou des genres qui valorisent l'emploi simultané des deux formes d'expression dans leur conception du spectacle (théâtre, opéra, cinéma, performance, installation, nouveaux médias, etc). Étude chronologique des mouvements esthétiques et des contextes historiques: l'évolution de l'image et du son en relation avec le développement des sciences et des technologies. Familiarisation aux aspects anthropologiques, culturels et sociologiques du son et de l'image.

EDM3555 Rhétorique des médias interactifs

Ce cours aborde la rhétorique d'un point de vue communicationnel. Suite à un survol historique, la rhétorique sera utilisée comme cadre d'analyse des médias interactifs afin d'en cerner davantage la spécificité: genèse et composantes. On y verra l'emploi de figures telles que: la métaphore dans la constitution des interfaces, la métonymie en tant que stratégie de représentation iconique, etc. Analyse par différenciation entre deux formats dominants: machine à contenu et univers immersif. L'interactivité et les impacts sur la réception.

EDM3825 Stratégies de dramatisation médiatique

Étude des stratégies de dramatisation dans un cadre de médiatisation. Familiarisation aux principales constituantes du récit et aux règles permettant de camper l'histoire dans une forme dramatique. Identification des agents de dramatisation et compréhension de leur rôle dans la structuration d'une oeuvre médiatique: les conflits, la contextualisation, la quête, les dialogues, la chaîne causale, l'évolution, la psychologie des personnages, l'exposition, la fin. Conséquences de l'interactivité sur les procédés d'écriture. Approche historique et selon les genres: depuis le théâtre grec jusqu'aux jouets électroniques (Tamagotchi) ou jeux de simulation (Sim City) peuplés d'êtres virtuels.

EDM3840 Technologie des médias

Études des technologies de communication analogique et numérique utilisées pour la médiatisation audiovisuelle et cybernétique. Notions de base en physique de la lumière et du son. L'architecture de l'ordinateur, la numérisation, la résolution, la compression, les formats de fichiers, les protocoles de transfert et de contrôle.

EDM4110 Audio-vidéographie

Atelier axé sur les problématiques de captation, de traitement et de transformation du son et de l'image vidéo. Saisie par la prise de sons et

la prise de vues en extérieur et en studio. Familiarisation aux règles des plans sonores et visuels, du cadrage (champ), de sa mobilité (déplacement du sujet ou du micro et de la caméra) et de l'éclairage. Numérisation, calibrage, montage non linéaire. Exploration des procédés d'incrustation et de filtres. Optimisation des fichiers pour intégration aux technologies du multimédia.

EDM4500 Médias et société

Introduction aux principaux débats de société liés au développement des médias. La réflexion pourra ainsi porter sur les rapports entre modernité et phénomènes de massification-démassification, culture et pouvoir des médias, sur le rôle des médias dans la genèse de la société de consommation, les phénomènes de mondialisation, la révolution des technologies de l'information, etc.

EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

Atelier axé sur l'appropriation du concept d'interaction dans le contexte des communications médiatiques. Étude et application de techniques algorithmiques de base appliquées à la réalisation d'une production média interactive: les structures conditionnelles, aléatoires et stochastiques, l'itérativité, la récursivité, les structures de données, la gestion des événements, le contrôle des éléments audiovisuels.

EDM4606 Environnements immersifs et interactivité

Ce cours constitue une initiation à la création de contenus interactifs destinés aux environnements 3-D ou immersifs. Il permettra la maîtrise d'au moins un environnement de programmation et de prototypage 3-D utilisé en conception de jeux ou en réalité virtuelle. Les étudiants exploreront les propriétés de présence et d'immersion dans les mondes virtuels et acquerront des notions avancées en programmation. Atelier axé sur les problématiques spécifiques aux intégrations complexes en environnements 3-D. Interaction entre modèles dans des mondes virtuels, conception d'univers 3-D, prototypage et programmation avancée pour réalité virtuelle et jeux, cinématique inverse appliquée aux contenus interactifs.

