

## Baccalauréat en production médiatique, stratégies et industries culturelles

Téléphone : 514 987-3637

Courriel : communication.stratprod@uqam.ca

Site Web : communication.uqam.ca/programmes/programmes-de-premier-cycle/strat-prod

Code	Titre	Grade	Crédits
6677	Baccalauréat en production médiatique, stratégies et industries culturelles *	Bachelier ès arts, B.A.	90
6708	Cheminement Honor *	Bachelier ès arts, B.A.	90

\* Le nom de la concentration sera mentionné sur le diplôme.

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

## OBJECTIFS

Le programme permet aux personnes étudiantes d'acquérir les compétences suivantes :

**Conception, développement, analyse et évaluation.** Les personnes diplômées de ce programme seront en mesure d'identifier les différentes étapes du processus de la production médiatique et culturelle, de mesurer et de soutenir les déterminants créatifs et pratiques majeurs, de même que de collaborer à la conception et à l'évaluation de projets.

**Planification, organisation et engagement.** Les personnes diplômées sauront mettre en oeuvre des plans créatifs, pragmatiques et éthiques de production, de diffusion et d'impact.

**Habilités, immersion et insertion socioprofessionnelle.** Tout en élaborant une réflexion stratégique et critique sur leur pratique, les personnes diplômées posséderont les savoirs pratiques et les savoir-faire et les habiletés relationnelles, communicationnelles, politiques et de gestion nécessaires à la réalisation de projets, d'oeuvres et de biens de nature créative, culturelle ou médiatique, ainsi qu'au déploiement d'une carrière en développement, en production et en diffusion. Elles auront l'occasion d'entrer en contact direct avec leur milieu de pratique, ainsi qu'avec les créatrices/créateurs, artistes, techniciennes/techniciens et gestionnaires qui l'animent.

**Transférabilité des connaissances et expériences.** Le programme offre plusieurs parcours d'études optionnels qui permettent aux personnes étudiantes de développer des connaissances transversales et des habiletés pragmatiques qu'elles pourront mobiliser dans plusieurs secteurs, métiers et filières créatives. Les cours obligatoires tablent sur la mise en dialogue des pratiques et des approches théoriques de plusieurs secteurs des industries culturelles et préparent aux études aux cycles supérieurs. Cette approche permettra de bien préparer les personnes étudiantes à oeuvrer dans divers secteurs de la culture en transformation constante.

**Communication.** Les personnes diplômées auront acquis les compétences techniques et tactiques pour concevoir et déployer des plans persuasifs auprès des organisations en diffusion et en distribution, des institutions publiques, des médias et des publics.

**Vision stratégique.** Les personnes diplômées seront en mesure de déployer une compréhension globale des enjeux économiques, sociopolitiques, technologiques et environnementaux auxquels les industries créatives sont confrontées, permettant de déployer une vision stratégique au service des organisations, de leurs projets et de leurs publics.

**Prospective, recherche et littérature informationnelle et numérique.** En plus des connaissances théoriques en communication et en médias, les personnes diplômées seront en mesure de comprendre et de mobiliser une information pertinente et de qualité afin d'imaginer l'évolution des pratiques (la prospective) et des enjeux stratégiques des filières créatives.

## CONDITIONS D'ADMISSION

**Capacité d'accueil**

Le programme est contingenté.

Capacité d'accueil : Automne 60; Hiver :0

Les places sont réparties au prorata des candidatures admissibles selon les quatre bases d'admission.

**Trimestre d'admission (information complémentaire)**

Admission au trimestre d'automne seulement.

**Connaissance du français**

Toutes les personnes candidates 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 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.

**Méthode et critères de sélection - Base DEC**

Cote de rendement : 100 %.

**Base expérience**

Posséder des connaissances appropriées, être âgé d'au moins 21 ans

et avoir travaillé de façon rémunérée dans un domaine relié à la production médiatique et culturelle pendant au moins 4 années cumulatives au cours des 10 dernières années.

#### Méthode et critères de sélection - Base expérience

Qualité du dossier professionnel (expérience pertinente justifiée par des lettres d'attestation d'emploi détaillées : fonction, définition de tâches et nombre d'heures) : 100 %

#### Base études universitaires

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

#### Méthode et critères de sélection - Base universitaire

Qualité du dossier académique : 100 %.

#### 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 - Base études hors Québec

Qualité du dossier académique : 100 %

#### Régime et durée des études

La formation pourra être suivie à temps complet ou à temps partiel. En raison des exigences très serrées concernant la présence en atelier et, par conséquent, d'une grille horaire très chargée, une personne étudiante travaillant à temps plein ne peut compter être inscrite à temps complet.

## COURS À SUIVRE

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

### BLOC A « MÉDIAS, CULTURE ET COMMUNICATION » (18 crédits)

#### Les quatre cours obligatoires (12 crédits) suivants :

EDM1100 Théories de la communication médiatique et enjeux contemporains

EDM2017 Mouvements et politiques culturelles

EDM3240 Nouvelles médiatisations et esthétiques contemporaines

EDM3526 Récits et productions pour l'enfance et la jeunesse

#### Un cours\* (3 crédits) parmi les cours « Histoire » suivants :

EDM1004 Histoire des technologies numériques de l'information et de la communication

EDM1235 Introduction aux médias immersifs et interactifs : histoire, concepts et théorie

EDM2885 Histoire du jeu vidéo

EDM4522 Oeuvres marquantes en télévision

EDM4543 Points tournants et figures de proue du journalisme québécois

EST1305 Pratiques théâtrales au Québec

FCM1015 Parcours dans l'histoire du cinéma

FCM3240 Histoire des communications

SAC1300 Politiques et développement culturels

Ou tout autre cours choisi avec l'approbation de la direction du programme, en fonction des domaines de spécialisation (voir Règlements pédagogiques particuliers pour les cours suivis dans une université partenaire).

#### Un cours\* (3 crédits) parmi les cours « Analyse » suivants :

COM5012 Sport, communication et culture populaire

EDM1547 Corpus et oeuvres : expériences créatives et interactives

EDM1561 Médias socionumériques

EDM1802 Production, diffusion et consommation de contenus numériques

EDM1842 Technologies immersives et interactives

EDM3080 Technologies actuelles en cinématographie numérique

EDM3248 Analyse des séries télévisuelles

EDM3606 Médias, technologie et mémoire

EST1105 Dramaturgie et poétiques théâtrales

EST1360 Dramaturgie de l'espace

EST1400 Théâtre actuel

FCM1025 Cinémas du réel

FCM2873 Analyse des jeux vidéo

FCM3035 Éthiques et esthétiques du cinéma contemporain

Ou tout autre cours choisi avec l'approbation de la direction du programme, en fonction des domaines de spécialisation (voir Règlements pédagogiques particuliers pour les cours suivis dans une université partenaire).

\*Les personnes étudiantes s'orientant vers l'option 1, « Production intégrée », du bloc E devront suivre des cours spécifiques des listes « Histoire » et « Analyse » (voir bloc E, plus bas).

### BLOC B « PRODUCTION, DIFFUSION ET PROSPECTIVE » (15 crédits)

#### Les cinq cours obligatoires (15 crédits) suivants :

EDM1011 Connaissance des industries culturelles et de leurs publics

EDM1222 Organisation économique des médias et des industries créatives

EDM2102 Communication, veille technologique et prospective

EDM2224 Distribution, diffusion et partenariats en culture et médias

EDM3560 Enregistrement sonore, diffusion et festivals

### BLOC C « PRODUCTION APPLIQUÉE ET HABILITÉS EN COMMUNICATION ET CULTURE » (18 crédits)

#### Les six cours (18 crédits) obligatoires suivants :

EDM1022 Production dans les secteurs médiatiques et culturels

EDM1053 Conception, planification et réalisation en productions médiatiques et culturelles

EDM2043 Stratégies de production, de promotion et de diffusion dans les domaines des communications et de la culture

EDM2062 Séminaire de synthèse : développement, programmation et persuasion

EDM3075 Incubateur dans les domaines culturels et médiatiques

EDM4000 Stage de production I

### BLOC D « FONCTIONS DE LA PRODUCTION ET DE LA DIFFUSION » (12 crédits)

#### Les quatre cours obligatoires (12 crédits) suivants :

FIN1715 Le financement d'un bien culturel

JUR1250 Aspects juridiques, réglementaires et politiques dans les domaines des communications et de la culture

MGT2016 Management des organisations médiatiques et culturelles

ORH2413 Aspects humains de la gestion des entreprises culturelles

### BLOC E « OPTIONS DE PRATIQUES, CHAMPS D'ÉTUDES ET RECHERCHE » (27 crédits)\*

#### Le cours obligatoire (3 crédits) suivant :

EDM1021 Introduction aux pratiques des industries culturelles et créatives

#### Un cours\* (3 crédits) parmi les cours « Pratiques » suivants :

EDM1617 L'image cinématographique

EDM1801 Pratiques rédactionnelles en contexte numérique

EDM2501 Initiation à l'audio

EDM2825 Développement de projets cinématographiques

EDM2861 Technologies personnelles de captation numérique

EDM2881 Introduction au design de jeux vidéo

EDM2886 Jeux vidéo et enjeux sociaux

EDM3810 Techniques d'écriture télévisuelle

EST3300 Techniques scéniques

FCM1800 Introduction au langage algorithmique en contexte médiatique

Ou tout autre cours choisi avec l'approbation de la direction du programme, en fonction des domaines de spécialisation (voir Règlements pédagogiques particuliers pour les cours suivis dans une université partenaire).

#### 15 crédits dans l'une des options de cheminement suivantes :

Les personnes étudiantes choisissant des cours à la carte peuvent le faire dans les options 2 à 5.

### Option 1. Production intégrée

Cette option est composée de 15 crédits, jumelés à 9 crédits spécifiques des listes « Histoire », « Analyse » et « Pratiques ». Les personnes étudiantes dans l'option 1 doivent donc suivre des cours spécifiques de ces listes.

Les places dans ce parcours sont limitées et une sélection est faite (voir Règlements pédagogiques particuliers pour le processus de sélection).

Les personnes étudiantes dans ce parcours seront responsables de la production des projets de programme de création. Elles doivent obligatoirement suivre 12 crédits de cours du programme choisi.

#### Le cours obligatoire (3 crédits) suivant :

EDM2054 Suivi des projets intégrateurs

#### Ainsi que 12 crédits dans le programme de création sélectionné :

Cinéma, création d'expériences immersives et interactives, télévision, théâtre, etc., selon les directives du programme-hôte.

### Option 2. Production déléguée : écrans, diffusion audionumérique, arts vivants et musique

Cette option est un parcours de cours au choix totalisant 15 crédits, dont au moins 9 crédits dans la liste ci-dessous.

#### 15 crédits de cours au choix, dont au moins 9 crédits parmi les suivants :

EDM2035 Organisation d'événements culturels et de communication

EDM2056 Stratégies et production en création immersives et interactives et en jeux vidéo

EDM2851 Baladodiffusion et radio numérique

EST1075 Organisation et gestion d'un groupe de production théâtrale

FCE5010 Direction de production 1 : outils et organisation générale des équipes

FCE5011 Direction de production 2 : lieux de tournages et direction de postproduction

FCM2875 Industrie des jeux vidéo

Ou tout autre cours choisi avec l'approbation de la direction du programme

### Option 3. Études médiatiques et théâtrales, production enfance-jeunesse et recherche en communication numérique

Cette option est un parcours de cours au choix dans les champs théoriques, historiques ou d'analyse, dans lequel au moins 9 crédits doivent être suivis dans les secteurs de la production médiatique et culturelle (cinéma, télévision, expériences immersives et créatives, médias numériques, jeu vidéo, musique, théâtre, danse, etc.).

#### 15 crédits au choix :

Cours siglés AVI, COM, DAN, DES, DSR, EDM, EST, FCE, FCM, HAR, LIT, MUS, SAC, SOC, etc.

### Option 4. Langues et cultures et communication internationale

Cette option permet aux personnes étudiantes de s'inscrire à un programme de concentration de 15 crédits menant à l'obtention d'une attestation (voir Règlements pédagogiques particuliers pour les étapes à suivre pour s'inscrire à un programme de concentration).

#### 15 crédits dans le programme de concentration de 1er cycle de votre choix parmi les suivants :

Allemand

Anglais

Communication internationale

Espagnol

Japonais

Langue et culture arabes

Langue et culture chinoises

Langue et culture italiennes

Ou 15 crédits de cours de langue, de langue et culture, ou de communication internationale de votre choix (aucune attestation n'est remise dans ce cas).

