






# Mineure en études du jeu vidéo

FACULTÉ DES ARTS ET DES SCIENCES DÉPARTEMENT D'HISTOIRE DE L'ART ET D'ÉTUDES CINÉMATOGRAPHIQUES

## Sommaire et particularités

NUMÉRO	1-171-4-1
CYCLE	1 <sup>er</sup> cycle
TITRE OFFICIEL	Mineure en études du jeu vidéo
TYPE	Certificat
CRÉDITS	30 crédits
DURÉE	1 an
COTE R MINIMALE	20.00

-  Admission à l'automne et à l'hiver
-  Capacité d'accueil limitée
-  Temps plein
-  Temps partiel
-  Offert au campus de Montréal

## Personnes-ressources

### INFORMATION SUR LE PROGRAMME

Patricia Correa Romero, TGDE 514 343-6111 poste 3679  
patricia.correa.romero@umontreal.ca

### INFORMATION SUR L'ADMISSION

Admission  
<https://admission.umontreal.ca/nous-joindre/demande-dinformation/>

## Présentation

### **Vous êtes passionné de jeu vidéo, comme joueur ou comme créateur? Vous aimeriez perfectionner vos connaissances dans le domaine?**

Profitez alors d'une formation de base sur l'esthétique, l'histoire et la théorie de cette nouvelle forme d'art.

Le programme aborde, dans une perspective analytique et interdisciplinaire, les multiples facettes du jeu vidéo, dont :

- son histoire;
- ses rapports avec les autres arts;
- le récit et la scénarisation;
- le design et la jouabilité;
- l'immersion.

## Objectifs

Ce programme propose une formation de base sur l'histoire, la théorie et la critique du jeu vidéo ainsi qu'une introduction aux diverses approches qui l'unissent et le distinguent des autres domaines artistiques, plus particulièrement du cinéma. Combinée avec une majeure dans une autre discipline comme le cinéma, les communications, l'histoire de l'art, l'anthropologie, les études littéraires, la mineure peut notamment donner accès à la maîtrise en études cinématographiques, au D.E.S.S. en Arts, création et technologies ou au D.E.S.S. en Design de jeux.

## Forces

- Un laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo comprenant la grande majorité des consoles de salon nord-américaines, des consoles portables, japonaises, des écrans ACL pour la stéréoscopie, plus de 1000 jeux et des systèmes d'archivage.
- Des conférences, tables rondes et séminaires pour vous familiariser avec le milieu de la recherche.
- De nombreuses bourses remises aux étudiants les plus méritants.
- Des projections de films et des conférences par les artisans du milieu.
- La revue CiNéMAS, la plus importante revue d'études cinématographiques au Canada; une publication d'envergure internationale éditée au Département d'études cinématographiques.
- L'Observatoire du cinéma au Québec (OCQ), une structure universitaire qui encourage et facilite le dialogue entre les milieux d'études et de pratique du cinéma en mettant notamment en relation artisans et étudiants.
- La série « Au cœur du cinéma québécois », réalisée dans le cadre des cours CIN2118 et CIN2119 –La production cinématographique au Québec 1 et 2 — est diffusée sur le Canal Savoir et sur Tou.tv et reçoit des invités de renom qui viennent partager leur expérience en réalisation et en production cinématographique.

## Perspectives d'avenir

La mineure en études du jeu vidéo offre une formation de base sur l'esthétique, l'histoire et la théorie du jeu vidéo pour les étudiants qui veulent travailler dans les médias, l'enseignement ou la recherche savante.

Elle constitue aussi un excellent complément de formation pour ceux qui travaillent ou veulent travailler dans le milieu du jeu vidéo.

## Conditions d'admissibilité

Pour être admissible à titre d'étudiant régulier et sous réserve de la qualité du dossier, le candidat doit être titulaire du diplôme d'études collégiales (DEC) décerné par le ministre de l'Éducation du Québec ou faire la preuve d'une formation équivalente au DEC.

### Exigence de français à l'admission

Pour être admissible, tout candidat doit fournir la preuve d'un niveau de connaissance du français correspondant à celui exigé pour ce programme d'études. À cette fin, il doit :

- soit avoir réussi l'Épreuve uniforme de français langue et littérature, au collégial, du ministère de l'Éducation et Enseignement supérieur du Québec.
- soit avoir obtenu au minimum 605/990 au TFI ou B2 en compréhension orale et en compréhension écrite au TEF, TCF, DELF ou DALF (voir la liste détaillée des tests et diplômes acceptés) au cours des 24 mois précédant le début du trimestre d'études visé par la demande d'admission.

## 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 2021:** Du 15 août 2020 au 1<sup>er</sup> août 2021
- **Automne 2022** (à compter du 15 août 2021)
  - Candidats avec uniquement des études collégiales au Québec : **1<sup>er</sup> mars 2022** ?
  - Candidats inscrits (ou ayant été inscrits) dans une université : **1<sup>er</sup> février 2022** ?
  - Candidats avec des études hors Québec : **1<sup>er</sup> février 2022** ?

### Hiver

- **Hiver 2022:** Du 15 août 2021 au 1<sup>er</sup> novembre 2021

## Structure du programme (1-171-4-1)

Version 01 (A20)

La mineure comporte 30 crédits.

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

**SEGMENT 70**

Les crédits de la mineure sont répartis de la façon suivante : 12 crédits obligatoires, 15 crédits à option et 3 crédits au choix.

