










# D.E.S.S. en arts, création et technologies

FACULTÉ DES ARTS ET DES SCIENCES

## Sommaire et particularités

NUMÉRO	2-960-1-2
CYCLE	Cycles supérieurs
TYPE	Diplôme d'études supérieures spécialisées
CRÉDITS	30 crédits

-  Admission à l'automne
-  Possibilité de séjour d'études à l'international
-  Déposez un dossier complet le plus tôt possible puisqu'après le 1er septembre (pour le trimestre d'hiver) et le 1er février (pour les trimestres d'été et d'automne), les demandes ne seront pas étudiées au-delà de l'atteinte du nombre de places.
-  Cheminement sans mémoire ou thèse
-  Cours de jour
-  Offert au campus de Montréal
-  Stages facultatifs
-  Temps plein
-  Temps partiel

## Personnes-ressources

### INFORMATION SUR LE PROGRAMME

Dominic Arsenault 514-343-7607  
dominic.arsenault@umontreal.ca

Myrtha Jean Mary 514 343-6111, poste 34995  
myrtha.jean.mary@umontreal.ca

## Présentation

Le D.E.S.S. en arts, création et technologies est offert par la Faculté des arts et des sciences, en collaboration avec la Faculté de musique. Innovateur, ce programme de 30 crédits propose une formation appliquée et pluridisciplinaire dans un domaine émergent.

Ce D.E.S.S. répond aux intérêts professionnels des étudiants qui sont situés à la croisée des pratiques artistiques et des domaines scientifiques et techniques (musique/art audio, cinéma, art vidéo, création littéraire). Il dépasse la simple formation d'utilisateurs de technologies en insistant sur une compréhension et une maîtrise de celles-ci dans un contexte artistique et créatif.

Les étudiants désireux d'acquérir une spécialisation courte leur permettant d'élargir leurs possibilités de carrière pourront réaliser des projets d'études avec une approche pluridisciplinaire les préparant de manière adéquate pour le marché du travail.

Formation pratique et pluridisciplinaire unique au Québec!

Les départements suivants de la Faculté des arts et des sciences collaborent au programme : histoire de l'art et études cinématographiques, communication, informatique et littératures de langue française.

## Objectifs

L'objectif du D.E.S.S. (arts, création et technologies) est d'offrir une formation pluridisciplinaire approfondie, avec une certaine souplesse sur les compétences requises et acquises, pour que l'étudiant acquière une vision large du domaine. De façon plus spécifique, ce programme vise deux principaux objectifs : d'une part faire comprendre et amener à maîtriser les technologies aux étudiants avec une formation artistique ou en sciences humaines, de l'autre faire explorer la création

artistique par les étudiants possédant une formation initiale plus technologique. Ce programme vise également à servir de point de contact entre les différents domaines disciplinaires qui interagissent afin de former les arts technologiques.

## Forces

Ce programme se caractérise par son interdisciplinarité, c'est-à-dire que les cours sont offerts par des professeurs-chercheurs de différents horizons et rattachés à de multiples départements de l'Université.

## Remarques

- La vérification des antécédents judiciaires est obligatoire pour toute personne qui désire œuvrer au sein d'un établissement de santé, de services sociaux et d'enseignement, y compris l'étudiant qui effectue un stage en milieu d'intervention.
- Certains vaccins seront exigés pour toute personne qui désire œuvrer au sein d'un établissement de santé, de services sociaux, y compris l'étudiant qui effectue un stage en milieu d'intervention.

## Règlements

Les études sont régies par le Règlement des études supérieures et postdoctorales et par les dispositions suivantes :

### 1. Conditions d'admissibilité

#### 1.1 Exigences générales

Pour être admissible à titre d'étudiant régulier au D.E.S.S. (arts, création et technologies), le candidat doit :

- satisfaire aux conditions générales d'admissibilité (section XI) de la Faculté des études supérieures et postdoctorales
- être titulaire d'un diplôme de 1<sup>er</sup> cycle préparant adéquatement aux études qu'il veut entreprendre; par exemple dans l'un des domaines suivants : communication, design, études cinématographiques, informatique, ingénierie, lettres, musique ou toute autre formation jugée pertinente
- avoir obtenu une moyenne cumulative d'au moins 3,0 sur 4,3 ou l'équivalent
- faire preuve d'une bonne connaissance du français et de l'anglais
- soumettre une lettre de motivation personnelle (max. 500 mots) précisant l'intérêt pour le programme ainsi que les grandes lignes d'un projet pédagogique en arts technologiques envisagé (projet de recherche, de création ou de stage)
- soumettre un curriculum vitae.