### Option 5. Formes et fonctions de la production et de la diffusion

Cette option comporte 15 crédits de cours au choix à compléter dans les domaines des fonctions de soutien à la production et à la diffusion.

Elle permet aussi aux personnes étudiantes de s'inscrire à un programme de concentration en communication de 15 crédits menant à l'obtention d'une attestation (voir Règlements pédagogiques particuliers pour les étapes à suivre pour s'inscrire à un programme de concentration).

#### 15 crédits dans le programme de concentration de 1er cycle de votre choix parmi les deux suivants :

Concentration en communication – médias sociaux et organisation

Concentration en communication stratégique des organisations

#### OU

#### 15 crédits au choix parmi les cours suivants :

COM1065 Relations de presse

COM3130 Analyse critique du phénomène publicitaire

COM3170 Communication et changement organisationnel

EDM5000 Stage de production II

Ou tout autre cours siglés COM, DES, DSR, EDM, EST, FCE, FCM, FIN, HAR, LIT, MGT, MKG, MUS, ORH, SCO et SOC, incluant les cours des écoles d'été de l'École des médias et de l'École de langues.

#### Deux cours complémentaires (6 crédits) au choix :

Ces cours ne doivent pas être siglés EDM

#### Programme Honor

La personne étudiante transférée au programme Honor remplacera trois des cinq cours optionnels ci-dessus par trois cours de la maîtrise sélectionnée avec l'accord de la direction de programme (voir les Règlements pédagogiques particuliers pour les conditions d'inscription au programme Honor).

## RÈGLEMENTS PÉDAGOGIQUES PARTICULIERS

Pour s'inscrire au cours EDM2062 Séminaire de synthèse : développement, programmation et persuasion, la personne étudiante doit avoir réussi au moins 30 crédits dans le programme. Pour s'inscrire aux activités de stage EDM4000 Stage de production I et EDM5000 Stage de production II, la personne étudiante doit avoir complété 45 crédits dans le programme.

#### Cours suivants dans un établissement partenaire

Les cours suivis dans une université partenaire, au Québec ou à l'étranger, sont sujets à l'approbation de la direction de programme.

### **Processus de sélection pour les parcours de l'option 1 « Production intégrée » du bloc de cours E**

Le nombre de places offertes dans les parcours de production intégrée de l'option 1 dépend des programmes-hôtes et est à leur discrétion; il peut varier d'une cohorte à l'autre. Les personnes étudiantes doivent soumettre un CV, une lettre de motivation et réaliser un entretien avec les personnes enseignantes des programmes.

Les personnes étudiantes plus avancées dans leur parcours peuvent avoir la priorité lors de l'attribution des places. Les personnes étudiantes doivent s'engager à suivre tous les cours des cheminements dans l'ordre déterminé.

#### **Cheminement Honor**

Le cheminement Honor est un cheminement particulier qui permet à une personne étudiante du programme d'inclure un total de 9 crédits d'activités (cours) de deuxième cycle dans son parcours au baccalauréat en production médiatique, stratégies et industries culturelles. Ces cours, qui doivent s'inscrire dans un programme de deuxième cycle de type recherche, serviront à diplômer cette personne au baccalauréat. Subséquemment, ils pourront faire l'objet d'une reconnaissance d'acquis dans le programme de maîtrise visé.

Pour accéder au cheminement Honor, les personnes étudiantes du programme doivent :

- Avoir complété ou en être en voie de compléter au moins 60 crédits avec une moyenne cumulative égale ou supérieure à 3,5 sur 4,3.
- Obtenir l'autorisation de la direction du programme de premier cycle pour un transfert vers le cheminement Honor.
- Obtenir l'autorisation de la direction du programme de deuxième cycle visé pour s'inscrire aux cours souhaités.

La maîtrise en communication est l'un des programmes qui peut notamment accepter des personnes étudiantes inscrites dans un cheminement Honor.

#### **Inscription à un programme de concentration de premier cycle**

Pour s'inscrire à une concentration, les personnes étudiantes doivent contacter leur programme d'attache avant de suivre les cours de la concentration choisie. L'attestation officielle est délivrée par l'Université seulement si la personne étudiante s'est formellement inscrite au programme de concentration.

## **DESCRIPTION DES COURS**

### **COM1065 Relations de presse**

Identification des enjeux de communication dans une organisation. Développement des stratégies et des relations de presse. Maîtrise des techniques en matière de relations de presse. Étude des possibilités et des limites, des forces et des faiblesses de tous les médias. Évaluations stratégiques, en mettant en relation le dispositif de production, les types de messages et le public visé. Dégager une sensibilité particulière aux réactions positives et négatives du public visé et du public non visé. Connaissance adéquate de la culture médiatique globale, des médias, et des acceptations et résistances des divers publics aux messages.

### **COM3130 Analyse critique du phénomène publicitaire**

Contexte historique d'émergence de la publicité. La place et le rôle de la publicité dans la société contemporaine. La publicité en tant que phénomène de communication. Analyse des messages publicitaires. Le débat sur l'impact social du discours publicitaire.

### **COM3170 Communication et changement organisationnel**

#### **Objectifs**

Ce cours vise le développement d'une compréhension critique, d'une compétence analytique des approches et des processus de la communication ainsi que du changement dans le contexte des organisations contemporaines.

#### **Sommaire du contenu**

Ce cours vise l'analyse et l'application des théories et des modèles du

changement s'appliquant aux organisations, aux groupes et aux individus. Ils sont abordés dans une perspective communicationnelle qui tient compte des environnements internes et externes des organisations. Le cours traite notamment des définitions du changement, de l'historique et de l'évolution des approches, des théories et des modèles s'y rapportant, de leurs forces et de leurs limites, de leurs applications et de la compréhension du rôle de la communication dans divers contextes organisationnels. L'incidence et l'utilité de ces notions dans l'élaboration de stratégies d'intervention sont également abordées.

### **COM5012 Sport, communication et culture populaire**

#### **Objectifs**

Connaître et comprendre les liens qu'entretient le domaine du sport et des loisirs avec la culture et la communication. Approfondir la compréhension de ce domaine d'action sociale et culturelle. Développer une approche praxéologique en la matière.

#### **Sommaire du contenu**

Ce cours vise à connaître et à comprendre la place du sport dans les dynamiques culturelles et communicationnelles des sociétés contemporaines. Au cours de la période d'industrialisation, le sport s'est développé et intégré aux développements des politiques de démocratisation, des industries du divertissement, des territoires, des communautés et des identités sur les plans locaux, nationaux et internationaux. Le sport nous offre depuis des décennies des lieux et des symboles riches d'identification et de représentations identitaires qui seront examinés de manière réflexive. Ce cours permettra d'aborder les thèmes suivants : fans et cultures sportives; sport et mouvements sociaux; sport et développement; sport et identités; sport spectacle; sport et genre; sport et événements culturels et médiatiques.

### **EDM1004 Histoire des technologies numériques de l'information et de la communication**

Ce cours permettra de se familiariser avec les grandes étapes du développement des technologies numériques de l'information et de la communication et les facteurs sociopolitiques et économiques qui y ont contribué. À travers l'histoire des technologies numériques de l'information et de la communication, l'étudiant passera en revue l'évolution de ce domaine, soit de la naissance des premiers calculateurs électroniques jusqu'à la « révolution Internet » et les médias socionumériques, en passant par les jeux vidéo. Ce portrait historique sera donc l'occasion d'analyser comment les technologies numériques interagissent avec les dimensions scientifiques, économiques et politiques.

### **EDM1011 Connaissance des industries culturelles et de leurs publics**

#### **Objectifs**

Ce cours présente le développement des industries culturelles et créatives en considérant les différentes dynamiques liant les phases de création, de production, de circulation, de consommation et de pratique culturelle. Le cours permet d'identifier les principaux acteurs industriels privés et publics des différentes filières (cinéma, télévision, arts vivants, édition, jeux vidéo, médias interactifs, etc.), de les comparer et de comprendre comment les organisations, les publics et l'État s'inscrivent à différents titres (producteurs, curateurs, auditoires, publics, fans, usagers, producteurs de données) dans les différentes phases de production des oeuvres et des services culturels. Le cours permet en ce sens de réfléchir à la naissance et au développement des industries culturelles au Québec et au Canada, ainsi qu'à leur place dans le monde. Il propose une typologie de ces industries et amène les personnes étudiantes à réfléchir à leur modélisation et à leur évolution.

#### **Sommaire du contenu**

Ce cours privilégie une approche historique, mettant l'accent sur le Québec, tout en accordant une place à des exemples d'ailleurs dans le monde. Le cours couvrira de façon non limitative les sujets suivants : - Théories des industries culturelles; - Développements historiques et les enjeux contemporains des filières culturelles au Québec; - Caractéristiques des publics et des pratiques culturelles au Québec; - Intégration des publics et des pratiques dans la phase de

création/production; - Rôle spécifique des fans dans l'articulation des différentes phases en diffusion; - Relations entre offres et pratiques culturelles dans le long terme et à l'ère numérique; - Introduction à la recherche qualitative et à l'évaluation des productions culturelles et créatives.

Modalité d'enseignement

Méthode de cas, exercices pratiques et simulations, travail en équipe et encadrement individualisé (coaching) par équipe, conférences.

Activités concomitantes

EDM1022 Production dans les secteurs médiatiques et culturels

### **EDM1021 Introduction aux pratiques des industries culturelles et créatives**

Objectifs

L'objectif de ce cours est d'aborder l'organisation du travail et des pratiques en production culturelle (cinéma, télévision, médias numériques interactifs, arts vivants), de découvrir et d'y analyser les rôles, les fonctions et les métiers techniques et artisanaux et de les comparer. À la fin du cours, les personnes étudiantes seront en mesure d'amorcer une réflexion critique sur la transférabilité des compétences et des habiletés ainsi que sur les enjeux soulevés par l'évolution constante de la technique, par l'hybridation des pratiques entre secteurs et par les approches de responsabilité sociétale. En proposant une analyse des dynamiques collaboratives et hiérarchiques au sein d'équipes de création et de production/postproduction, le cours permettra aux personnes étudiantes de se familiariser avec les principes de base du dépouillement technique et logistique de propositions créatives, en appliquant les bonnes pratiques en matière d'écoresponsabilité.

Sommaire du contenu

Le cours couvrira de façon non limitative les sujets suivants : - Typologie sommaire des genres de production en audiovisuel, immersion interactive, arts vivants et jeux vidéo; - Nomenclature des métiers par secteur et introduction au vocabulaire technique associé; - Enjeux découlant de l'application des lois sur le Statut de l'artiste au Québec et au Canada; - Impacts des intelligences artificielles génératives; - Principes de dépouillement logistique et technique et documentation du travail et des livrables; - Pratiques écoresponsables en tournage (cinéma, télévision) et en représentation (arts vivants).

Modalité d'enseignement

Analyses de cas, méthodes de cas et simulations, exercices avec applications et logiciels, visites de studios, des plateaux de tournage et de régies.

### **EDM1022 Production dans les secteurs médiatiques et culturels**

Objectifs

Ce cours explore les rôles et les responsabilités des personnes en production, tels que les définissent les associations professionnelles de producteurs dans les domaines de la production pour écrans, du spectacle vivant, de l'enregistrement sonore, du jeu vidéo, des nouvelles écritures ou de toutes autres formes de production culturelle et médiatique. Plus spécifiquement, ce cours propose d'initier les personnes étudiantes à l'étude des étapes de développement, de préproduction, de production, de distribution et de diffusion : les services de développement des entreprises, la mise en place de la recherche, la conception, le montage financier, l'engagement des équipes, l'établissement des échéanciers, la passation des pouvoirs entre la gestation et la création, la place des productrices et producteurs pendant la création, la distribution et la diffusion. En outre, il propose d'appliquer concrètement les cartographies des métiers de la production ainsi que celle des organisations associatives qui les représentent, de découvrir la diversité des champs de connaissances, d'habiletés et d'expériences mobilisés par l'exercice de la production et de développer une réflexion critique sur le métier de productrice/producteur et ses déclinaisons.

