



UQÀM

Baccalauréat en communication
médias interactifs

MI

*L'art d'apprivoiser
des médias instables,
afin de créer des œuvres
dans un genre qui ne
cesse de se redéfinir*

Vos conférenciers aujourd'hui sont :



Jean-François Renaud, directeur du programme

Tél. : 514 987-3000, poste 2503

renaud.jean-francois@uqam.ca

On peut aussi contacter l'adjointe aux programmes de création médias, Lilia Djenane, au :

514 987-3637



Charles-Éric Gandubert, étudiant en médias interactifs, cohorte 2017 (amorce sa troisième année l'automne prochain)

Objectifs de la présentation

- Familiariser les conseillers-conseillères en orientation à un programme réformé en 2005, mais qui demeure trop souvent inconnu du public et des intéressés.
- Profiter de la campagne «50 ans d'audace» pour situer notre domaine dans le créneau des programmes en création et faire un bref retour sur ses fondements historiques.
- Sensibiliser aux spécificités d'un média par essence «instable» et en continuel développement.

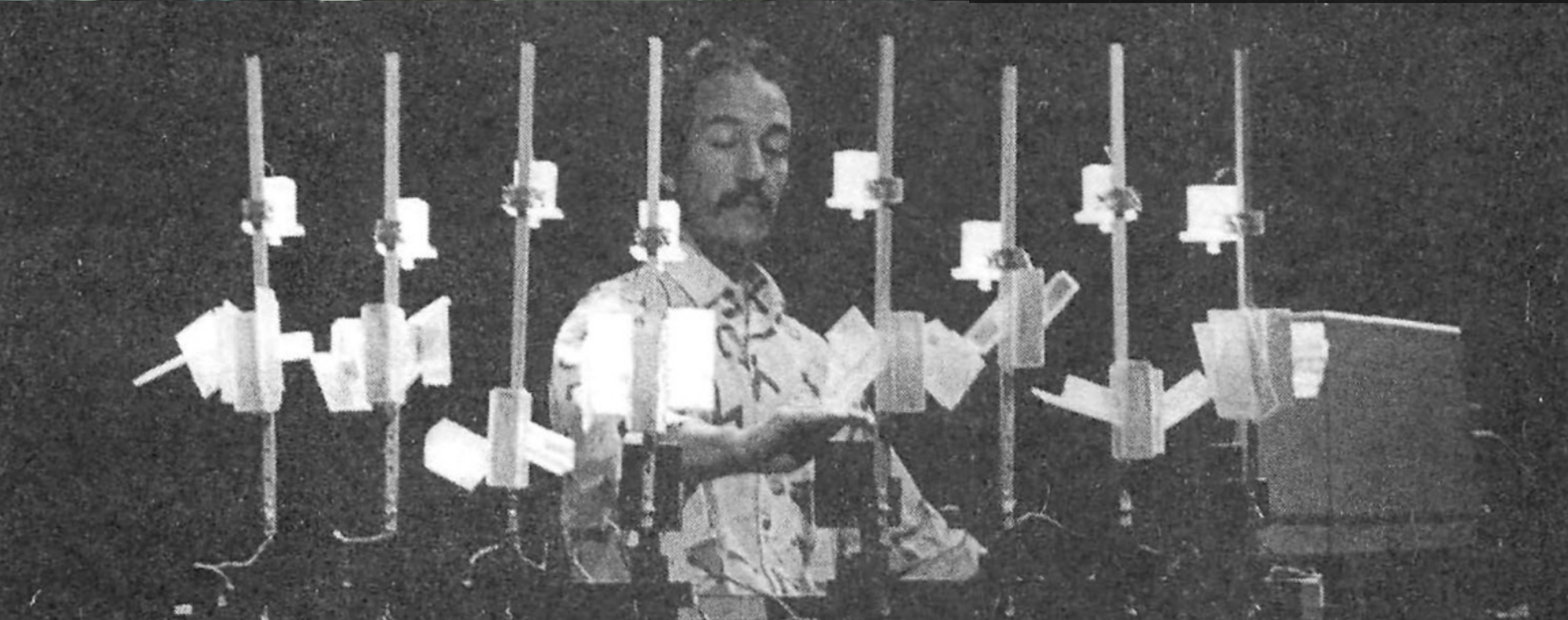
The logo for UQAM's 50th anniversary is centered on a dark blue background. The text 'UQAM' is in a large, white, sans-serif font, with a small white mark above the 'Q'. Below it, '50 ans d'audace' is written in a smaller, white, sans-serif font. The background of the entire slide is a vibrant, abstract composition of overlapping curved shapes in shades of red, orange, pink, and teal.

