

Étudier en arts médiatiques et art numérique au postsecondaire

Créateurs en médias numériques

Qu'est-ce qui fait le succès des créateurs de contenu en médias numériques ? C'est une compétence unique, la convergence entre les secteurs des arts de la création, de la technologie de l'information et de la communication et des affaires. Les travailleurs en médias numériques sont en demande parce que les équipes mobilisent les habiletés artistiques, l'invention technologique et l'acuité en affaires pour créer un produit, un processus et l'innovation en affaires.

Les meilleurs travailleurs des médias numériques possèdent souvent un excellent savoir-faire en technique, en arts et en affaires ce qui leur donne de la valeur et fait qu'ils sont très recherchés !

<http://www.culturalhrc.ca/careersinculture/Interzone/f/03-01.php>

Si votre avenir, ce sont les médias numériques, préparez-vous à améliorer continuellement vos compétences. <http://www.culturalhrc.ca/careersinculture/Interzone/f/04-00.php>

- Vous êtes une personne « d'idées »,
- Vous serez peut-être un dramaturge qui écrira une pièce interactive pour l'Internet ou un artiste qui combinera la vidéo et l'animation 3-D en temps réel dans un spectacle en direct, ou une comédienne qui lancera des ateliers de théâtre en ligne.
- Vous avez peut-être toujours excellé en arts et décidé de vous orienter vers l'éclairage, les effets visuels, l'animation, la création de concepts, de modèles ou de textures.
- Vous avez l'occasion et le choix de parfaire vos compétences et, avec le temps, de devenir spécialiste dans un domaine des médias numériques.
- Vous préférez peut-être devenir généraliste et avoir de l'expertise dans différents sous-secteurs des médias numériques comme le cinéma ou les jeux vidéo. Puisque la technologie s'adapte d'un sous-secteur à l'autre, cela crée une demande pour des personnes polyvalentes. Les équipes qui possèdent une gamme complète de compétences en arts, en technique et en affaires sont la clé du succès dans le développement de nouveaux produits, de nouveaux services et de nouveaux modèles d'affaires.
<http://www.culturalhrc.ca/careersinculture/Interzone/f/04-02.php>

As-tu le profil du créateur de l'ère numérique?

- <http://www.culturalhrc.ca/careersinculture/Interzone/f/04-04.php>
- <http://www.culturalhrc.ca/careersinculture/Interzone/f/01-03.php>

- Je pense en images
- Je suis toujours le premier à utiliser les technologies innovatrices
- Les ordinateurs et les logiciels m'intéressent
- J'aime le design et utiliser des logiciels de graphisme
- Je pense que l'imagination et l'ouverture d'esprit doivent être très grandes dans la création?
- J'ai des idées de scénarios pour des produits interactifs
- J'espère travailler à la fine pointe de la technologie
- Je fais preuve de beaucoup de créativité et suis à l'aise en dehors des sentiers battus
- J'ai des idées pour de nouvelles applications mobiles ou un jeu vidéo
- Je lis des blogues sur la technologie, les arts et les affaires dans le secteur des médias numériques
- J'écoute des balados sur la technologie ou les arts du divertissement
- Les expériences de « l'utilisateur final » m'intéressent et j'ai envie de les améliorer
- J'aime travailler avec d'autres personnes
- Je suis fiable responsable et respecte les échéances dans mon travail
- Je respecte les points de vue et émotions des autres
- Je possède de très bonnes compétences en communication orale et écrite
- J'accepte l'autorité et la supervision
- Je suis enthousiaste, positif et orienté vers la solution lorsque les choses vont moins bien

Profil gagnant / compétences requises

Quelles sont les compétences garantes de réussite pour des études en arts numériques et médias des communications

La technologie se transforme vite et l'élargissement, l'ampleur et la profondeur des compétences aussi!

- Étudier dans les arts numériques implique des bases solides en littérature, en numératie et en sciences.
- Mais en + Les réalités de l'ère numérique et du savoir exigent un ensemble de compétences supplémentaires, Est-ce nouveau? Bien que ces compétences puissent paraître familières, deux choses ont changé.
- Le Canada a mené des recherches poussées sur les diverses compétences et sur **les cadres d'apprentissage pour le siècle à travers le monde.**
- Le cadre d'apprentissage proposé dans **Transformer les esprits doit absolument refléter les priorités d'apprentissage et les valeurs sociales, et ce, dans le contexte mondial.**

Créativité, innovation et esprit d'initiative

- Créativité : capacité de suivre des processus mentaux créatifs afin de créer quelque chose de valable.
- Innovation et esprit d'entreprise : capacité de faire preuve d'innovation et d'esprit d'entreprise pour concevoir et appliquer des connaissances nouvelles dans le but de créer de nouveaux produits ou de résoudre des problèmes complexes.
- Capacité d'inventer de nouvelles approches heuristiques pour résoudre des problèmes lorsque tous les protocoles standards ont échoué. (Dede)

Pensée critique

- Compréhension approfondie des éléments et des processus associés à la pensée critique et à la résolution de problème et capacité de les mettre à profit.
- Capacité de recueillir, de traiter, d'interpréter, de rationaliser et de procéder à une analyse critique de grandes quantités de données souvent contradictoires afin de prendre une décision éclairée et d'agir en temps opportun.