Sommaire du contenu

Le cours couvrira de façon non limitative les sujets suivants : -

Introduction aux études des récits de production; - Introduction aux lois portant sur le droit d'auteur; - Responsabilités légales et financières, et respect des règles de l'art et des ressources; - Introduction aux approches en négociation; - Découverte des habiletés humaines et des responsabilités politiques, éthiques et socioéconomiques; - Relations avec les annonceurs et les départements commerciaux; - Relations avec les distributeurs, les diffuseurs et les bailleurs de fonds (financières et commerciales, contractuelles, stratégiques et institutionnelles); - Relations avec le public et les auditoires.

Modalité d'enseignement

Simulations, rapports d'analyse et journaux de bord, discussions avec des professionnelles/professionnels de l'industrie.

Activités concomitantes

EDM1011 Connaissance des industries culturelles et de leurs publics

### **EDM1053 Conception, planification et réalisation en productions médiatiques et culturelles**

Objectifs

Ce cours vise à former les personnes étudiantes dans l'idéation, le développement et l'accompagnement de productions en industries culturelles. À la fin du cours, les personnes étudiantes seront en mesure de : - Définir, décrire et évaluer un projet de création médiatique et culturelle, ses objectifs spécifiques ainsi que le contexte de sa réalisation; - Identifier les processus propres aux projets en industries culturelles, comprendre les dynamiques mobilisant l'ensemble des intervenantes et intervenants qui y jouent un rôle et définir des scénarios de réalisation de projet; - Appliquer une méthodologie appropriée au contexte médiatique numérique et au format du projet et en maximiser les chances de succès; - Appliquer et comprendre les enjeux et les défis organisationnels associés à l'utilisation de médias numériques en gestion collaborative, d'outils graphiques de planification et d'applications ou de logiciels de gestion; - Agir au sein d'une équipe en mode projet, appliquer ces connaissances à la production de livrables pour chaque étape et construire un rapport réflexif sur la production du projet.

Sommaire du contenu

Le cours couvrira de façon non limitative les sujets suivants : - Conception et rédaction (planches et scénarios de réalisation); - Analyses stratégiques et contextuelles (identifications des buts, persona, besoins et objectifs, acceptabilité, parties prenantes, etc.); - Analyses de faisabilité (fonctionnelle, budgétaire, technique, etc.) et de risques; - Échéanciers, planification de mise en route; - Plans de communication et évaluation; - Archivage et dépôt légal. Seront également abordés les divers outils numériques et les diverses méthodes en matière de suivi de projets en contexte collaboratif. Tout au long du trimestre, ces connaissances seront mobilisées pour la production d'un cahier de charges de projet.

Modalité d'enseignement

Méthode de cas et simulations, travail en équipe et encadrement individualisé (coaching) par équipe.

Conditions d'accès

Pour s'inscrire à ce cours, il faut avoir réussi 12 crédits dans le programme en production médiatique, stratégies et industries culturelles.

### **EDM1100 Théories de la communication médiatique et enjeux contemporains**

Objectifs

Ce cours offre une introduction aux théories de la communication médiatique appliquées à l'étude de phénomènes, d'objets et de productions médiatiques contemporains. Il propose une contextualisation de ces théories pour permettre une réflexion critique sur les enjeux actuels de la communication médiatique. Ce cours a pour objectif de : - Comprendre les principales théories de la communication médiatique, ainsi que leurs problématiques et objets privilégiés; - Comprendre le contexte social, culturel et économique dans lequel s'inscrivent les théories de la communication médiatique,

leur généalogie et leurs influences respectives; - Réfléchir à l'importance, à l'actualité et aux enjeux des principales théories de la communication médiatique pour étudier des phénomènes, des objets et des productions médiatiques contemporains.

#### Sommaire du contenu

Ce cours propose une introduction aux principales théories de la communication médiatique. En privilégiant un cheminement généalogique, il aborde les théories qui ont accompagné le développement des technologies de l'information et de la communication et des médias. Le cours s'intéresse à la cybernétique et à son influence dans les dispositifs techniques les plus récents, au rôle des médias de masse dans la formalisation des premières grandes approches en communication médiatique et aux études portant sur la réception. Le cours revient sur le rôle et l'influence des écoles anglo-saxonnes dans l'élaboration et le développement de ces théories (les écoles de Columbia, de Chicago, de Palo Alto, de Toronto, etc.). Il propose également d'aborder la tradition européenne marquée par l'École de Francfort, connue pour sa théorie critique des médias, et la « French Theory », qui a inspiré le courant des Cultural Studies, ayant lui-même inspiré les perspectives intersectionnelles, féministes et décoloniales. Le cours s'intéresse également aux enjeux contemporains posés par la communication médiatique. Il propose de revenir sur l'idée d'une société de l'information, à partir d'une analyse du paradigme informationnel et des transformations politiques, institutionnelles et culturelles qu'il induit. Les différentes théories de la communication médiatiques sont alors appliquées à l'étude de phénomènes et des objets médiatiques récents (désinformation et postvérité, IA générative, plateformes et médias socionumériques, etc.), mais sont également mobilisées pour analyser le contenu, les usages et les modalités de réception de productions médiatiques actuelles (télévision, cinéma, jeux vidéo, médias immersifs et interactifs, etc.).

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, conférences thématiques par d'autres membres du corps enseignant ou par des personnes oeuvrant dans le domaine des médias, utilisation de contenus médiatiques (extraits de films, vidéos, publicités et autres documents) pour illustrer et mettre en contexte les contenus théoriques et leurs principaux enjeux, discussions sur les lectures hebdomadaires obligatoires, les contenus théoriques et médiatiques présentés en classe.

#### **EDM1222 Organisation économique des médias et des industries créatives**

##### Objectifs

Ce cours a pour but de permettre aux personnes étudiantes de penser les médias et les industries créatives du point de vue macroéconomique. Plus précisément, il s'intéresse à la dimension économique des diverses perspectives théoriques qui traitent des médias et des industries créatives. Ces perspectives seront expliquées à partir d'analyses de cas en provenance des secteurs des arts vivants, de l'audiovisuel (cinéma, télévision, productions multi-écrans, etc.), de l'édition, du jeu vidéo, des expériences immersives et interactives et de la musique enregistrée, notamment. Il sera ainsi question de l'économie culturelle, de l'économie politique de la communication, ainsi que de perspectives plus récentes relevant de l'économie des industries créatives ainsi que de l'économie des plateformes. En identifiant et en analysant les dynamiques et les rapports de force économiques entre les acteurs impliqués dans les différentes filières et en mettant en lumière le rôle de l'État dans la régulation des marchés, le cours a aussi pour objectif de saisir les transformations permanentes que connaît l'économie des médias et des industries culturelles dans le cadre, plus vaste, des mutations de l'économie de marché/du capitalisme actuel.

#### Sommaire du contenu

En proposant une introduction aux principes d'analyse stratégique, plusieurs concepts seront présentés, comme ceux de marché, d'emploi, d'offre, de demande et de prix, de structure économique des organisations, de chaîne de valeur, de profit, de concurrence, d'intégration et de concentration, d'oligopole/monopole, de convergence et de plateforme. Seront aussi abordés les différents rôles de l'État et des autres acteurs publics dans les dynamiques économiques à

l'oeuvre à la fois aux échelles nationale et internationale.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, analyse de cas, conférences.

#### **EDM1235 Introduction aux médias immersifs et interactifs : histoire, concepts et théorie**

##### Objectifs

Ce cours procure les bases théoriques nécessaires à l'analyse critique du domaine des médias immersifs et interactifs.

#### Sommaire du contenu

Le cours aborde le domaine des médias immersifs et interactifs sous un angle historique, stratégique et critique en s'appuyant notamment sur les théories pertinentes à l'étude de la communication médiatisée : sciences cognitives, neurosémiotique, histoire des sciences et techniques, sociologie critique, rhétorique et herméneutique. Dans un premier temps, le cours examine les conditions sociologiques, techniques et économiques de l'émergence des médias immersifs et interactifs, sa cohabitation avec les autres formes de médiation technique et la convergence médiatique. Dans un second temps, il soumet des oeuvres à une analyse sémio-rhétorique, herméneutique ou psychosociologique.

#### Modalité d'enseignement

Analyse d'oeuvres, enseignement magistral.

#### **EDM1547 Corpus et oeuvres : expériences créatives et interactives**

##### Objectifs

Ce cours initie les personnes étudiantes au domaine de la création expérimentale immersive et interactive.

#### Sommaire du contenu

Il fait un tour d'horizon de la création expérimentale immersive et interactive : son histoire, ses mouvements, ses genres et sous-genres, ses oeuvres marquantes, ainsi que les critères permettant de caractériser ce type de création. L'exposé s'effectue principalement à travers le visionnement, l'écoute, l'expérience directe et l'analyse d'oeuvres puisées à même un corpus rétrospectif de centaines de créations, des années 1950 à aujourd'hui, représentatif de la diversité culturelle, régionale, socioéconomique et de genres du domaine. Les productions sont analysées en fonction de critères artistiques, esthétiques, ergonomiques et communicationnels, en prenant en compte les conditions d'affordance, d'intersubjectivité, de transparence et de ludification.

#### Modalité d'enseignement

Analyse d'oeuvres, enseignement magistral.

#### **EDM1561 Médias socionumériques**

##### Objectifs

Ce cours permet de se familiariser avec la typologie des médias socionumériques, de même qu'avec leur généalogie et les liens qu'ils entretiennent entre eux. Il vise à dégager leurs caractéristiques techniques (blogue, microblogue, photographie, vidéo, etc.), mais aussi, et surtout, à cerner leur spécificité communicationnelle, soit le type de communication et les rapports qu'ils induisent, tant pour les producteurs et les disséminateurs d'informations que pour les différents publics-cibles.

#### Sommaire du contenu

Les contenus suivants seront notamment abordés : - La genèse des médias socionumériques; - Une introduction à leur étude, y compris les méthodologies associées; - Les mécanismes et les fonctionnements des médias socionumériques; - Des notions intrinsèquement liées, telles que le capitalisme de surveillance, l'économie de l'attention et l'influence; - Des réflexions sur des enjeux actuels, tels que la circulation de l'information, la liberté d'expression, les communautés et l'utilisation de l'intelligence artificielle générative.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, ateliers d'observation en ligne de différentes

plateformes, exercices pratiques, études de cas et utilisation de technologies à des fins pédagogiques.

### **EDM1617 L'image cinématographique**

#### Objectifs

Ce cours-atelier vise à initier les personnes étudiantes aux savoirs théoriques et techniques liés à l'image cinématographique.

#### Sommaire du contenu

Les contenus principalement abordés dans ce cours sont : - La direction de la photographie comme point de rencontre entre art et technique; - Les aspects formels de l'image cinématographique : composition d'image, mouvement, lumière, couleur, texture; - Les particularités des supports argentiques et numériques; - Les principes de base de l'optique : mise au point, distance focale, profondeur de champ; - L'exposition photographique : indice d'exposition, ouverture de diaphragme, angle d'obturation, vitesse de défilement; - La sensitométrie de base; - L'étude des grands maîtres de la direction de la photographie au cinéma.

#### Modalité d'enseignement

Enseignement théorique, ateliers et exercices pratiques visant à appliquer les connaissances acquises.

### **EDM1801 Pratiques rédactionnelles en contexte numérique**

#### Objectifs

Se familiariser avec les stratégies rédactionnelles induites par les médias socionumériques. Distinguer les spécificités rédactionnelles des diverses plateformes numériques. Comprendre et utiliser les différents outils de mesure de la circulation des messages en contexte médiatique. Être capable d'adopter une position critique envers celles. Analyser les phénomènes de viralité et d'automatisation dans la circulation des messages. Se familiariser avec l'automatisation de la création et diffusion des messages sur les réseaux socionumériques (usage de « bots »).

#### Sommaire du contenu

Ce cours permettra à l'étudiant d'analyser et maîtriser les diverses stratégies de rédaction liées aux médias socionumériques, de même que d'être capable d'utiliser les différents indices de mesure de la circulation des messages, tout en posant un regard critique sur ces pratiques. De plus, le cours s'attardera aux phénomènes de viralité et d'automatisation de création, diffusion et consommation des messages via l'usage de « bots ».

#### Modalité d'enseignement

Cours magistral

### **EDM1802 Production, diffusion et consommation de contenus numériques**

#### Objectifs

Analyser les dynamiques de production diffusion (en ligne) et consommation (mobilité, périphériques personnels, écoute en rafale, etc.) des contenus désormais numériques. Identifier et analyser les principaux acteurs des nouvelles plates-formes distribution (Netflix, Apple, Amazon, Google). Analyser l'apport de la collecte de données dans la production de contenus. Analyser les phénomènes de la culture dite participative dans l'élaboration de contenus.