UQAM
50 ans d'audace

Quelle forme prend la créativité dans notre programme?

Sur quelle base avons-nous développé ce réflexe de l'audace?

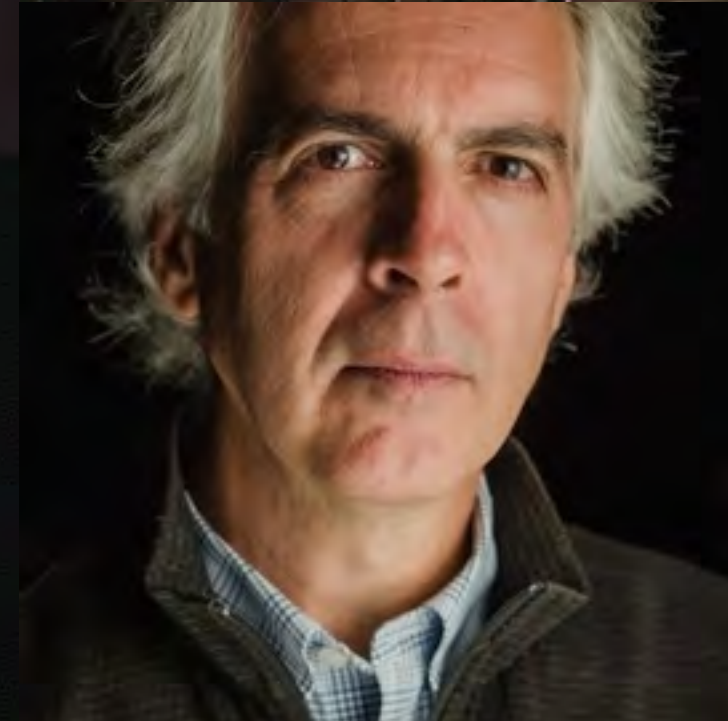
Quelle part du projet pédagogique comporte une dimension visionnaire?



Assises historiques : des créateurs voués à l'expérimentation

Philippe Ménard,
Synchoros (c.1985)

Jean Pierre Boyer,
Boyétiseur (1974)



Jean Décarie,
Cyber Mondrian (2001)
Alternate visions (2007)

Jean-François Renaud,
Décompte du jour de l'an - clocher UQAM (2011)
Rythmages (2012)

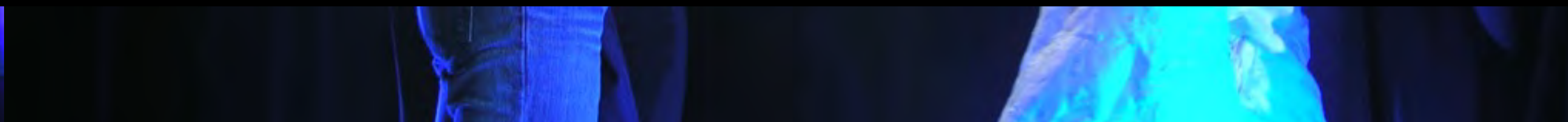
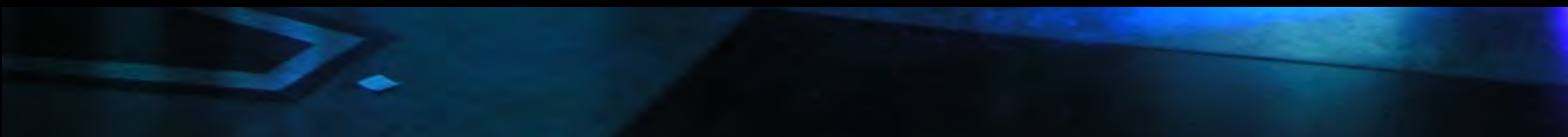


Projet Anamorphoses, 2004

Performance théâtrale mimée dans un environnement électroacoustique et de synthèse



Période de gestation du programme : des projets annonceurs





Projet Miroir aux alouettes, 2005

Univers interactif festif modulé par interface publique et asservi aux signes vitaux d'un cobaye.