Préalables académiques

EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

EDM4611 Image de synthèse et interactivité : processus génératifs

Sommaire du contenu

Atelier axé sur l'exploitation des environnements de développement intégré (IDE) et de la programmation pour la constitution d'images destinées à la diffusion en temps réel. Examen de problématiques récurrentes dans la formalisation d'images générées par des procédés computationnels : l'étudiant explore les règles de développement d'objets visuels, tels que des tracés, des textures ou motifs, des formes, des animations, des espaces 3D pour des systèmes d'affichage dont les contenus seront remodelés au fil des interactions.

Modalité d'enseignement

Cours atelier

Préalables académiques

EDM2615 Conception visuelle EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

EDM4613 Image de synthèse et interactivité : motion design

Sommaire du contenu

Atelier axé sur l'exploitation des ressources de l'ordinateur et de ses logiciels d'animation, ainsi que des divers effets spéciaux que procure la plateforme numérique. Conception et réalisation de clips audiovisuels en vue d'un dispositif d'affichage en temps réel, potentiellement non linéaire. Familiarisation au registre expressif de l'image en mouvement et de sa trame sonore, notamment les figures cinétiques et les synchronies.

Modalité d'enseignement

Cours atelier

Préalables académiques

EDM2615 Conception visuelle EDM4600 Algorithmie de base et

interactivité

EDM4615 Image de synthèse et interactivité : scénographie et performance

Sommaire du contenu

Atelier axé sur l'exploitation des ressources de l'ordinateur et de la programmation pour la constitution, la transformation et la diffusion d'images lors de performances. L'étudiant conçoit et réalise des scénographies et des affichages s'appuyant sur des mécanismes de détection en temps réel (présence, expression, mouvement). Analyse du comportement du performeur et des dynamiques expressives vues et entendues. Exploitation de ces données dans la modulation des représentations.

Modalité d'enseignement

Cours atelier

Préalables académiques

EDM2615 Conception visuelle EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

EDM4621 Synthèse sonore et interactivité

Sommaire du contenu

Atelier abordant de façon spécifique le matériau sonore et son organisation dans un contexte interactif. Aspects esthétiques, techniques et méthodologiques de la composition interactive et des différents types de génération sonore (synthèse). Formalisation et structuration des processus dynamiques en temps réel. Étude des domaines dynamique, spectral et temporel du son.

Modalité d'enseignement

Cours atelier

Préalables académiques

EDM2507 Création sonore interactive EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

EDM4630 Conception audiovisuelle et médias interactifs

Atelier axé sur l'étude des problématiques de délocalisation et de spatialisation du son et de l'image. Seront abordées les possibilités offertes par la multiplication, l'accumulation et la répartition des sources et des canaux de diffusion: «compositing» et incrustation, téléprésence, télévision interactive, diffusion multiécrans, son 3D et multiphonique, stéréoscopie, etc. Découverte de nouvelles structures narratives et des effets polysémiques. Exploitation de la composition en temps réel de séquences visuelles ou sonores.

Préalables académiques

EDM4110 Audio-vidéographie ; EDM4610 Image de synthèse et interactivité ou EDM4620 Synthèse sonore et interactivité

EDM4640 Électronique, mécanique et médias interactifs

Atelier axé sur les problématiques d'intégration qui recourent à des dispositifs originaux et construits sur mesure, nécessitant des connaissances en électronique et en mécanique. Initier aux notions générales de base en électricité et en magnétisme, en transfert énergétique, en radioélectricité et télécommunication. Conception et réalisation de circuits électroniques, microcontrôleurs, interfaces, senseurs, composants réseaux, robots, mécanismes et structures mobiles, etc. Étude des problématiques d'ergonomie homme-machine.