#### Sommaire du contenu

Ce cours analysera l'émergence, les impacts et les enjeux soulevés par l'émergence de nouvelles plateformes de distribution numérique de produits culturels (Netflix, Amazon, Apple, Google et all.), de même que sur le rôle joué par la collecte de données et les algorithmes dans la production, diffusion et consommation de contenus. Le cours abordera également les nouvelles modalités en matière de consommation (mobilité, personnalisation, écoute en rafale, etc.) et l'apport de la culture dite participative (prosuming) dans l'élaboration des contenus.

#### Modalité d'enseignement

Cours magistral

### **EDM1842 Technologies immersives et interactives**

#### Objectifs

Ce cours-atelier permet de comprendre les principes fondamentaux des technologies médiatiques immersives et interactives, de développer le vocabulaire adéquat pour nommer ces technologies et d'acquérir les connaissances pour en décrire le fonctionnement. Il vise aussi à sensibiliser les personnes étudiantes aux technologies entourant la médiatisation de productions interactives.

#### Sommaire du contenu

Le cours explore le fonctionnement de la médiatisation de productions créatives, immersives et interactives et son évolution, et enrichit les connaissances sur les procédés et les méthodes employés. Les notions théoriques sont abordées en contexte, en prenant appui sur des études de cas et des démonstrations pratiques. Parmi les enjeux spécifiques au média : - Le fonctionnement de l'ordinateur; - Les propriétés numériques et physiques de l'image et du son; - Les modes de numérisation, de conversion et de traitement des diverses sources; - Les protocoles de communication et de transmission; - Les procédés de distribution et de diffusion; - La pluralité des approches convoquées dans l'ébauche d'une production immersive et interactive (élaboration du concept d'un projet ou d'une oeuvre), notamment l'interopérabilité entre les couches logicielles ou entre les divers dispositifs de détection, de contrôle, d'affichage ou d'écoute.

#### Modalité d'enseignement

Connaissances appliquées, études de cas, démonstrations en classe.

### **EDM2017 Mouvements et politiques culturelles**

#### Objectifs

Ce cours a pour objectif de mettre en lumière la richesse et la diversité du paysage culturel, en explorant les dynamiques d'opposition, de confrontation et d'innovation qui émergent à travers le foisonnement des différentes formes de création médiatique et comment la compétition commerciale et les courants de popularité façonnent et reflètent ces expressions culturelles. Il a également pour but d'exposer le rôle des institutions publiques, des industries et de la participation citoyenne des producteurs dans l'élaboration de politiques publiques balisant les programmes de production qui soutiennent la diversité de cette création médiatique. Le cours aborde les enjeux de responsabilité sociétale des industries médiatiques et culturelles, jetant les bases d'une réflexion critique qui examine les effets de ces politiques publiques et de ces règlements sur l'ensemble de ces phénomènes et de leur évolution, à toutes les étapes de la création : de la conception à la diffusion.

#### Sommaire du contenu

Les thèmes suivants seront traités : - Les grands mouvements culturels au Québec; - La diversité de l'offre culturelle au Québec; - Les institutions publiques (ministères, organismes, politiques) fédérales, provinciales, locales et internationales; - Les réglementations publiques internationales, nationales et locales et leur champ d'application; - La découvrabilité et la prééminence des oeuvres à l'ère numérique; - Les enjeux de responsabilité sociétale; - Les dynamiques de pouvoir ainsi que les politiques d'équité et de représentation au sein des organisations et des oeuvres; - La diplomatie culturelle.

#### Modalité d'enseignement

Ateliers pratiques et thématiques, mobilisation d'outils technologiques dans la pédagogie, méthodes de cas, conférences et exposés magistraux.

### **EDM2035 Organisation d'événements culturels et de communication**

Ce cours vise à offrir aux étudiants les outils nécessaires pour travailler à la conception et à la mise en oeuvre d'événements dans le domaine de la culture et de la communication. Le cours traite de différents aspects (commandites, programmation, organisation, coordination, etc.) liés à la mise en oeuvre d'un événement. Les étudiants seront impliqués dans la conception, l'organisation et la mise en oeuvre d'événements.

**EDM2043 Stratégies de production, de promotion et de diffusion dans les domaines des communications et de la culture****Objectifs**

Ce cours a pour objectif principal de contextualiser et d'interroger de façon critique les stratégies utilisées par les artistes, les créatrices et créateurs, par les médias et par les industries culturelles au sein de leurs rapports avec les milieux journalistiques et de diffusion. Il vise à former les personnes étudiantes aux aspects stratégiques et tactiques de la communication culturelle pour les médias. À la fin du cours, les personnes étudiantes seront en mesure de : - Analyser, planifier et mettre en oeuvre un plan de diffusion aux fins de promotion et de critique culturelle, en soutien à la production dans les domaines des médias et de la culture; - Comprendre les relations entre la création culturelle et ses modes de diffusion dans l'optique de déployer des stratégies de rétention et de développement des publics et des auditoires; - Établir un cadre cohérent balisant l'ensemble des interventions liées aux communications culturelles pour les projets et les organisations qui les portent; - Interagir auprès de partenaires de production et diffusion, d'institutions culturelles, de mécènes et de philanthropes soutenant la création médiatique et la culture.

**Sommaire du contenu**

Le cours couvrira de façon non limitative les sujets suivants : - Relations entre gérance, personnalités créatives, production et médias; - Analyses de textes rédigés par la critique culturelle; - Analyse des réseaux socioprofessionnels spécialisés en communication culturelle; - Établissement de cibles, fidélisation d'auditoires, développement de nouveaux publics.

**Modalité d'enseignement**

Ateliers pratiques et thématiques, mobilisation d'outils technologiques dans la pédagogie, méthodes de cas, conférences et exposés magistraux.

**EDM2054 Suivi des projets intégrateurs****Objectifs**

Ce cours permettra aux étudiants d'approfondir leur réflexion et de valider les actions et les décisions qui leur incombent, comme producteurs délégués, gestionnaires de projets, directeurs ou coordonnateurs de production au sein des projets intégrateurs réalisés dans le cadre de leur formation au programme de stratégies de production culturelle et médiatique.

**Sommaire du contenu**

Le cours propose un encadrement pédagogique spécifique pour les étudiants qui participent aux projets intégrateurs et aux productions de fin d'études des programmes en création médias ou autres programmes connexes. Ce cours compte des aspects pratiques importants, en particulier la mise en place de stratégies exécutives et opérationnelles pour la réalisation de projets destinés à une présentation et une diffusion publiques. Les étudiants pourront proposer, appliquer et évaluer leurs propres plans de financement, de promotion et diffusion, de gestion budgétaire et logistique adaptés aux productions dans lesquelles ils sont intégrés.

**Modalité d'enseignement**

Ce cours consiste en une série d'ateliers pratiques dirigés, en collaboration avec les programmes de premier cycle universitaire en création média, ou tout autre programme dédié à la formation et au développement de la création et des industries culturelles, créatives, et médiatiques. Ces ateliers permettront de faire un suivi en temps réel du développement, des études de faisabilité, des phases de lancement, de mise en œuvre et de clôture des projets intégrateurs. Les ateliers sont programmés selon un calendrier de production couvrant deux semestres d'étude (automne et hiver de la même année académique).

**Conditions d'accès**

Pour s'inscrire au cours, l'étudiant doit : avoir complété au moins 24 crédits dans un programme de premier cycle en communication; répondre aux exigences académiques fixées par les programmes mettant en oeuvre les projets intégrateurs, incluant l'obligation de compléter d'autres cours dans les programmes

concernés.

**EDM2056 Stratégies et production en création immersives et interactives et en jeux vidéo****Objectifs**

Ce cours vise à former les personnes étudiantes dans le développement et l'accompagnement de productions immersives et interactives et en jeux vidéo. À la fin du cours, les personnes étudiantes seront en mesure de : - Appliquer des notions de base et des principes concrets d'interactivité et de ludification; - Contextualiser les projets et accompagner les développeurs et les créatrices/créateurs; - Comprendre, définir et appliquer les outils pour une conduite de projet en médias interactifs ou en jeu vidéo; - Maîtriser les flux opérationnels; - Préparer l'édition, la production, la mise en marché et la communication des oeuvres; - Encadrer l'archivage et le dépôt légal des oeuvres; - Construire un rapport réflexif sur la conduite du projet, les leçons apprises et les enjeux d'obsolescence des oeuvres.

**Sommaire du contenu**

Le cours couvrira de manière non limitative les sujets suivants : - Méthodes Agile (Scrum) en gestion de projet numérique; - Outils de gestion des objets et matériaux, nomenclature et gestion des différents types de fichiers, etc.; - Jalons, prototypes et jouabilité; - Création de récits, planification et revues de sprints; - Éléments de design de niveau en jeu vidéo; - Éléments de scénographie immersive.

**Modalité d'enseignement**

Ateliers pratiques et thématiques, mobilisation d'outils technologiques dans la pédagogie, méthodes de cas, conférences et exposés magistraux.

**Préalables académiques**

EDM1053 Conception, planification et réalisation en productions médiatiques et culturelles

**EDM2062 Séminaire de synthèse : développement, programmation et persuasion****Objectifs**

À mi-parcours de son cheminement au programme de production médiatique, stratégies et industries culturelles, la personne étudiante devra faire le point sur sa maîtrise des compétences de base nécessaire à la réalisation des tâches inhérentes au métier de productrice/producteur, et ce, dans trois champs spécifiques : 1) Comme partenaire créatif en développement et dépouillement de propositions créatives; 2) Comme programmatrice/programmeur 3) Comme communicatrice/communicateur. En ce sens, ce cours aborde et analyse la réflexion narrative derrière un projet culturel et médiatique. Il amène les personnes étudiantes à développer davantage leurs compétences narratives (storytelling), tant à l'oral qu'à l'écrit. Le cours abordera ainsi la programmation, vue sous l'angle du diffuseur, pour mieux comprendre le processus décisionnel de cette fonction, et les techniques rhétoriques de persuasion.

**Sommaire du contenu**

Le cours couvrira de façon non limitative les sujets suivants : - Les phases et les techniques de dépouillement de scénarios et bases de la script-édition de propositions sommaires; - L'analyse du processus de programmation des diffuseurs; - La rhétorique et la préparation de propositions; - Les tactiques de présentation de projet.

**Modalité d'enseignement**

Ateliers pratiques et thématiques, mobilisation d'outils technologiques dans la pédagogie, méthodes de cas et exposés mag

**Conditions d'accès**

Avoir réussi au moins 30 crédits dans le programme.

**EDM2102 Communication, veille technologique et prospective****Objectifs**

Ce cours vise à initier les personnes étudiantes aux méthodes structurées en veille informationnelle et technologique dans les domaines de la communication, industries culturelles et médiatiques, et

à comprendre l'importance et la pertinence de la veille dans un contexte de stratégie. Plus spécifiquement, ce cours permettra aux personnes étudiantes d'améliorer leur compréhension des technologies, à en connaître les plus récents développements et les changements à venir. Afin de maîtriser les étapes de veille (objectifs, collecte, tri, analyse, synthèse et diffusion de l'information), une place importante est accordée à la littérature informationnelle et médiatique, amenant les personnes étudiantes à bien saisir l'importance de l'identification adéquate des sources et des données pertinentes, justifiant une prise de décision éclairée. Le développement d'aptitudes de base en analyse prospective et en élaboration de scénarios alternatifs permettra en outre aux personnes étudiantes d'adopter une posture proactive et d'anticipation face aux changements technologiques, économiques et sociopolitiques qui caractérisent les secteurs culturels et médiatiques, et d'intégrer les habiletés requises en gestion du changement.

#### Sommaire du contenu

Le cours couvrira de manière non limitative les contenus suivants : - Développement des réflexes et des pratiques de consommation informationnelle appropriés; - Développement d'une posture critique face aux changements technologiques qui agitent les secteurs culturels et médiatiques, tels que l'exploitation des données ou l'utilisation de l'intelligence artificielle, et leur impact sur les approches théoriques en économie politique des médias et des industries créatives; - Initiation aux méthodes et aux approches de la prospective appliquée au sein des organisations en mobilisant la littérature des futurs; - Tactiques et outils de veilles utilisés dans les industries médiatiques et créatives; - Analyses de tendances et de signaux faibles; - Typologie et rôles de la veille informationnelle et technologique et de l'intelligence économique dans la planification stratégique des organisations oeuvrant en culture et médias.