Projet Aigle de feu, 2006

Cockpit de contrôle d'un univers
audiovisuel génératif



Chat 3D, 2007

Exercice d'un chat dont la discussion est affichée en 3D

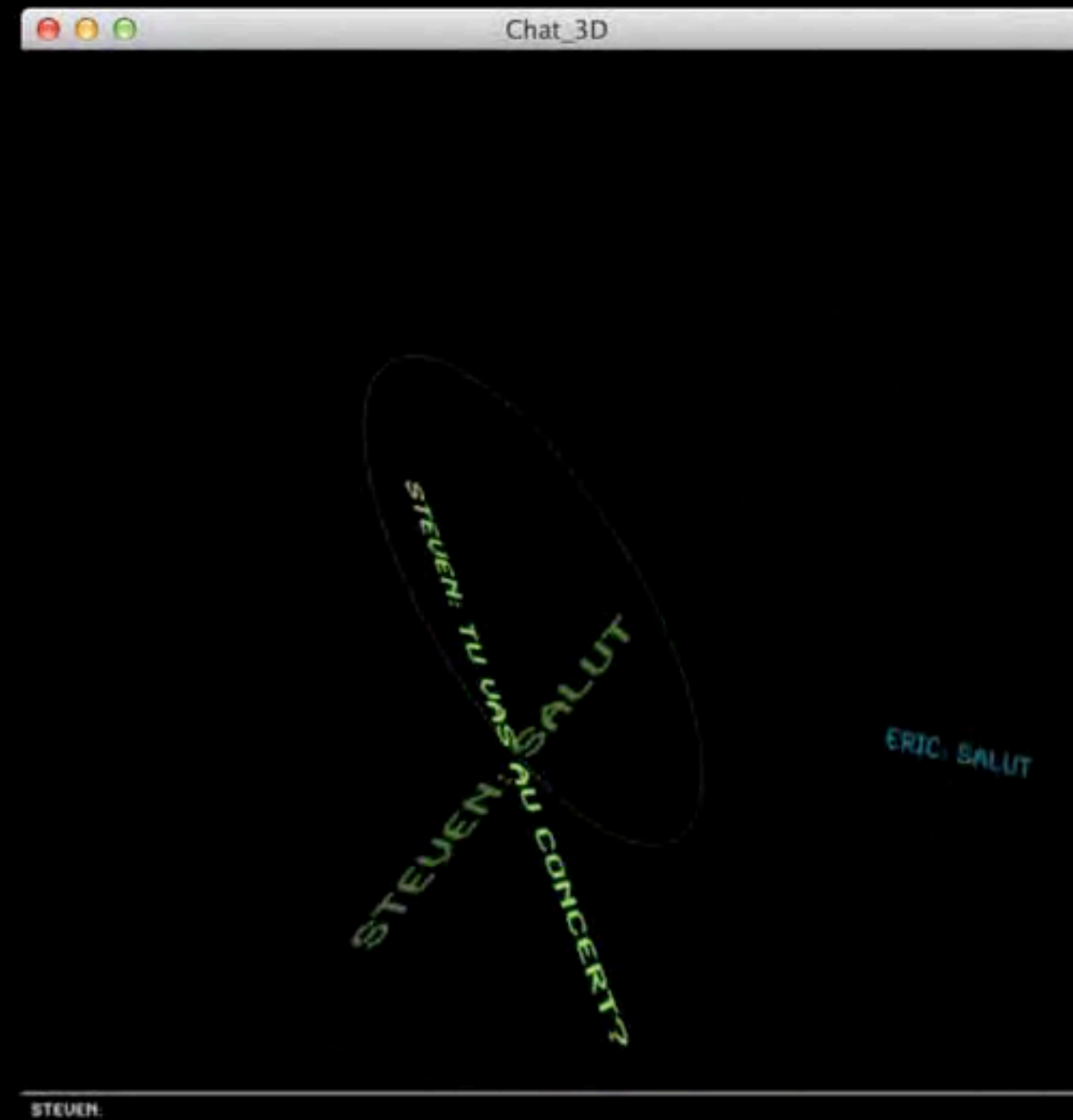
```
Chat_3D | Processing 2.2.1
// Steven Bulhoes

import processing.opengl.*;
import hypermedia.net.*;

UDP udp;

//VARIABLES
ArrayList rotationChaineArray;
String pseudonyme = "";
color couleurTexte; //couleur qui sera utilisé da
float tempsAffichage = 20.0; //temps que le texte

PFont typographie;
String motTape = "";
int zoom; //le "z" de l'application
int deltaX deltaY; //décalage pour tout centrer
```