#### 1.2 Connaissances préalables requises

À l'admission, selon le dossier de l'étudiant et en lien avec le projet pédagogique, le comité des études du programme pourra imposer des crédits de cours complémentaires.

#### 1.3 Documents additionnels à fournir lors de la demande d'admission

- Lettre d'intention ou de motivation (maximum 500 mots)
- Curriculum vitae

### 2. Scolarité

La scolarité du D.E.S.S. est de deux trimestres équivalents à plein temps. La scolarité maximale est de 4 ans à compter de l'inscription initiale du candidat.

## Dates limites de dépôt des demandes d'admission

Assurez-vous de respecter ces périodes d'admission par trimestre avant le dépôt d'une demande.

### Automne

- **Automne 2018:** Du 1<sup>er</sup> janvier 2017 au 1<sup>er</sup> juillet 2018
- **Automne 2019:** Du 1<sup>er</sup> janvier 2018 au 1<sup>er</sup> février 2019

## Structure du programme (2-960-1-2)

Version 02 (A16)

Le D.E.S.S. comporte 30 crédits, dont un tronc commun (segment 01) et les deux options suivantes:

- Option Projet de création (segments 01 et 71)

- Option générale (segments 01 et 74) qui est offerte selon deux modalités:
- avec Stage (ST)
- avec Travail dirigé (TD)

Les crédits sont répartis comme suit: 3 crédits de cours obligatoires, 27 crédits de cours à option, dont un minimum de 9 crédits attribués à un projet de création ou à un stage, ou 6 crédits attribués à un travail dirigé. Dans les blocs à option 01C et 01D, l'étudiant doit choisir des cours dans au moins deux champs disciplinaires. Dans le cadre de son D.E.S.S., l'étudiant peut suivre jusqu'à 6 crédits de cours du premier cycle. Pour les étudiants qui choisiront le cours IFT6145 de 4 crédits, le programme comptera 31 crédits.

Légende: CR. : crédit, H. : horaire, J : jour, S : soir

### SEGMENT 01 TRONC COMMUN

Les crédits du tronc commun sont répartis de la façon suivante : 3 crédits obligatoires et de 9 à 21 crédits à option selon l'option choisie par l'étudiant.

#### Bloc 01A

Obligatoire - 3 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6001	Recherche et création : approches	3.0 J S

#### Bloc 01B Ateliers

Option - Minimum 3 crédits, maximum 6 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
ART 6008	Traitement interactif : image et son	1.0 J	ART 6015	Capteurs, interaction 3D et mobilité	1.0 J
ART 6009	Captation vidéo	1.0	ART 6016	Immersion et réalité augmentée	1.0 J
ART 6010	Montage vidéo	1.0	ART 6017	Internet et Web	1.0 J
ART 6011	Traitement de l'image	1.0 J	ART 6018	Animation et interaction dans un environnement 3D	1.0
ART 6012	Animation 2D	1.0 J	ART 6019	Programmation d'application mobile	1.0 J
ART 6013	Modélisation et animation 3D	1.0 J	ART 6020	Atelier thématique	1.0 J
ART 6014	Multi projection	1.0 J			

#### Bloc 01C Cours fondamentaux

Option - Minimum 6 crédits, maximum 16 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
ART 6300	Recherches création en art numérique	3.0	DIN 6000	Design et approches systémiques	3.0 J
ART 6400	Création interactive avancée en 3D	3.0	FRA 6443	Sociocritique	3.0 J
CIN 6015	Cinéma et philosophie	3.0	FRA 6486	Esthétique	3.0 J
CIN 6050	Scénarisation, technologies et création	3.0 S	FRA 6501	Atelier de création littéraire	3.0 S
CIN 6053	Recherche et création en cinéma	3.0 S	IFT 6145	Vision tridimensionnelle	4.0 J S
CIN 6054	Poétique de l'audio-visuel	3.0 J S	IFT 6800	Atelier en informatique	4.0
CIN 6056	Cinéma et culture numérique	3.0 S	JEU 6002	Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive	3.0 J
COM 6335	Communication et espace public	3.0	MUS 6321	Psychoacoustique musicale	3.0
COM 6341	Médias, sexe et genre	3.0 J	MUS 6322X	Acoustique des instruments de musique	3.0 J
COM 6402	Recherche - création dans le champ communicationnel	3.0 S	MUS 6323	Musique de création et technologies	3.0
COM 6420	Médias et technologies nouvelles	3.0	MUS 6324X	Traitement sonore en temps réel 1	3.0 J
COM 6501	Théories de la communication médiatique	3.0 J	MUS 6328X	Lutherie numérique et systèmes interactifs	3.0 J
COM 6535	Interaction humain-ordinateur	3.0	MUS 6329X	Projet en informatique musicale	3.0 J
COM 6538	Communication, design et esthétique	3.0	PLU 6034	Littérature, cinéma et médias	3.0 J
DEJ 6000	Concepts fondamentaux des jeux	3.0 J	PLU 6042	Problématiques de l'intermédialité	3.0
DEJ 6003	Jeux, expériences et interactions	3.0 J	PLU 6060	Champ des études intermédiales	3.0 J
DEJ 6012	Jeux sérieux et ludification	3.0 J	PLU 6350	Recherche-création : cinéma et arts visuels	3.0