#### Modalité d'enseignement

Ateliers pratiques et thématiques, mobilisation d'outils technologiques dans la pédagogie, méthodes de cas, conférences et exposés magistraux.

### **EDM2224 Distribution, diffusion et partenariats en culture et médias**

#### Objectifs

Ce cours est une introduction aux différentes approches et technologies d'évaluation permettant d'appréhender la portée et l'impact des projets culturels et créatifs (cinéma, télévision, musique, livre, arts vivants, jeu vidéo, etc.). Le cours vise à outiller les personnes étudiantes afin qu'elles soient en mesure d'interpréter des données et des « métriques » quantitatives et qualitatives pertinentes pour évaluer des stratégies de diffusion et de distribution, ou de valoriser des partenariats.

#### Sommaire du contenu

Le cours propose l'analyse des outils de récolte et de mesure de l'engagement des publics des réseaux et des plateformes de distribution et de diffusion des industries culturelles; il aborde les processus de prise de décision et leur application au développement de stratégies de diffusion locale et nationale, de distribution internationale et d'exploration commerciale (tournées, foires et marchés internationaux). De manière plus spécifique, le cours abordera de façon non limitative les contenus suivants : - Les méthodes de quantification et d'observation; - L'analyse de la conception, du développement et de la réalisation de différents projets récents utilisant les principales techniques d'évaluation (méthodologie et techniques d'évaluation des besoins, enquêtes d'évaluation, analyse des coûts et bénéfices); - L'analyse des données récoltées par les diffuseurs et les plateformes et leur impact sur les développements des publics; - L'analyse de retombées socioéconomiques, évaluation des risques; - Le développement et la valorisation de projets de commandites; - Le fonctionnement des volets « marchés commerciaux » lors des festivals.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, conférences, exercices pratiques et enquêtes terrain.

#### Préalables académiques

EDM2043 Stratégies de production, de promotion et de diffusion dans les domaines des communications et de la culture

### **EDM2501 Initiation à l'audio**

Ce cours vise à rendre l'étudiant apte à : utiliser les outils de base qui servent dans l'élaboration de productions sonores; développer un sens de l'audition critique et une appréciation nouvelle de l'environnement auditif. Le cours adopte la forme d'un mode d'emploi en ce qui concerne l'usage des divers appareils de production audio. Trois étapes: la prise de son, le montage et le mixage. Les microphones: principes généraux, caractéristiques directionnelles et démonstration en studio. Les magnétophones: principes généraux, le Uher et le Revox. Techniques de montage. Atelier en salles de montage. Stratégies en temps réel, stratégies en temps différé, le studio et son schéma de parcours, le mixeur, les périphériques et les raccords.

### **EDM2825 Développement de projets cinématographiques**

#### Objectifs

Ce cours-atelier permet aux personnes étudiantes de concevoir, écrire et développer des projets de courts-métrages de fiction et de documentaire.

#### Sommaire du contenu

Les contenus principalement abordés dans ce cours sont : - Le processus créatif : la naissance d'une idée de film; - Le développement d'un projet documentaire : la recherche, les personnages, les lieux, le point de vue, l'approche; - Le développement d'un projet de fiction : le synopsis, la scène à scène, la description des personnages, le scénario; - L'étude de la faisabilité d'un projet; - La présentation d'un projet : les intentions de réalisation, les oeuvres à l'appui, le pitch.

#### Modalité d'enseignement

Enseignement théorique et exercices pratiques.

### **EDM2851 Baladodiffusion et radio numérique**

#### Objectifs

Se familiariser avec les rapports entre radio et société Comprendre et analyser les pratiques de baladodiffusion, tant sur le plan des contenus, que ceux de la production et la diffusion. Explorer les autres modes d'appropriation de ce nouveau média (radio « temporaires », « mobiles », radios pirates, etc.) Comprendre et analyser les rapports de pouvoir liés à ces médias

#### Sommaire du contenu

Ce cours vise à analyser et comprendre les nouvelles pratiques liées à la radio numérique. Fondé sur des réflexions sur l'histoire de la radio et les rapports entre radio et société, le cours s'attardera notamment sur la baladodiffusion, la diffusion en continu sur le Web et les dispositifs de « radios mobiles et temporaires » (Raspberry-Pie). Le cours abordera également les problématiques de l'appropriation et des rapports de pouvoir (radios pirates).

#### Modalité d'enseignement

Cours magistral

### **EDM2861 Technologies personnelles de captation numérique**

#### Objectifs

Se familiariser avec les nouveaux outils personnels de captation vidéo numérique (téléphones et tablettes intelligents) Comprendre et analyser les nouveaux usages (documentaires, expérimentaux et fiction) Aborder les problématiques de surveillance et auto-surveillance qui sont rattachées à ces nouveaux outils. Se familiariser avec la production et la diffusion de ce type de contenus; de même que leurs impacts esthétiques, communicationnels et sociopolitiques

#### Sommaire du contenu

Une partie importante des technologies numériques s'est développée par le biais de dispositifs personnels (téléphones et montres intelligents, tablettes, bracelets, etc.) qui sont également devenus des outils de captation en soi (son, images et vidéo), auxquels se sont ajoutés les caméras portables « sportives » (GoPro), les drones et les caméras de surveillance domestiques. Ce cours vise à définir, analyser et

comprendre les usages et impacts de ces outils de captation dans leurs contextes esthétique, social, économique et politique. Le cours s'attardera également à présenter et analyser des œuvres de création (fictions, documentaires et expérimentales) réalisées avec ces dispositifs de captation. Les étudiants seront invités à produire, présenter et analyser leurs propres productions.

Modalité d'enseignement  
Cours magistral

### **EDM2881 Introduction au design de jeux vidéo**

#### Objectifs

Initiation au contexte technique, social, artistique et éthique de la conception de jeu. Comprendre les rôles et les étapes de la production en jeu vidéo. Se familiariser avec la production des données par les jeux et comment celle-ci influence leur développement futur. Analyser la place des joueurs dans le design de jeu via la modification de paramètres de jeu et de scénario.

#### Sommaire du contenu

Ce cours vise à initier aux principales étapes, défis et enjeux de la conception de jeu, que ce soit du point de vue technique, artistique ou éthique. Le cours s'attardera également à l'apport des communautés de joueurs dans la modification et le développement des jeux.

Modalité d'enseignement  
Cours magistral

#### Conditions d'accès

Avoir complété le tronc commun dans le programme de médias numériques.

### **EDM2885 Histoire du jeu vidéo**

#### Objectifs

Retracer le parcours technologique et social des jeux vidéo : des premières « inventions » jusqu'à la montée des industries. Saisir les spécificités des marchés québécois et canadiens. Identification de l'apparition des principaux types de jeu vidéo dans leur contexte sociale et technique. Identifier et comprendre les influences des jeux vidéo sur d'autres secteurs d'activité.

#### Sommaire du contenu

Ce cours entend brosser un portrait technologique, communicationnel et social de l'histoire des jeux vidéo, des premières inventions jusqu'à l'émergence d'une dynamique industrielle. Ceci permettra notamment d'identifier les principaux paradigmes de jeu, les genres et sous-genres qui en découlent, de même que leur contexte sociohistorique d'apparition et les défis et enjeux qu'ils ont soulevés. Le cours posera également un regard sur les contextes canadiens et québécois à cet égard.

Modalité d'enseignement  
Cours magistral

#### Conditions d'accès

Avoir complété le tronc commun dans le programme de médias numériques.

### **EDM2886 Jeux vidéo et enjeux sociaux**

#### Objectifs

Ce cours vise à : - Développer un esprit critique par rapport aux représentations, aux stéréotypes, aux idéologies et aux messages véhiculés par les jeux vidéo; - Acquérir l'habileté à prendre part aux débats sociaux entourant les jeux vidéo; - Réfléchir à l'influence de ses propres expériences vidéoludiques sur ses croyances, ses valeurs et sa vision du monde; - Comprendre comment les jeux reflètent ou critiquent la société dans laquelle ils s'inscrivent et les rapports de pouvoir qui la caractérisent.

#### Sommaire du contenu

Ce cours s'intéresse à la dimension sociale des jeux vidéo (représentations, idéologies, stéréotypes, propagande, etc.). Il permet

aux personnes étudiantes de prendre connaissance des débats les entourant (violence, dépendance, isolement, santé, etc.) et de leur rôle par rapport à divers enjeux sociaux (sexisme, crise environnementale, iniquités sociales, surveillance, santé mentale, colonialisme, etc.). Il traite de l'utilisation des jeux vidéo à des fins autres que le divertissement (pédagogie, ludification, persuasion, sensibilisation, etc.) et identifie les facteurs culturels ayant influencé leur développement et la manière dont leur histoire est racontée.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, exercices pratiques et études de cas.

### **EDM3075 Incubateur dans les domaines culturels et médiatiques**

#### Objectifs

Le cours vise à offrir aux personnes étudiantes un cadre susceptible de leur permettre de créer leur propre entreprise et de continuer à développer activement des projets dans les domaines culturels et médiatiques. L'enseignement proposé portera sur le développement du potentiel entrepreneurial, sur les diverses facettes de la création d'une entreprise culturelle et médiatique, sur la mise en œuvre d'un projet et, éventuellement, sur l'ouverture aux marchés internationaux.

#### Sommaire du contenu

Les contenus suivants seront abordés, en orientant la réflexion des personnes étudiantes vers les secteurs culturels et médiatiques : - Développement d'une vision d'entreprise; - Compréhension et choix d'un marché et d'une clientèle; - Développement et formulation d'une stratégie d'entreprise; - Santé financière, croissance et pérennité; - Formulation d'un plan d'affaires; - Préparation à l'exportation internationale éventuelle des projets de l'entreprise.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux et ateliers, coaching par équipe et enquêtes terrain.

#### Conditions d'accès

Pour s'inscrire à ce cours, il faut avoir réussi 60 crédits au programme ou dans un programme de 1er cycle.

### **EDM3080 Technologies actuelles en cinématographie numérique**

#### Objectifs

Ce cours permet aux personnes étudiantes de découvrir les technologies numériques actuelles liées à la création cinématographique et de pouvoir anticiper leur évolution. Il vise à faire comprendre les possibilités qu'elles offrent aux cinéastes, mais aussi à développer une réflexion critique sur les enjeux complexes qu'elles soulèvent. Une attention particulière sera portée aux nouvelles formes narratives découlant de l'exploration des nouvelles technologies en cinéma.

#### Sommaire du contenu

Les contenus principalement abordés dans ce cours sont : - Les technologies de pointes liées à l'image cinématographique; - L'imagerie de synthèse; - Les points de rencontres entre réalité virtuelle et cinéma; - La production virtuelle; - L'utilisation de l'intelligence artificielle au cinéma; - L'incidence des nouvelles technologies sur le son et la musique au cinéma; - L'impact des nouvelles technologies sur la façon de raconter des histoires au cinéma; - Les enjeux éthiques et socioéconomiques liées à l'évolution des pratiques. Ce cours se voulant aussi une ouverture vers les modes de production du futur, son contenu sera donc en constante évolution afin de refléter les tendances actuelles.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, lecture critique, visites de terrain, études de cas.

### **EDM3240 Nouvelles médiatisations et esthétiques contemporaines**

#### Objectifs

Ce cours est une introduction aux principales méthodes et aux principaux outils qui permettent l'analyse du contenu et de la forme des médias ainsi qu'au domaine de l'esthétique. Il propose une réflexion critique autour des formes médiatiques contemporaines. Ce cours a

pour objectifs : - D'explorer, comprendre et analyser différents types de production médiatique, tant du point de vue du contenu que de la forme; - D'approfondir les enjeux de l'intégration des technologies numériques avancées dans la création médiatique, de comprendre les occasions qu'elles offrent aux créatrices et créateurs tout en développant une réflexion critique sur les problématiques complexes qu'elles soulèvent; - De réfléchir aux nouvelles formes narratives et esthétiques qui émergent de l'évolution des pratiques médiatiques.

