









# 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
TITRE OFFICIEL	D.E.S.S. en arts, création et technologie
TYPE	Diplôme d'études supérieures spécialisées
CRÉDITS	30 crédits
MODALITÉ	Sans mémoire ou thèse, avec travail dirigé

-  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.
-  Cours de jour
-  Offert au campus de Montréal
-  Stages facultatifs
-  Temps plein
-  Temps partiel

## Personnes-ressources

### INFORMATION SUR LE PROGRAMME

TGDE Art, création et technologie  
act@umontreal.ca

Frédéric Dallaire Tremblay  
frederic.dallaire-tremblay@umontreal.ca

## Présentation

### Formation pratique et pluridisciplinaire unique au Québec.

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 de pointe.

Le programme répond aux intérêts artistiques et professionnels des étudiantes et des étudiants qui se situent à la croisée des pratiques (musique/art audio, cinéma, art vidéo, graphisme, théâtre, création littéraire). Il dépasse la formation pour une simple utilisation de technologies en insistant sur une compréhension et une maîtrise de celles-ci dans un contexte artistique et créatif.

Ce D.E.S.S. permet d'acquérir une spécialisation courte pour élargir les possibilités d'expression artistique ou de carrière, et de réaliser un projet d'études, de stage ou de création offrant une préparation adéquate pour le milieu des arts technologiques et numériques.

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 acquérir une vision large du domaine des arts technologiques et des arts numériques. De façon plus spécifique, ce programme vise à faire comprendre et amener à maîtriser les technologies aux étudiants et étudiantes avec une formation artistique ou en sciences humaines, et à faire explorer la création artistique aux étudiants et étudiantes possédant une formation initiale plus technologique. Ce programme vise également à servir de point de contact entre les différents domaines disciplinaires qui interagissent pour former les arts technologiques.

## Forces

- Ce programme se caractérise par son interdisciplinarité, c'est-à-dire que les cours sont offerts par des professeur(e)s et chargé(e)s de cours de différents horizons professionnels et départements de l'Université.
- « **Savoir et faire rassemblés** » : ce programme permet de développer une pratique de création artistique personnelle avec beaucoup d'autonomie tout en approfondissant des réflexions sur un sujet précis avec des chercheur(e)s de pointe.

## 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 ou la candidate doit :

- satisfaire aux conditions générales d'admissibilité (section XI) 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
- 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.

Avoir une bonne connaissance du français et de l'anglais.

#### 1.2 Connaissances préalables requises

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

### 2. Scolarité

La scolarité minimale à plein temps ou l'équivalent est de deux trimestres. Cependant, l'offre de cours s'échelonne sur un minimum de trois trimestres. La scolarité maximale est de quatre 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 2022:** Du 1<sup>er</sup> janvier 2021 au 1<sup>er</sup> mai 2022
- **Automne 2023:** Du 15 août 2022 au 1<sup>er</sup> février 2023

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

Version 03 (A20)

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

### SEGMENT 70

Le DESS comporte 30 crédits répartis de la façon suivante : 7 crédits de cours obligatoires, 23 crédits de cours à option, dont 9 crédits attribués à un projet de création, à un stage, ou à un travail dirigé.

#### Bloc 70A Fondements

Obligatoire - 7 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6001	Recherche et création : approches	3.0J
ART 6021	Fondements de la programmation	1.0S
ART 6100	Prototypage en arts technologiques	3.0J S

**Bloc 70B Ateliers**

Option - Minimum 2 crédits, maximum 8 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
ART 6008	Traitement interactif du son	1.0S	ART 6015	Capteurs, contrôleurs et interactivité	1.0S
ART 6009	Captation immersive	1.0S	ART 6016	Immersion et réalité mixte	1.0S
ART 6011	Traitement de l'image	1.0S	ART 6017	Internet et Web	1.0S
ART 6012	Animation 2D	1.0S	ART 6019	Programmation d'application mobile	1.0S
ART 6013	Modélisation et animation 3D	1.0S	ART 6020	Atelier thématique	1.0J
ART 6014	Multi projection	1.0S	ART 6022	Arts des données	1.0S

**Bloc 70C Pratiques d'arts technologiques**

Option - Minimum 3 crédits, maximum 6 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6300	Pratiques audiovisuelles numériques	3.0J
ART 6400	Moteurs de jeux pour la création artistique	3.0S

**Bloc 70D Cours disciplinaires**

Option - Minimum 3 crédits, maximum 6 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
CIN 6015	Cinéma et philosophie	3.0	FRA 6486	Esthétique	3.0
CIN 6050	Scénarisation, technologies et création	3.0	FRA 6501	Atelier de création littéraire	3.0J S
CIN 6053	Recherche-crédation en cinéma	3.0J	IFT 6145	Vision tridimensionnelle	4.0J S
CIN 6054	Poétique de l'audio-visuel	3.0	JEU 6002	Cinéma, jeu vidéo et fiction interactive	3.0J
CIN 6056	Cinéma et culture numérique	3.0J	MUS 6321	Psychoacoustique musicale	3.0J
CIN 6061	Pensée et pratique expérimentales	3.0J	MUS 6322X	Acoustique des instruments de musique	3.0J
COM 6341	Médias, sexe et genre	3.0J	MUS 6323	Musique de création et technologies	3.0J
COM 6402	Recherche - création dans le champ communicationnel	3.0S	MUS 6324X	Traitement sonore en temps réel 1	3.0J
COM 6501	Théories de la communication médiatique	3.0J	MUS 6328X	Lutherie numérique et systèmes interactifs	3.0J
COM 6531	Narration numérique	3.0J	MUS 6329X	Projet en informatique musicale	3.0J
COM 6715	Bricoler les médias	3.0J	PLU 6034	Littérature, cinéma et médias	3.0
DEJ 6000	Concepts fondamentaux des jeux	3.0J	PLU 6042	Problématiques de l'intermédialité	3.0
DEJ 6003	Jeux, expériences et interactions	3.0J	PLU 6060	Champ des études intermédiales	3.0J
DEJ 6012	Jeux sérieux et ludification	3.0S	PLU 6300	Approche interdisciplinaire : création littéraire	3.0
DIN 6000	Design et approches systémiques	3.0J	PLU 6350	Recherche-crédation : cinéma et arts visuels	3.0
FRA 6443	Sociocritique	3.0S			

**Bloc 70E Projet**

Option - 9 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
ART 6051	Projet de création	9.0
ART 6052	Stage	9.0
ART 6053	Travail dirigé	9.0

## 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

## Actualités sur la recherche