Projet Ozone, 2014-15

Un écran flexible permet d'interagir avec le son et les affichages



Période du programme à pleine maturité : des projets remarquables



Concert Quatuor Molinari, 2015



Performance interactive
en hommage
à Chostakovitch

16 - 12 - 2015
Au Bain Mathieu

1^{ère} présentation - 18h
2^e présentation - 19h30



PROJET MAESTRO BOX

*Réveillez l'artiste VideoJockey
qui sommeille en vous !*



Prototype réalisé par des étudiants-es en médias interactifs
de l'Université du Québec à Montréal,
sous la supervision du professeur-chercheur Jean-François Renaud,
avec le support de l'École des médias et d'Hexagram-UQAM

Décembre 2016



PROJET DŌ

Performance interactive de karatékas

15 décembre 2017

Projections réalisées par des étudiants-es en médias interactifs
de l'Université du Québec à Montréal, sous la supervision du
professeur-chercheur Jean-François Renaud, avec le soutien de l'École
des médias, d'Hexagram-UQAM ainsi que la collaboration de membres
du Studio Kaïga (dirigé par le *sensei* Karl Grignon) et d'Alexis Maher.

Projet Multiverse, 2019

Un interacteur est appelé à naviguer dans un espace virtuel et est en contrôle de la vitesse de ses déplacements



Définir la formation

*Résumer en quelques mots le programme
de baccalauréat en médias interactifs*

Les principaux axes d'apprentissage

Création visuelle

Création sonore

Programmation

Conception/scénarisation

Analyse critique

Qu'enseigne-t-on en médias interactifs ?

~~Le Web ?~~

~~Les jeux vidéo?~~

Mais alors, on enseigne quoi?