#### Sommaire du contenu

Le cours permettra de poser un regard analytique sur des productions et des créations médiatiques diverses (baladodiffusions, récits bandes-dessinées, jeux vidéo, installations immersives, productions cinématographiques, séries télévisées, récits de fiction et récits d'information, etc.) et les représentations qu'on y observe. Les genres médiatiques, les différentes formes d'écriture (par exemple, le montage) et d'expressions visuelles ou sonores seront examinés. Les enjeux liés à l'intégration des technologies numériques avancées, comme l'intelligence artificielle et la production virtuelle dans la création des oeuvres seront également au coeur des discussions. Les personnes étudiantes examineront comment ces évolutions technologiques transforment le processus créatif, élargissent les possibilités narratives et soulèvent des questions éthiques et sociales complexes. Une attention particulière sera portée aux interactions entre les diverses formes de création médiatique (télévisuelle, cinématographique, immersive, etc.) et à l'influence réciproque qu'elles exercent les unes sur les autres.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, conférences thématiques par d'autres membres du corps professoral ou par des personnes oeuvrant dans le domaine des médias. Les concepts théoriques et les outils analytiques seront illustrés et mis en application à travers des exemples variés de productions médiatiques.

#### **EDM3248 Analyse des séries télévisuelles**

Ce cours permet d'apprendre à analyser le contenu d'émissions de télévision afin d'en dégager les logiques sous-jacentes et les stratégies de construction, et ce, en rapport avec le contexte social dans lequel elles s'inscrivent. À la fin de ce cours, l'étudiant sera en mesure d'analyser des typologies de contenus télévisuels (jeu-questionnaire, téléralité, téléromans, sitcoms, etc.) et leur influence sur les téléséries. Seront également étudiées, les grandes téléséries nord-américaines et québécoises, en tenant compte des éléments suivants : point de vue des thématiques abordées, stratégies esthétiques adoptées, rapports sociaux, politiques et culturels.

#### Modalité d'enseignement

Cours magistraux

#### **EDM3526 Récits et productions pour l'enfance et la jeunesse**

##### Objectifs

Ce cours explore la production médiatique spécifiquement destinée à l'enfance et à la jeunesse. Une place importante est accordée à la production audiovisuelle (cinéma, télévision, productions immersives et interactives, radio et balado) et abordera également les aspects de l'adaptation pour les écrans des productions jeunes publics dans les secteurs de l'édition et des arts vivants. En définissant ce type d'oeuvres créatives comme un genre en soi, le cours examine les besoins et les particularités des jeunes publics (cognitifs, émotionnels et éducatifs) à travers l'analyse des formats narratifs, des enjeux éthiques et des méthodes créatives adaptées aux différentes tranches d'âge. Par l'analyse des oeuvres et l'observation in situ des réactions des jeunes publics, les personnes étudiantes pourront se familiariser avec les défis de conception, de production, de financement et de mise en marché liés à ces productions, ainsi qu'avec les enjeux éthiques, législatifs et réglementaires qui encadrent ce secteur. Une attention particulière sera accordée à la production locale dans le contexte changeant de la production et de la consommation de contenus numériques.

#### Sommaire du contenu

Le cours couvrira de façon non limitative les contenus suivants : - Historique de la production enfance et jeunesse : évolution des productions culturelles et médiatiques destinées aux jeunes publics et état de la production jeunesse au Québec et à l'international. - Caractéristiques des publics enfance et jeunesse : besoins émotionnels, éducatifs et cognitifs des jeunes auditoires, segmentation et types de contenu (préscolaire, primaire, adolescent). - Création, narration et dramaturgie pour jeunes publics (oeuvres audiovisuelles) : personnages, structure narrative et développement de l'intrigue adaptés à chaque groupe d'âge; adaptation et script-édition des oeuvres littéraires et de bande dessinée; formats et techniques pour intégrer du contenu éducatif dans la narration, outils de médiation. - Défis de production, de diffusion et de commercialisation : contraintes budgétaires et créatives dans la production jeunesse; travail collaboratif et partenariats; stratégies de mise en marché adaptées au secteur enfance et jeunesse; produits dérivés et jouets. - Éthique et responsabilité sociale : lois et réglementation; enjeux liés aux droits des enfants dans le numérique (vie privée, protection contre le lurre, pratiques commerciales, etc.); questions éthiques liées à la représentation de la diversité, aux stéréotypes et à la violence. - Monde numérique : jeux vidéo et applications interactives, adaptation de contenu pour diverses plateformes; état de la recherche sur l'impact des écrans et des réseaux sociaux.

#### Modalité d'enseignement

Exercices appliqués en atelier, méthodes de cas et observation, conférences et exposés magistraux.

#### Conditions d'accès

30 crédits complétés au programm

#### Préalables académiques

EDM1222 Organisation économique des médias et des industries créatives ET FIN1715 Le financement d'un bien culturel ET JUR1250 Aspects juridiques, réglementaires et politiques dans les domaines des communications et de la culture

#### **EDM3560 Enregistrement sonore, diffusion et festivals**

##### Objectifs

Ce cours a pour objectif de permettre à la personne étudiante de comprendre les pratiques et les enjeux modelant les dynamiques économiques, légales, éditoriales et commerciales du métier de producteur, d'éditeur et de diffuseur dans le domaine de la musique. Plus spécifiquement, le cours permet de définir de façon critique les dynamiques entrepreneuriales et associatives en identifiant les relations d'interdépendance entre artiste, maison de disque, édition, gérance, production d'enregistrements sonores, production de spectacles et de festivals, diffusion, etc.

#### Sommaire du contenu

Les contenus suivants seront abordés de manière non limitative : - Métiers et savoirs (de l'artiste au diffuseur); - Rappel des modèles de financement et de gestion de droits en production et en édition; logistique, contrats, budgets et subventions (du studio à la scène); - Fonctionnement et direction artistique d'une maison de disque et d'une maison d'édition; - Entrepreneurat créatif et valorisation des genres musicaux; - Connaissance des marchés et des publics, promotion et stratégies de développement; - Utilisation des données, découvrabilité des artistes, des oeuvres et des événements en diffusion; - Élaboration de grilles de programmation et de parcours expérientiels en festival; - Licences et droits de synchronisation (jeux vidéo, publicité, télévision, cinéma, etc.); - Veille technologique et réglementaire pour ce secteur; - Enjeux et stratégies pour le secteur : autoproduction, gérance, indépendance et diversification, exportation et internationalisation.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, conférences et exercices pratiques.

#### **EDM3606 Médias, technologie et mémoire**

##### Objectifs

De quoi allons, devons et voulons-nous nous souvenir demain? Et comment? Ce cours vise à comprendre comment nos souvenirs, et plus

largement nos mémoires personnelles (cercle amical et familial), culturelles et collectives (des événements historiques majeurs au retour du vintage du XXe siècle), se fabriquent en coconstruction avec les technologies analogiques et numériques et comment la mémoire et nos souvenirs s'enchevêtrent avec les productions médiatiques d'information et de fiction. De manière plus spécifique, il permet de : - Comprendre comment nos souvenirs et nos mémoires culturelles et collectives se construisent et se fabriquent dans un contexte d'hyperconnexion médiatique; - Examiner de façon critique les nouvelles formes de médiation de la mémoire (« technomémoire ») en mobilisant différentes techniques numériques récentes, à savoir l'intelligence artificielle, la réalité augmentée, la réalité virtuelle, les médias socionumériques et les objets connectés; - Comprendre les différentes facettes de nos mémoires et de nos souvenirs et leurs liens, allant des médias d'information et de fiction aux technologies analogiques et numériques, par exemple, les applications en contexte de mobilité (téléphone cellulaire, tablette, montre, etc.); - Saisir les défis et les problématiques environnementales, techniques, sociales, politiques, économiques et culturelles relatives à la mémoire et à ses médiations technologiques; - Analyser les rôles joués par les institutions et les industries médiatiques et culturelles dans la préfabrication, la marchandisation et la conservation des souvenirs (algorithmes, applications, archivage, intelligence artificielle, stockage de données, trans/posthumanisme).

#### Sommaire du contenu

En mobilisant les approches théoriques des études médiatiques et des études sur la mémoire, il s'agira de développer un regard critique sur comment se fabrique et se forme aujourd'hui ce que l'on peut nommer une « technomémoire ». À partir d'exemples très concrets (applications mobiles, réseaux socionumériques, photographie, fictions, oeuvres artistiques, discours d'information, jeux vidéo, etc.), ce cours permettra de saisir la place importante de la mémoire et de l'oubli dans nos sociétés contemporaines et de développer et de penser des outils technologiques et médiatiques alternatifs pour garder trace de nos (futurs) passés.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux avec matériel audiovisuel, travaux et exposés en équipe.

#### **EDM3810 Techniques d'écriture télévisuelle**

Techniques de développement d'une idée, depuis la conception de cette idée jusqu'à l'étape du texte final en fonction d'une problématique du medium télévision. Insistance sur les fonctions son et image. Apprentissage des techniques de recherche sur un sujet donné.

#### **EDM4000 Stage de production I**

Ce cours vise à offrir aux étudiants une formation complémentaire à la formation académique en confrontant le stagiaire aux exigences d'une production dans le cadre d'un milieu professionnel établi. Étape transitoire entre le milieu scolaire et le milieu professionnel; perfectionnement de l'apprentissage pratique dans un contexte non simulé; mise en application de l'esprit critique affiné par les cours théoriques dans les trimestres antérieurs.

#### Conditions d'accès

Avoir complété 45 crédits.

#### **EDM4522 Oeuvres marquantes en télévision**

Faire ressortir les vrais critères d'appréciation des oeuvres télévisuelles comparativement aux autres modes de création. Départager la dynamique qualité/popularité. Distinguer les genres et la personnalité des chaînes. Relier les oeuvres aux divers contextes sociaux pour y dégager les momentum dominants. Rendre relative l'appréciation de la télévision aux milieux d'accueil et aux contextes historiques.

#### **EDM4543 Points tournants et figures de proue du journalisme québécois**

##### Objectifs

Ce cours vise à tracer les grandes lignes de l'évolution du journalisme québécois en se penchant sur les moments clés de l'histoire des

médias d'information et sur les événements ayant marqué les pratiques journalistiques au Québec et ailleurs. Il décrira le parcours de certains journalistes qui se sont démarqués par leur approche novatrice en information ou leur engagement déterminant dans la société. Conçu pour des étudiants en journalisme, ce cours s'intéressera également aux différentes tendances observées dans les pratiques à travers le temps ainsi qu'aux facteurs ayant influencé leurs mutations.

#### **EDM5000 Stage de production II**

Ce cours vise à offrir aux étudiants une formation complémentaire à la formation académique en confrontant le stagiaire aux exigences d'une production dans le cadre d'un milieu professionnel établi. Étape transitoire entre le milieu scolaire et le milieu professionnel; perfectionnement de l'apprentissage pratique dans un contexte non simulé; mise en application de l'esprit critique affiné par les cours théoriques dans les trimestres antérieurs.

#### Conditions d'accès

Avoir complété 45 crédits.

#### Préalables académiques

EDM4000 Stage de production I

#### **EST1075 Organisation et gestion d'un groupe de production théâtrale**

Initiation à l'organisation et au fonctionnement d'une production théâtrale. Description des tâches; partage des responsabilités et des juridictions; études des coûts; répartition des budgets et contrôle des dépenses. Ce cours propose de plus une réflexion critique sur les modes de production théâtrale dans le milieu professionnel de même que sur les sources de financement et la législation qui encadre les relations entre les organismes publics et les artistes-producteurs.

#### Conditions d'accès

Cours destiné aux étudiants des trois concentrations : Études théâtrales, Jeu et Scénographie ainsi que de la majeure et la mineure en études théâtrales.

#### **EST1105 Dramaturgie et poétiques théâtrales**

##### Objectifs

Initiation à la lecture des grands textes du répertoire dramatique – de l'Antiquité au 20e siècle – à la lumière des positionnements esthétiques (les poétiques) adoptés par les principaux penseurs du théâtre occidental.

#### Sommaire du contenu

Connaître les principaux éléments constitutifs du texte dramatique. Identifier les relations qui se tissent entre le texte dramatique et le contexte historique et culturel dans lequel il s'inscrit. Discerner les correspondances ou les ruptures entre les textes abordés et les mouvances esthétiques de leur temps. Lecture d'une quinzaine de textes dramatiques ainsi que d'un ensemble d'écrits théoriques fondamentaux.

#### Modalité d'enseignement

Chaque séance de trois heures inclut un atelier de lecture d'une heure.

#### Conditions d'accès

Être inscrit au baccalauréat en art dramatique ou à la majeure ou mineure en Études théâtrales.