Collaboration

- Capacité d'interagir avec autrui de façon positive et respectueuse pour créer de nouvelles idées et développer des produits.
- Capacité de diriger une équipe ou d'en faire partie et d'interagir avec les autres dans divers contextes, y compris la capacité de résoudre et de gérer des conflits.
- Capacité d'être réceptif aux questions et aux procédés relatifs à la collaboration entre des cultures différentes.
- Capacité de collaborer à travers des réseaux, en se servant de diverses technologies d'information et de communication.

Communication

- Des compétences supérieures en littératie et une bonne maîtrise de la langue maternelle doublée de compétences multilingues sont un atout déterminant.
- Capacité de recourir à la technologie pour acquérir des compétences du siècle dans les matières de base.
- Capacité de communiquer à l'aide de divers médias et de diverses technologies.
- Capacité d'accéder à de grandes quantités de renseignements, de les analyser, de les intégrer et de les gérer.
- Capacité de se servir des médias sociaux de façon efficace pour communiquer et surmonter des difficultés.
- Capacité d'interpréter et d'évaluer de façon critique les idées qui nous sont présentées au moyen de divers médias et de diverses technologies.
- Aptitudes exceptionnelles à la collaboration et à la communication interpersonnelle.

Caractère

Les apprenants acquerront des aptitudes à la vie quotidienne pour le XXI^e siècle comme :

- Le désir constant d'apprendre
- Le leadership, la responsabilité et la capacité de rendre des comptes
- L'autonomie, l'adaptabilité et la résilience
- La tolérance, l'éthique et la justice
- La productivité
- L'entregent
- Le bien-être mental et physique
- L'habileté à gérer des relations personnelles

Civisme culturel et éthique

- Capacité de comprendre les systèmes politiques, sociaux, économiques et financiers du Canada dans un contexte mondial.
- Capacité de comprendre la diversité culturelle et sociétale dans un contexte local, national et mondial.
- Capacité d'analyser de façon critique le passé et présent et d'en appliquer les enseignements à la planification de l'avenir.
- Capacité de comprendre des concepts et des idées clés se rapportant à la justice sociale, à la démocratie et aux droits de la personne.
- Dispositions et compétences nécessaires à un engagement civique efficace.
- Capacité de comprendre les interactions dynamiques des systèmes mondiaux, la relation de dépendance entre nos systèmes sociaux et économiques et ces systèmes naturels, les liens fondamentaux qui unissent tous les êtres vivants et l'impact de l'Homme sur l'environnement.
- Capacité de tenir compte de l'impact des tendances et des questions sociétales et environnementales.

Technologies informatiques et numériques

- Capacité de se servir d'un ordinateur et de ressources numériques pour accéder à de l'information et capacité de créer un savoir, des solutions, des produits et des services. Capacité de se servir des médias sociaux pour apprendre.

<http://www.c21canada.org/wp-content/uploads/2012/11/C21-Shifting-Minds3.0-FRENCH-Version.pdf>

Transfert de compétences dans les métiers et professions des arts et de la culture à l'ère numérique

- Musique et enregistrement sonore - diffusion
- <http://www.culturalhrc.ca/music/f/01-05-01.php>
- Arts de la scène, technique de scène - diffusion
- <http://www.culturalhrc.ca/lpa/f/01-05-01.php>
- Cinéma et Radiotélédiffusion
- <http://www.culturalhrc.ca/film/f/01-05-01.php>
- Création littéraire et édition
- <http://www.culturalhrc.ca/writing/f/index.php>
- Médias numériques
- <http://www.culturalhrc.ca/dm/f/index.php>

Formation – institutions postsecondaires

Collèges

LA CITÉ COLLÉGIALE

- Animation 3D
- Animation 3D - avancé
- Design graphique
- Décoration intérieure
- Photographie
- Journalisme
- Production télévisuelle
- Radiodiffusion

LE COLLÈGE BORÉAL

- Animation 2D/3D
- Soutien technique en gestion de scène
- Techniques et gestion de scène
- Beaux- arts et portfolio

Écoles spécialisées

Centre canadien du film – CANADIAN FILM CENTRE à Toronto (en anglais seulement)

Universités

UNIVERSITÉ LAURENTIENNE

- Fine Arts : Programme interdisciplinaire : Théâtre/Musique/Cinéma (en anglais surtout et français)

UNIVERSITÉ D'OTTAWA

- Arts visuels

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS

- Arts et design :
 - Arts visuels
 - Design graphique
 - Bande dessinée

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

- Arts visuels et médiatiques
- Design graphique
- Communication : médias interactifs

UNIVERSITÉ LAVAL

- Art et science de l'animation
- Arts visuels et médiatiques

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

- Cinéma
- Études du jeu vidéo (mineure)
- Musique – Composition électroacoustique
- Musique numériques

Cégeps du Québec

GÉGEP DE SAINT-HYACINTHE

- Arts visuels et médiatiques

GÉGEP DE L'OUTAOUAIS

- Techniques d'intégration multimédia