#### Bloc 01D Compléments de formation

Option - Maximum 6 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
CIN 2002	Pratique vidéographique	3.0 J	IFT 1135	Introduction aux applications mobiles	3.0 J S
CIN 2003	Pratique scénaristique	3.0 J	IFT 1810	Introduction à la programmation	3.0 J S
COM 2571	Interfaces et scénarisation	3.0 J	IFT 2905	Interfaces personne-machine	3.0 J
COM 3060	Cyberculture	3.0	MUS 1300	Introduction à l'acoustique musicale	3.0 J
COM 3562	Animation pour Web et plateformes mobiles	3.0 J	MUS 1321	Analyse, synthèse et traitement des sons	3.0
COM 3570	Communication vidéo, montage et diffusion	3.0 J	MUS 1323	Création musicale en langage Python 1	3.0 J
FRA 3500	Littérature, culture, médias	3.0	MUS 2314	Musique visuelle 1	3.0 J
FRA 3715	Écriture et nouveaux médias	3.0	MUS 2315	Musique visuelle 2	3.0 J
FRA 3825	Pratiques de l'édition numérique	3.0	MUS 2327	Création sonore jeux vidéo 1	3.0 J
IFT 1015	Programmation 1	3.0 J S	MUS 3328X	Lutherie numérique et systèmes interactifs	3.0 J

### SEGMENT 71 PROPRE À L'OPTION PROJET DE CRÉATION

Les crédits de l'option, incluant le segment 01, sont répartis de la façon suivante : 3 crédits obligatoires et 27 crédits à option, dont 6 crédits attribués à un projet de création.

#### Bloc 71A Projet de création

Option - Minimum 9 crédits, maximum 12 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6003	Projet de création	6.0
ART 6100	Pratiques d'art numérique dans l'espace physique	3.0 J
ART 6200	Pratiques d'art numérique sur écran	3.0 S

### SEGMENT 74 PROPRE À L'OPTION GÉNÉRALE

Les crédits de l'option selon la modalité Stage (ST), incluant le segment 01, sont répartis de la façon suivante : 3 crédits obligatoires et 27 crédits à option, dont 6 crédits attribués à un stage.

Les crédits de l'option selon la modalité Travail dirigé (TD), incluant le segment 01, sont répartis de la façon suivante : 9 crédits obligatoires, dont 6 crédits attribués à un travail dirigé, et 21 crédits à option.

#### ST-Bloc 74A Stage

Option - Minimum 9 crédits, maximum 12 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6004	Stage	6.0
ART 6100	Pratiques d'art numérique dans l'espace physique	3.0 J
ART 6200	Pratiques d'art numérique sur écran	3.0 S

#### TD-Bloc 74A Travail dirigé

Obligatoire - 6 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6005	Travail dirigé	6.0

## Programmes d'études à explorer

D'autres candidats intéressés par ce programme ont aussi déposé une demande d'admission dans les programmes suivants :

PROGRAMMES D'ÉTUDES	TYPE	CRÉDITS	NUMÉRO	PÉRIODE
Communication appliquée	Certificat de 1 <sup>er</sup> cycle	30 crédits	1-226-5-1	Soir
Communication organisationnelle	Diplôme d'études supérieures spécialisées	30 crédits	2-225-1-1	Jour Soir
Design de jeux	Diplôme d'études supérieures spécialisées	30 crédits	2-015-1-3	Jour
Informatique	Maîtrise	45 crédits	2-175-1-0	Jour

## Répertoire des thèses et mémoires

Découvrez Papyrus, le dépôt institutionnel de l'Université de Montréal Vous trouverez ici des travaux de recherche de nos professeurs et chercheurs ainsi que des thèses et mémoires de nos étudiants. : <http://papyrus.bib.umontreal.ca/>

## Actualités sur la recherche

Consultez les dernières actualités sur la recherche à l'UdeM : <http://www.nouvelles.umontreal.ca/recherche/index.php>