#### **EST1305 Pratiques théâtrales au Québec**

Ce cours propose un tour d'horizon des pratiques spectaculaires au Québec. Il met en perspective l'histoire du théâtre avec l'histoire sociale, culturelle et politique du Québec, de la Nouvelle-France jusqu'à aujourd'hui. Abordant tous les aspects de la vie théâtrale, il vise à fournir à l'étudiant des repères historiques permettant de mieux comprendre les développements de la dramaturgie et de la mise en scène ainsi que les conditions de la mise en place d'une institution théâtrale québécoise. Ce cours propose une réflexion critique sur un ensemble de questions propres au théâtre québécois d'hier et d'aujourd'hui: le théâtre national, la formation, la professionnalisation, la

censure, les influences étrangères, le répertoire, la mémoire, etc.

Conditions d'accès

Cours destiné aux étudiants des quatre concentrations Études théâtrales, Jeu, Scénographie et Enseignement ainsi que de la majeure et la mineure en études théâtrales.

### EST1360 Dramaturgie de l'espace

Objectifs

Ce cours vise à introduire à la dramaturgie de l'espace scénique dans une perspective à la fois théorique et pratique.

Sommaire du contenu

Une première partie introduira aux langages de l'espace suivant des approches plurielles (anthropologiques, phénoménologiques, institutionnelles, historiques), en prenant appui sur des œuvres et processus de création de scénographes modernes et contemporains. Une seconde partie permettra aux étudiants d'élaborer un projet scénographique basé sur une dramaturgie de l'espace, à partir des connaissances acquises. Ce projet permettra un dialogue entre approches dramaturgique et scénographique de l'espace.

Conditions d'accès

Être inscrit au baccalauréat en art dramatique (concentration Études théâtrales ou Scénographie), à la majeure ou à la mineure en Études théâtrales.

Préalables académiques

FAM1110 Formes et fonctions du spectacle vivant II (du XVIIIe siècle au XXe siècle)

### EST1400 Théâtre actuel

Étude des principales tendances du théâtre contemporain de 1970 à nos jours. Analyse des influences, des constantes et de leurs manifestations dans la mise en scène, le jeu, la scénographie, l'écriture. Présentation de diverses esthétiques et idéologies permettant de rendre compte de l'état actuel du théâtre tant en Europe que dans les Amériques. Aperçu de la création québécoise récente à la lumière des pratiques scéniques observées ailleurs dans le monde.

Conditions d'accès

Cours destiné aux étudiants des trois concentrations: Études théâtrales, Jeu et Scénographie ainsi que de la majeure et la mineure en études théâtrales.

### EST3300 Techniques scéniques

Initiation aux techniques de la scène. La lumière: notions et principes d'électricité, usage des appareils: réflecteurs, jeux d'orgue, panneaux d'éclairage, plans, zones, couleurs, montage, etc. Le son: ondes, micros, consoles, magnétophones, enregistrement (optique, mécanique, magnétique), voix, musiques (montage d'une bande sonore), etc. La régie: feuille de route, cahier de fond, contrôle, supervision et rôle sur scène. La conduite de spectacle informatisée. Ce cours est suivi d'un atelier de trois heures pour fins d'exercices, de répétition, etc.

### FCE5010 Direction de production 1 : outils et organisation générale des équipes

Objectifs

L'objectif de ce cours est d'acquérir les connaissances et les compétences essentielles à la gestion efficace d'une production pour écrans. Plus spécifiquement, le cours vise à préparer les personnes étudiantes aux tournages et aux stages dans les milieux de production pour les œuvres de fiction et documentaires, dans leurs aspects logistiques et contractuels spécifiques, ainsi qu'à aborder les cas typiques des tournages événementiels et sportifs, de la publicité et des effets spéciaux.

Sommaire du contenu

Le cours couvrira de façon non limitative des éléments de préparation, de préproduction et de production : Préparation : - Définition du rôle de la direction de production, son rapport avec les intervenantes et

intervenants lors des différentes étapes de production; - Enjeux de coproduction internationale, maisons de services et productions étrangères; - Compréhension des ententes collectives applicables; - Dépouillement et budgets de production, survol d'applications courantes; - Assurances et mesures de santé-sécurité; - Commandites et ententes de services. Préproduction : - Préparation des listes d'équipe, des calendriers de production, des horaires de montage, de tournage ou de représentation, les feuilles et les services; - Préparation des contrats et des feuilles de temps; - Négociation avec les fournisseurs techniques et logistiques; - Calculateurs carbone, plans verts et écoresponsables. Production : - Direction des bureaux de production, des studios et des lieux de tournage ou de représentation, régie, communications et transports; - Familiarisation avec les applications de gestion courantes; - Organisation des tournages multicaméras en direct (sport et télévision événementielle); - Organisation des tournages avec effets optiques et effets spéciaux; - Gestion prudente des conflits sur un plateau de tournage ou de représentation et gestion des imprévus; - Gestion des petites caisses. Le cours permettra de plus d'initier les personnes étudiantes aux spécificités des départements : coiffure, costumes et maquillages; accessoires et décors; caméra, son et machiniste. Seront également abordées les spécificités de la direction de production en documentaire, en publicité et en installation interactive in situ.

Modalité d'enseignement

Ateliers, visites de plateaux, classes de maître, formule d'enseignement intensif.

Conditions d'accès

Pour s'inscrire à ce cours, il faut avoir réussi 24 crédits dans un programme en communication.

### FCE5011 Direction de production 2 : lieux de tournages et direction de postproduction

Objectifs

L'objectif de ce cours est d'acquérir les connaissances et les compétences essentielles à la gestion et à la régie efficace d'une production pour écrans ou immersive/interactive et d'acquérir les connaissances de base en direction de postproduction. Plus spécifiquement, le cours vise à : - Préparer les personnes étudiantes aux tournages et aux stages dans les milieux de production et de postproduction pour les œuvres de fiction et documentaires; - Aborder les cas spécifiques de la gestion des rôles secondaires et des lieux de tournage; - Aborder les étapes et les cahiers de charges de la postproduction image et son, ainsi que celles de la clôture des projets.

Sommaire du contenu

Ce cours couvrira de façon non limitative les éléments suivants : Comédiennes/comédiens, auditions et participantes/participants : - Organisation de la figuration, contrats et cessions de droits; - Répétitions et coachs, coordination de plateaux avec enfants, animaux ou scènes intimes; - Enjeux en télé-réalité et participation populaire, témoignages documentaires; - Accueil, étiquette et accompagnement. Direction de lieux de tournage : - Repérages et visites techniques; - Milieux urbains, ruraux, en nature; - Patrimoine bâti et naturel, tournages d'époque; - Construction, aménagement, conservation et écoresponsabilité; - Relations avec les parties prenantes. Logistique des tournages extérieurs : - Direction des bureaux de production hors studio, régie, communications et transports; - Services et espaces d'appui; - Gestion des risques particuliers (tournages extérieurs, cascades, effets spéciaux, armurerie, tournages aériens et sous-marins); - Demandes de permis et négociations avec les services publics, carnets, douanes et immigration; - Tournages en équipes légères. Postproduction audio : - Droits musicaux, musique à l'image; - Postsynchronisation et bruitage. Postproduction image : - Calendriers et budgets de postproduction, plans d'approbations; - Négociation de séquences d'archives; - Titres et génériques; - Suivi des fichiers et livrables. Le cours permettra aussi d'initier les personnes étudiantes aux pipelines en animation, à l'infographie et aux effets spéciaux. Seront aussi abordées la rédaction de devis techniques pour les installations itinérantes et la préparation des rapports de production, de

déclarations et de rapports comptables de base.

#### Modalité d'enseignement

Ateliers, visites de plateaux, classes de maître, formule d'enseignement intensif.

#### Conditions d'accès

Pour s'inscrire à ce cours, il faut avoir réussi 24 crédits dans un programme en communication.

### **FCM1015 Parcours dans l'histoire du cinéma**

#### Objectifs

Ce cours offre une compréhension de l'histoire du cinéma, de ses origines à nos jours, en proposant des parcours historiques, critiques et problématisés de tendances et de mouvements choisis dans l'histoire du média.

#### Sommaire du contenu

Les propos du cours seront centrés sur quelques chaînons fondamentaux de l'histoire du cinéma : les révolutions médiatiques (son, couleur, formats, arrivée de la télévision, enjeux spécifiques du numérique, etc.), la mise en exergue d'œuvres notables (dans leur style ou pour leur impact) et les adaptations du cinéma aux moments historiques marquants (les grandes guerres ou les crises migratoires, par exemple). Ainsi, sans viser l'impossible exhaustivité, le cours examinera les grands mouvements de l'histoire du cinéma avec une sensibilité esthétique et thématique permettant de replacer les œuvres dans leurs contextes. Lors des séances, le principe de chronologie généralement respecté afin de faciliter la progression de l'enseignement.

#### Modalité d'enseignement

Enseignement magistral, lectures et visionnements en salle de projection.

### **FCM1025 Cinémas du réel**

#### Objectifs

Ce cours permet d'étudier les cinémas du réel, ou cinéma « documentaire ». Les personnes étudiantes y seront amenées à enrichir leur compréhension de cet art de mise en forme et de mise en question du monde.

#### Sommaire du contenu

Au fil de son histoire, les cinémas du réel se sont constamment redéfinis à travers les bouleversements technologiques (introduction du son, sensibilité accrue de la pellicule, avènement de la vidéo, changements dans les régimes de montage, etc.), cela en tension avec les contextes historiques dont ils participaient. Aussi, ils ont régulièrement dû négocier leur part d'histoire au sein du cinéma, avec leur identité distincte du journalisme, en dialogue continu avec le cinéma institutionnel narratif de fiction – en affirmant leurs intentions et leurs partis pris stylistiques et narratifs – et en échange dynamique avec le cinéma expérimental et le cinéma d'animation. Le cours permettra aux personnes étudiantes d'analyser et de comprendre les diverses formes du documentaire : des prises de vues en plein air aux pamphlets d'agitation et de propagande, en passant par des travaux sur les archives à des essais formels ou des prises de paroles situées et personnelles.

#### Modalité d'enseignement

Enseignement magistral, lectures et visionnements obligatoires en salle de projection.

### **FCM1800 Introduction au langage algorithmique en contexte médiatique**

#### Objectifs

Obtenir les capacités de traduire la pensée sous une forme logique binaire. Capable de différencier les divers types de logiciels de programmation. Explorer l'évolution et les limites des procédures informatiques, de la machine de Turing au quantique.

#### Sommaire du contenu

Ce cours a pour objectif d'introduire et de sensibiliser au langage

binaire, afin de pouvoir différencier les types de logiciel de programmation dans l'optique d'explorer l'évolution et les limites des procédures informatiques, de la machine de Turing aux dynamiques quantiques. Au terme de ce cours, les étudiants auront été initiés au vocabulaire de programmation et auront exploré les logiques mathématiques qui permettent les procédures binaires. Ils auront également abordé les grands problèmes récurrents en conception informatique à travers la lecture et la modification de code existant.

#### Modalité d'enseignement

Cours magistral

### **FCM2873 Analyse des jeux vidéo**

#### Objectifs

Ce cours vise à : - Concevoir les jeux vidéo, les pratiques des joueuses et joueurs et la culture vidéoludique comme des objets d'étude pouvant être analysés sous différents angles et à partir de différentes méthodes; - Comprendre comment employer des méthodes de recherche qualitatives et quantitatives en études du jeu vidéo; - Se familiariser avec les considérations éthiques de la recherche impliquant des joueuses et joueurs; - Développer la capacité à collecter, analyser et interpréter des données avec rigueur pour explorer divers phénomènes entourant les jeux vidéo.

#### Sommaire du contenu

Ce cours permet de familiariser les personnes étudiantes avec les approches, les méthodes et les techniques de collecte de données utilisées en études vidéoludiques pour analyser les représentations, les significations et les composantes des jeux vidéo (analyse formelle, stylistique, ludonarrative, sémiotique, générique, etc.), leur marketing (analyse des paratextes, des publicités, etc.), leurs effets sur les joueuses et joueurs (biométrie, observation, entrevues, etc.), les pratiques vidéoludiques (ethnographie, données massives, etc.) et les perceptions et les opinions des joueuses et joueurs (groupe de discussion, forums en ligne, sondage, etc.). Il s'agira également d'étudier la transmédiaticité comme stratégie visant à miser sur l'engagement préalable d'une communauté de fans.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux et exercices pratiques.