Scénographie interactive

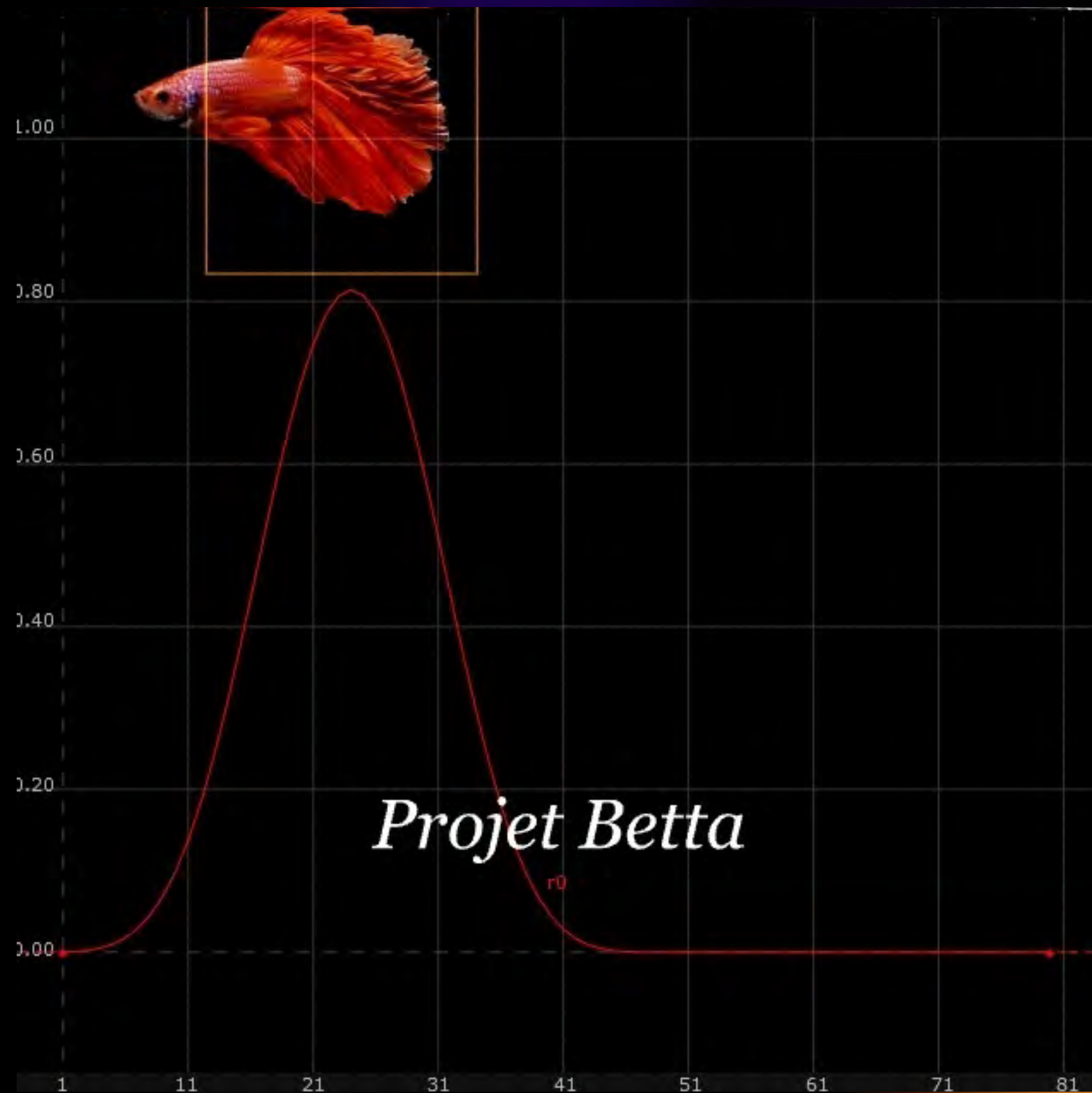
*Mettre en scène un contenu dans un cadre novateur et percutant,
en exploitant des ressources technologiques de pointe,
tout en proposant au public une forme de participation
et la possibilité de vivre une expérience.*



Compétences générales pour jongler avec les défis de production en médias interactifs

Avoir un penchant pour :

- l'apprentissage par projet;*
- le travail collaboratif;*
- la résolution de problèmes;*
- l'usage de technologies à des fins créatives;*
- l'évolution des médias dans nos sociétés.*



Un poisson dans son aquarium ou les battements d'un métronome deviennent des sources plausibles pour construire de productions audiovisuelles dynamiques.



