

Arts médiatiques interactifs 500.G6

2 ANS

Date limite de dépôt des demandes : 1er mars

fr.dawsoncollege.qc.ca/interactive-media-arts**Si vous souhaitez :**

- Interagir avec la technologie dans une perspective d'introspection.
- Créer de la musique, du son et de l'art vidéo interactifs.
- Développer des installations, des sculptures réactives ou cinétiques, des jouets et des robots interactifs.
- Créer des applications et des médias mobiles.
- Concevoir et créer des jeux.
- Utiliser la technologie de manière inattendue, durable, expressive et créative.

Alors le profil Arts médiatiques interactifs pourrait être pour vous.

Combinez votre amour des dernières technologies avec votre créativité et vos capacités artistiques. Le profil Arts médiatiques interactifs est un profil unique en Arts, lettres et communication, exclusif au Collège Dawson. Joignez-vous à la prochaine génération d'artistes, de créatrices et de créateurs du Québec qui redéfinissent l'art, le design et l'exploration créative dans notre laboratoire et atelier professionnel. Aucune connaissance technique préalable n'est requise pour s'inscrire au profil Arts médiatiques interactifs. Notre formation pratique par projets vous permettra de découvrir des outils technologiques simples, mais puissants. Que vous réalisiez des projets physiques comme des sculptures ou des objets sur écran comme des jeux informatiques, l'accent sera toujours mis sur la créativité de vos efforts.



Ce profil est conçu pour vous aider à découvrir vos passions. Nous sommes exposés à une grande variété de pratiques, ce qui nous permet d'expérimenter et de découvrir différents médiums.

– Colin C.

Qu'allez-vous apprendre?

- Définir des concepts créatifs impliquant l'interactivité, le jeu et les technologies numériques.
- Créer des projets à l'aide d'outils numériques tels que des microcontrôleurs, des moteurs de jeux, du code informatique et autres.
- Reconnaître et apprécier les diverses formes d'art et de design liés aux médias interactifs.
- Établir des liens avec les enjeux sociaux, environnementaux et culturels liés à la technologie numérique, aux médias sociaux, à l'Internet et à l'intelligence artificielle.
- Contextualiser les complexités des objets culturels tels que l'intelligence artificielle, les médias électroniques, les médias émergents, les médias sociaux et l'internet des objets.
- Explorer les enjeux culturels nationaux à travers le point de vue d'artistes des médias locaux et internationaux, notamment les effets des médias sociaux sur les individus et la société, la technologie et l'environnement, le genre et les représentations autochtones dans les jeux.

Où ce programme vous mènera-t-il?

Les diplômés poursuivent généralement leurs études à l'université dans les domaines des beaux-arts, des intermédias, des arts informatiques et de la conception de jeux, ainsi que dans d'autres domaines des arts, des lettres et de l'éducation.

Les diplômé·es des programmes universitaires trouvent généralement des emplois dans les domaines suivants : conception et développement interactifs, conception et développement de jeux, conception de l'expérience utilisateur, arts créatifs et appliqués, conception et développement de sites web, entre autres. Ils et elles peuvent devenir des entrepreneurs et des artistes à succès, des conceptrices de jeux, des artistes médiatiques, des développeurs de médias interactifs, des concepteurs d'interactions personne-machine, des créatrices de contenu, des enseignants, des journalistes, et bien plus.

De quoi avez-vous besoin pour présenter une demande?

Diplôme d'études secondaires (DES) ou formation scolaire jugée équivalente à un DES.

Qu'y a-t-il d'autre à savoir?

- Un laboratoire informatique de pointe et un atelier de production séparé, entièrement équipé, fournissent aux élèves les outils nécessaires pour développer des œuvres d'art interactives, de la musique assistée par ordinateur, des jeux, des jeux vidéo, des projets d'informatique physique et portable.
- L'accès au laboratoire et à l'atelier après les heures de cours permet aux élèves d'effectuer des travaux supplémentaires hors des cours.
- Des entretiens individuels avec le personnel enseignant permettent une rétroaction et une formation personnalisées.
- Ce profil offre un apprentissage pratique approfondi, fondé sur le développement de vos propres projets.
- Des visites d'ateliers et de studios de production professionnels, de musées et de galeries sont au programme.
- Des artistes et des designers professionnels viennent présenter leur travail.