### **FCM2875 Industrie des jeux vidéo**

#### Objectifs

Ce cours vise à : - Comprendre le fonctionnement de l'industrie des jeux vidéo, ses structures, ses divers métiers, ses rapports de pouvoir, ses modèles d'affaires, ses stratégies de marketing et ses enjeux de diversité, d'équité, d'inclusion et d'accessibilité, etc.; - Cerner les rôles des genres, des journalistes, des contenus générés par les joueuses et joueurs et de la recherche-utilisateur au sein de cette industrie; - Connaître les tendances actuelles de l'industrie des jeux vidéo, de la plateforme à la gamblification, en passant par la dématérialisation, le triple I, le développement ouvert, la monétisation des données et le playbour; - Acquérir le vocabulaire et les connaissances nécessaires pour être en mesure de faire valoir un projet de jeu vidéo à des compagnies ou à des organismes subventionnaires.

#### Sommaire du contenu

Ce cours aborde les conditions de développement, les modes de production, les modalités de consommation (de l'ordinateur au téléphone cellulaire) et les industries connexes (sports électroniques, diffusions en ligne, etc.) de l'industrie des jeux vidéo. Il permet aussi aux personnes étudiantes d'identifier les principaux acteurs et actrices du milieu et de cerner leurs conditions de travail (rythme de travail, DEI, rémunération, syndicalisation, etc.). Les défis des petits producteurs et des studios indépendants sont également abordés.

#### Modalité d'enseignement

Exposés magistraux, exercices pratiques et études de cas.

### **FCM3035 Éthiques et esthétiques du cinéma contemporain**

#### Objectifs

Ce cours offre un ensemble de points d'entrée dans l'histoire du cinéma

actuel. L'inclusion, la pluralité, la sensibilité aux lieux et au vivant se retrouvent au cœur de créations cinématographiques à découvrir. Cela ne tient pas qu'aux thèmes traités par les films, mais aussi aux esthétiques mobilisées et aux techniques qui soutiennent des manières, qu'on désire nouvelles, de donner image à des idées.

#### Sommaire du contenu

Le cinéma, toujours en mouvement, est l'un des lieux de l'art où l'esthétique et l'éthique se nouent et se renouent constamment. Fenêtres, cadres, écrans et miroirs à la fois de l'état de notre monde et des questions qui nous traversent comme société, des films, et autres objets médiatiques créés par certains cinéastes, de même que des pans de production transnationaux, seront à l'étude dans ce cours. Des corpus de films variés seront explorés.

#### Modalité d'enseignement

Enseignement magistral, lectures et visionnements en salle de projection.

#### **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.

#### **FIN1715 Le financement d'un bien culturel**

Ce cours a pour objectif d'initier les étudiants aux modes de financement particuliers des entreprises culturelles, à leur donner un aperçu des organismes privés et publics de financement et à se familiariser avec les différents programmes de soutien gouvernementaux existants. Les étudiants seront également amenés à comprendre comment les caractéristiques économiques particulières des biens culturels rendent uniques les modalités de financement des entreprises. Enfin, on favorisera la compréhension concrète du financement d'un projet ou d'une entreprise culturelle au moyen d'études de cas. Présentation des différents modes de financement des entreprises culturelles (ressources propres, subventions, investissements, crédits d'impôt, commandite). Bref historique et présentation des principaux organismes de financement au Québec et au Canada et des particularités de leurs programmes de soutien (aide au projet ou à l'entreprise, critères d'admissibilité). Études de cas par le biais du suivi d'un financement de projet ou d'entreprise dans le domaine de l'édition, de la production de disque et de spectacles, de la production télévisuelle et cinématographique.

#### **JUR1250 Aspects juridiques, réglementaires et politiques dans les domaines des communications et de la culture**

Ce cours vise à rendre l'étudiant apte à acquérir une vision d'ensemble des lois, règlements et politiques qui régissent les domaines des communications et de la culture. Théories et pratiques de l'intervention de l'État dans les domaines des communications et de la culture. Présentation des principales organisations (ministères, Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes, Bureau de la concurrence, etc.) Études des principaux textes de loi, règlements et politiques en communication et en culture (Droit d'auteur, Loi sur le statut de l'artiste, Code du travail, etc.)

#### **MGT2016 Management des organisations médiatiques et culturelles**

##### Objectifs

Ce cours a pour objectifs d'initier les personnes étudiantes à la gestion des organisations médiatiques et culturelles et de développer une réflexion critique sur les concepts de base en management des entreprises, appliqués de façon concrète aux domaines médiatique et culturel. Plus précisément, les personnes étudiantes sont amenées à :

Comprendre ce qu'est une organisation, et plus particulièrement une organisation médiatique et culturelle; Analyser les logiques et les pratiques de management au sein des organisations ainsi que les stratégies d'adaptation de celles-ci aux contextes et aux enjeux économiques, technologiques, politiques, sociaux et institutionnels, entre autres; Appliquer les outils d'analyse stratégique appropriés; Poser un regard critique sur les dynamiques d'allocation de ressources et sur l'influence que les organisations médiatiques et culturelles exercent sur leur environnement.

#### Sommaire du contenu

Les thèmes suivants seront abordés, en orientant la réflexion des personnes étudiantes vers le monde de la gestion, du management et des études portant sur le leadership : formes et fonctions des organisations médiatiques et culturelles; métier de gestionnaire (logiques et pratiques de gestion); légitimité des organisations et de leurs stratégies; approches décisionnelles; vision, mission et objectifs; structures et styles de leadership artistiques; gouvernance dans le secteur culturel; introduction à l'entrepreneuriat dans les secteurs médiatiques et culturels et au développement organisationnel durable.

#### Modalité d'enseignement

Cours magistral avec de nombreuses analyses de cas.

#### **ORH2413 Aspects humains de la gestion des entreprises culturelles**

Ce cours a comme principal objectif de familiariser les étudiants aux notions fondamentales de la gestion des comportements des individus et des groupes, de la gestion des ressources humaines et des relations de travail au sein des entreprises culturelles. L'approche pédagogique de ce cours vise : - l'acquisition par les étudiants de méthodes d'analyse et de résolution de problèmes adaptées à l'environnement des entreprises culturelles; - initier les étudiants à l'analyse des concepts et des approches de gestion du personnel afin de permettre la compréhension des enjeux propres à la motivation, à la satisfaction et à l'efficacité du personnel en milieu culturel et médiatique; aperçu des notions de leadership, de communication organisationnelle et de changement/innovation au sein des organisations. Introduction aux concepts de gestion des relations de travail au sein de l'environnement des entreprises culturelles, notamment: (1) les principaux acteurs institutionnels et associatifs patronaux et syndicaux; (2) les enjeux et stratégies de négociations ou de partenariats; (3) les techniques appliquées à la négociation et à la résolution de conflits.

#### **SAC1300 Politiques et développement culturels**

##### Objectifs

Ce cours vise à : Familiariser les étudiantes, étudiants avec les politiques culturelles du Québec et ailleurs; Comprendre leur développement en lien avec le mouvement plus large de démocratisation de nos sociétés; Connaître le rôle de l'État dans l'action culturelle; Réfléchir au rôle de l'action culturelle dans l'appropriation et la transformation de ces politiques.

#### Sommaire du contenu

Ce cours, en présentant un portrait historique des politiques culturelles, permet de réfléchir au rôle de l'État dans la culture et l'action culturelle. Ce cours considère également les transformations économiques et leurs rapports à la culture. Nous identifierons les principaux acteurs et espaces (institutions, organismes, mutations sociales et culturelles, mutations internationales) de l'action de l'État dans le domaine de la culture. Le cours présente les particularités et implications des politiques et des actions culturelles municipales, nationales et internationales (Charte des droits humains de l'ONU, politiques fédérales, provinciales, régionales et municipales sur la culture, Conventions de l'UNESCO sur la diversité culturelle, Agenda 21 de la culture, etc). Ces politiques forment en partie le cadre d'action et de travail d'une large part des agentes, agents, médiatrices médiateurs, animatrices, animateurs et autres personnes travaillant dans le domaine de la culture.

**CHEMINEMENT TYPE À TEMPS COMPLET**

A1	EDM1100	EDM1011	EDM1021	EDM1022	MGT2016
H1	EDM3240	EDM1222	EDM1053	Cours Histoire, Analyse ou Pratiques	JUR1250
A2	Cours Histoire, Analyse ou Pratiques	EDM2102	EDM2043	Cours optionnel du bloc E	FIN1715
H2	EDM2017	EDM2224	EDM2062	Cours optionnel du bloc E	ORH2413
A3	EDM3526	EDM3560	EDM3075	Cours optionnel du bloc E	EDM4000
H3	Cours Histoire, analyse ou Pratiques	Cours optionnel du bloc E	Cours optionnel du bloc E	Cours complémentaire du bloc E	Cours complémentaire du bloc E

Notes : Il est fortement recommandé de suivre les grilles de cheminement afin de respecter les prérequis de la plupart des cours. Il est possible de suivre des cours aux trimestres d'été, entre autres ceux associés à des écoles d'été.

**CHEMINEMENT TYPE À TEMPS PARTIEL**

A1	EDM1100	EDM1011	EDM1022
H1	EDM3240	EDM1222	EDM1053
A2	EDM2043	EDM1021	MGT2016
H2	EDM2224	Cours Histoire, Analyse ou Pratiques	JUR1250
A3	EDM3526	Cours optionnel du bloc E	FIN1715
H3	Cours Histoire, Analyse ou Pratiques	Cours optionnel du bloc E	ORH2413
A4	EDM2102	Cours complémentaire du bloc E	Cours optionnel du bloc E
H4	EDM2017	EDM2062	EDM3560
A5	EDM3075	Cours optionnel du bloc E	Cours optionnel du bloc E
H5	Cours Histoire, Analyse ou Pratiques	Cours complémentaire du bloc E	EDM4000

Notes : Il est fortement recommandé de suivre les grilles de cheminement afin de respecter les prérequis de la plupart des cours. Il est possible de suivre des cours aux trimestres d'été, entre autres ceux associés à des écoles d'été.

**EXEMPLE D'UNE GRILLE DE CHEMINEMENT À TEMPS COMPLET DANS LE PARCOURS EN PRODUCTION INTÉGRÉE EN THÉÂTRE (ÉCOLE SUPÉRIEURE DE THÉÂTRE), OPTION 1 DU BLOC E**

A1	EDM1100	EDM1011	EDM1022	EDM1021	MGT2016
H1	EDM3240	EDM1222	EDM1053	Cours Pratiques : EST3300	JUR1250
A2	EDM3526	EDM2102	EDM2043	Cours optionnel (bloc E) : EST1075	FIN1715
H2	Cours Histoire : EST1305	EDM2224	EDM2062	Cours optionnel (bloc E) : EST3295	ORH2413
A3	Cours optionnel (bloc E) : EDM2054	EDM3560	EDM3075	Cours optionnel (bloc E) : EST3400	Cours optionnel (bloc E) : EST410X
H3	EDM2017	Cours complémentaire du bloc E	Cours Analyse : EST1360	Cours complémentaire du bloc E	EDM4000

**EXEMPLE D'UNE GRILLE DE CHEMINEMENT À TEMPS COMPLET DANS LE PARCOURS EN PRODUCTION INTÉGRÉE EN CINÉMA, OPTION 1  
DU BLOC E**

A1	EDM1100	EDM1011	EDM1022	EDM1021	MGT2016
H1	EDM3240	EDM1222	EDM1053	Cours Pratiques : FCE5001	JUR1250
A2	Cours Histoire : FCM1015	EDM2102	EDM2043	Cours optionnel (bloc E) : EDM2825	FIN1715
H2	EDM2017	EDM2224	EDM2062	Cours optionnel (bloc E) : EDM3172	ORH2413
A3	EDM3526	EDM3560	EDM3075	Cours optionnel (bloc E) : EDM2054	Cours optionnel (bloc E) : EDM3174
H3	Cours Analyse : FCM1025	Cours complémentaire du bloc E : FCE5002	Cours optionnel (bloc E)	Cours optionnel (bloc E) : EDM3048	EDM4000

Notes : Il est fortement recommandé de suivre les grilles de cheminement afin de respecter les prérequis de la plupart des cours. Il est possible de suivre des cours aux trimestres d'été, entre autres ceux associés à des écoles d'été.

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 06/02/25, son contenu est sujet à changement sans préavis.

Version Automne 2025