**Bloc 70A Cours fondamentaux**

Obligatoire - 12 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
JEU 1001	Histoire du jeu vidéo 1 (des débuts à 1990)	3.0J	JEU 1007	Processus de création vidéoludique	3.0S
JEU 1003	Jeu vidéo et cinéma	3.0J	JEU 1008	Culture et documentation vidéoludiques	3.0S

**Bloc 70B Approches spécifiques**

Option - Minimum 6 crédits, maximum 9 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
JEU 1002	Analyse vidéoludique	3.0J
JEU 1004	Immersion et expériences médiatisées	3.0S
JEU 1005	Les genres et le jeu vidéo	3.0S

**Bloc 70C Ouvertures au cinéma**

Option - Minimum 6 crédits, maximum 9 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.	COURS	TITRE	CR.H.
CIN 1101	Mouvements de l'histoire du cinéma	3.0J S	CIN 2110	Le cinéma et les autres arts	3.0S
CIN 1102	Langage et matières de l'expression	3.0S	CIN 2113	Cinéma et technologies numériques	3.0S
CIN 1103	Courants du cinéma contemporain	3.0J	CIN 2116	Cinéma et sciences humaines	3.0J
CIN 1105	Cinéma d'animation et images composites	3.0J	CIN 2120	Cinéma et bande dessinée	3.0
CIN 1108	Cinéma et télévision	3.0J S	CIN 2121	Histoire de la télévision : une introduction	3.0J
CIN 1109	Les genres et le cinéma 1	3.0J	CIN 2122	Introduction à l'analyse des séries télévisées	3.0S
CIN 2105	L'avènement du cinéma	3.0	CIN 2123	Le hors-film : la télévision projetée	3.0J
CIN 2108	Cinéma expérimental et art vidéo	3.0J	CIN 2200	Le queer et les séries télé	3.0S

**Bloc 70D Cultures visuelles**

Option - Maximum 3 crédits.

COURS	TITRE	CR.H.
HAR 1210	Introduction aux cultures visuelles	3.0J

**Bloc 70Z**

Choix - 3 crédits.

Sauf exception autorisée, les cours au choix doivent être choisis parmi les cours identifiés par un sigle autre que les sigles JEU et CIN.

## 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
Cinéma	Baccalauréat	90 crédits	1-171-1-1	Jour
Informatique	Majeure	60 crédits	1-175-2-0	Jour
Écriture de scénario et création littéraire	Baccalauréat	90 crédits	1-173-1-0	Jour
Études cinématographiques	Majeure	60 crédits	1-171-2-0	Jour
Études cinématographiques	Mineure	30 crédits	1-171-4-0	Jour

### Règlement des études de 1<sup>er</sup> cycle

Consulter les règlements des études de 1<sup>er</sup> cycle : <http://secretariatgeneral.umontreal.ca/documents-officiels/reglements-et-politiques/reglement-des-etudes-de-premier-cycle/>

## Règlement propre à ce programme d'études

Les études sont régies par le Règlement des études de premier cycle et par les dispositions suivantes :

### Art. 6.3 Régime d'inscription

L'étudiant s'inscrit à temps plein ou à temps partiel.

- À temps plein, l'étudiant s'inscrit à un minimum de 12 crédits et à un maximum de 18 crédits par trimestre.
- À temps partiel (moins de 12 crédits par trimestre), l'étudiant doit s'inscrire à un minimum de neuf crédits en quatre trimestres consécutifs.

### Art. 6.4 Prescriptions d'inscription

Sauf exception autorisée, les cours au choix doivent être choisis parmi les cours identifiés par un sigle autre que les sigles JEU et CIN.

### Art. 6.6 Cours de mise à niveau

L'étudiant qui, au Test de français international\* (TFI) a obtenu un score entre 605 et 780, doit réussir le ou les deux cours de mise à niveau imposés et ce, dans les délais prescrits par l'autorité compétente.

\* Aux fins de l'admission, d'autres tests sont reconnus équivalents au Test de français international (TFI). Veuillez consulter la liste des tests reconnus par l'Université de Montréal, publiée par le Centre de communication écrite.

### Art. 6.10 Scolarité

La scolarité minimale du programme est de deux trimestres, la scolarité maximale, de quatre années.

### Art. 8.2 Reconnaissance de crédits - Équivalence de cours

Dans le cas d'équivalences de cours, la reconnaissance est conditionnelle aux objectifs, au contenu et au niveau du cours. De façon générale, seuls les cours suivis dans les dix années précédant la première inscription de l'étudiant dans le programme peuvent faire l'objet d'une équivalence.

### Art. 11.2 Moyenne déterminant le cheminement dans le programme

La moyenne cumulative, calculée à la fin de chaque trimestre, détermine la progression dans le programme.

### Art. 13.4 Modalité de reprise à la suite d'un échec à un cours

De façon générale, l'étudiant qui échoue un cours doit le reprendre ou, avec approbation de l'autorité compétente, lui substituer un autre cours.

### Art. 14.1 Système de promotion

La promotion par cours prévaut dans le programme.

### Art. 18 Octroi de grades et attestations

La réussite du programme donne droit au certificat en études du jeu vidéo. Le programme est associé au secteur arts lorsqu'il contribue à l'obtention d'un baccalauréat par association de programmes.