Productions de fin d'études

Une introduction aux défis entourant les projets à grand déploiement

Projet Coro
Finissants 2014
UQAM



 **coro**
MASCARADE INTERACTIVE

Projet Onor
Finissants 2015
UQAM



Projet Aura

Finissants 2016

UQAM



Projet Instance
Finissants 2017
UQAM



INSTANCE

Circuits d'éveil numérique

22.02.17 — 11.03.17

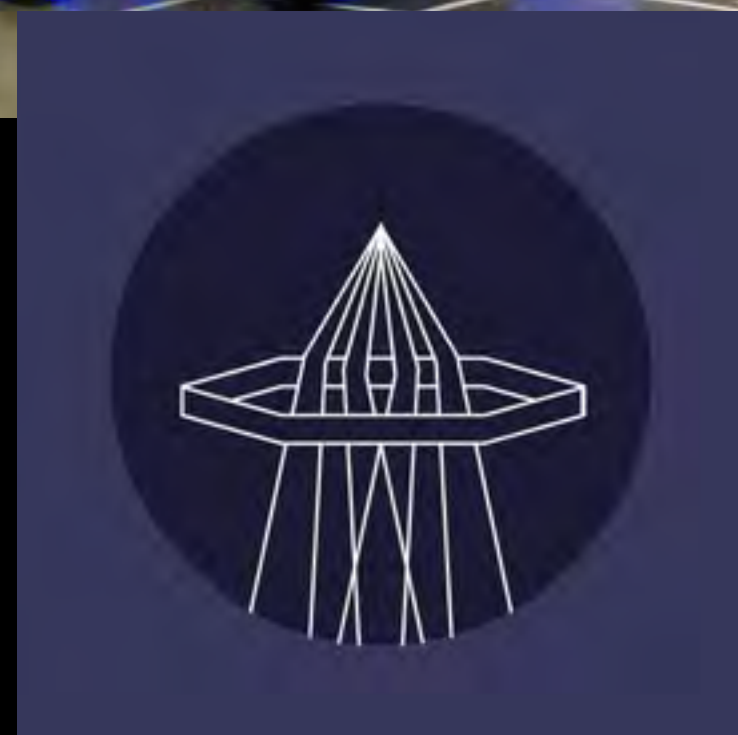
Nuit blanche : 04.03.17



INSTANCE



Projet Propolis
Finissants 2018
UQAM



**Projet
La mécanique
des fluides**

Finissants 2019
UQAM



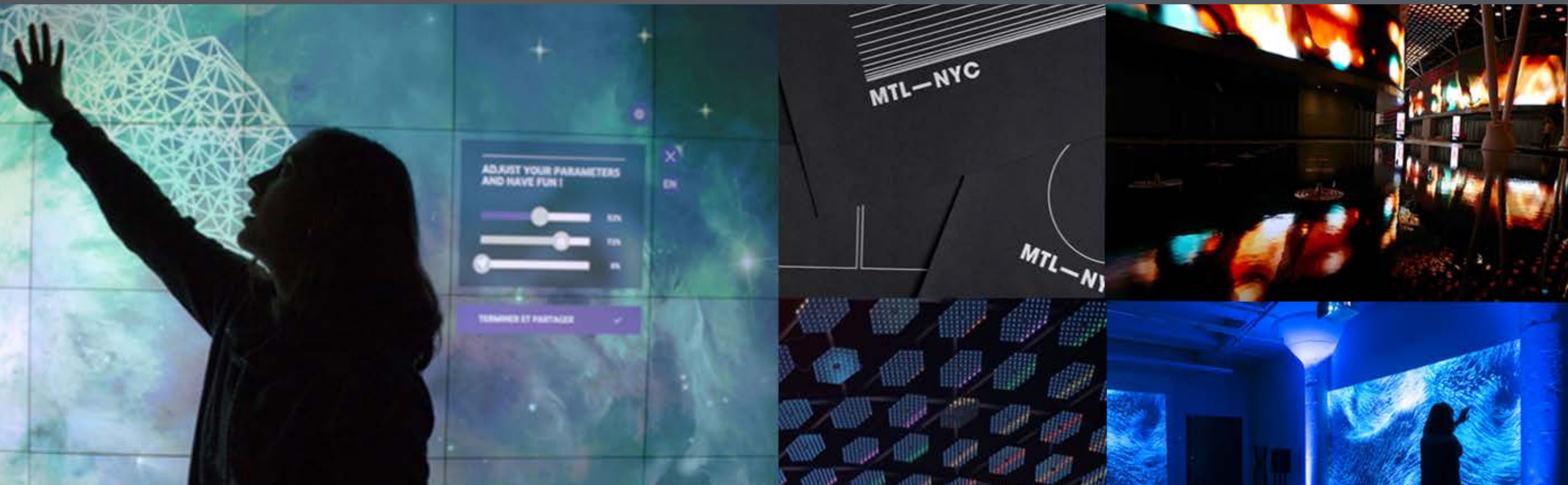
Activités en parallèle

Des événements où nous sommes associés et où les étudiants-es peuvent faire valoir leurs talents et compétences



Contextes dans lesquels nos finissants-es vont œuvrer

Les projets «spéciaux» présentant des défis particuliers de réalisation et de diffusion, avec des solutions audiovisuelles sur mesure, pour l'événementiel, le design environnemental ou l'industrie du spectacle.