Préalables académiques

EDM3840 Technologie des médias; EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

EDM4650 Processus de production et médias interactifs

Cet atelier se subdivise en deux parties: La première partie est consacrée à l'écriture de projets à plus grande échelle en médias interactifs. Étude des méthodes de scénarisation en fonction des différents genres; information, documentaire, fiction, monde immersif non prédictif. Apprentissage des techniques d'écriture et des différentes formes que peut prendre un scénario. La deuxième partie est

consacrée au travail préparatoire; conception, scénarisation et recherche, des projets qui pourront être réalisés au trimestre suivant lors des stages à options. Constitution d'une méthodologie de production propre au projet. L'étudiant est appelé à travailler en équipe où il doit assumer une responsabilité en fonction d'un secteur spécifique; production, scénarisation, réalisation, conception sonore, conception visuelle, intégration, fabrication des prothèses, etc.

Préalables académiques

EDM3825 Stratégies de dramatisation médiatique ; EDM3840 Technologie des médias ; EDM4600 Algorithmie de base et interactivité

EDM4660 Espaces interactifs

Atelier axé sur la conception d'environnement interactif prenant place dans un espace physique. Réalisation des diverses composantes d'une installation, de ses interfaces et de son aménagement dans un lieu public. Seront abordées les technologies de présentation audiovisuelle, les prothèses d'interaction, les dispositifs d'expression mécanique, l'organisation d'un lieu dans le cadre d'un usage public (vitrine, aire d'accueil, parcours, aire interactive), l'exploration des matériaux et des techniques de maquettage et de fabrication.

Préalables académiques

EDM4600 Algorithmie de base et interactivité ; EDM4610 Image de synthèse et interactivité ou EDM4620 Synthèse sonore et interactivité

FCM3240 Histoire des communications

Étude des grands enjeux de la communication à travers leurs fondements historiques, les principaux repères chronologiques et géographiques, la contextualisation des phénomènes communicationnels dans le cadre général de l'évolution des sociétés humaines et des différentes cultures en occident. Familiarisation à l'évolution de la transmission de données, aux structures de médiatisation et de diffusion, à l'évolution des supports d'expression dans le cas des approches médiatisées. Savoir distinguer les véhicules de la communication des contenus de la communication. Illustration du développement des systèmes de communication en fonction de la complexification des structures sociales.

CHEMINEMENT TYPE DE L'ÉTUDIANT À TEMPS COMPLET

Cohorte no. 1 année impaire

1A	1) EDM1001	2) EDM3840	3) EDM2507	4) EDM2615	5) Cours hors discipline
2H	6) FCM3240	7) EDM3555	8) EDM4110	9) EDM4600	10) Cours hors discipline
3A	11) EDM4640	12) EDM2530	13 -14) Deux cours parmi EDM4611, EDM4613, EDM4615 et EDM4621	15) Cours hors discipline	
4H	16) EDM2515	17) Cours hors discipline	18-19) EDM4606 (6 cr.) ou EDM4630 (6 cr.)	20) Cours hors discipline	
5A	21) EDM4500	22) Cours hors discipline	23) EDM4650	24) EDM4660	25) EDM3825
6H	26) EDM3210	27) EDM3003	28-29) EDM3004 (6 cr.)	30) EDM3247	

Cohorte no. 2 année paire

1A	1) EDM1001	2) EDM3840	3) EDM2507	4) EDM2615	5) EDM2530
2H	6) FCM3240	7) EDM3555	8) EDM4110	9) EDM4600	10) EDM2515
3A	11) EDM4640	12) EDM3825	13-14) Deux cours parmi EDM4611, EDM4613, EDM4615 et EDM4621	15) Cours hors discipline	
4H	16) Cours hors discipline	17) EDM3247	18-19) EDM4606 (6 cr.) ou EDM4630 (6 cr.)	20) Cours hors discipline	
5A	21) EDM4500	22) Cours hors discipline	23) EDM4650	24) EDM4660	25) Cours hors discipline
6H	26) EDM3210	27) EDM3003	28-29) EDM3004 (6 cr.)	30) Cours hors discipline	

N.B. : Le masculin désigne à la fois les hommes et les femmes sans aucune discrimination et dans le seul but d'alléger le texte.

Cet imprimé est publié par le Registrariat. Basé sur les renseignements disponibles le 16/03/22, son contenu est sujet à changement sans préavis.

Version Automne 2018