Zachary Labrosse-Rémillard
Technologue créatif
SID LEE



Sophie Blondeau
Chargée de projets
PIXMOB



François Loubert-Hudon
Développeur interactif
IREGULAR



Gabrielle S. Mercier
**Cofondatrice et chargée
de projets**
LA BOÎTE INTERACTIVE



Marc-André Baril
**Directeur et producteur
créatif**
MOMENT FACTORY - TOKYO



Édouard Lanctot-Benoît
Développeur créatif
AATOAA STUDIO



Hugo Laliberté
**Confondateur de la firme
et développeur interactif**
OTTOMATA



Ugo Dufour
**Coordonnateur aux équipe-
ments technologiques**
PQDS



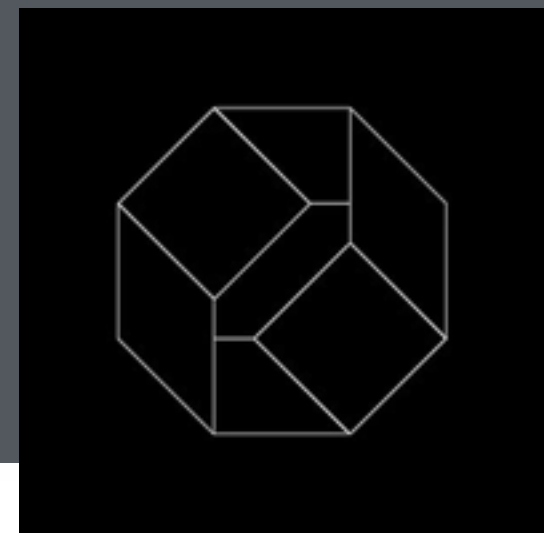
Mariléa Rabbat
**Coordonnatrice équipe
interactive**
MOMENT FACTORY



Maxime Bergeron
**Intégrateur Multimédia /
Développeur interactif**
FLOAT4

Placement de nos finissants-es

- Nous sommes à la fois associés à l'émergence des boîtes de production spécialisées et partenaire de grands noms dans l'industrie.



GENTILHOMME

PIXMOB



vyv.ca

**MOMENT
FACTORY**



PARTENARIAT DU
QUARTIER
DES SPECTACLES
MONTRÉAL

SPACE & DREAM

FLOAT4
INTERACTIVE

SID LEE

LA BOÎTE
INTERACTIVE

Montréal

À qui le programme s'adresse-t-il ?

- Qualités recherchées : curieux, débrouillard, technologue, imaginatif, audacieux, articulé, autonome, persévérant
- Combinaison de deux tempéraments : **artistique** et **logique**
À lire : «L'erreur est la condition même de l'apprentissage»



- Quelqu'un qui pense à s'inscrire en **sciences informatiques**, mais qui appréhende l'absence de défis artistiques.
- Quelqu'un qui pense à s'inscrire en **arts** ou en **design**, mais qui préfère la production collaborative et les défis technologiques à une démarche d'expression personnelle ou traditionnelle.
- Quelqu'un qui pense à s'inscrire en **communication** et qui veut s'exprimer à travers les médias numériques, mais qui est particulièrement fasciné par les processus «invisibles» de l'ordinateur et les nouvelles fonctionnalités.

Dans quel but suivre cette formation ?

Motivations premières :

- Être animé par les exigences d'innovation continue du média et vouloir participer à son évolution.
- Pour assouvir une curiosité insatiable.



UQÀM

Baccalauréat en communication
médias interactifs

MI