

Baccalauréat en communication (médias numériques)



Contexte

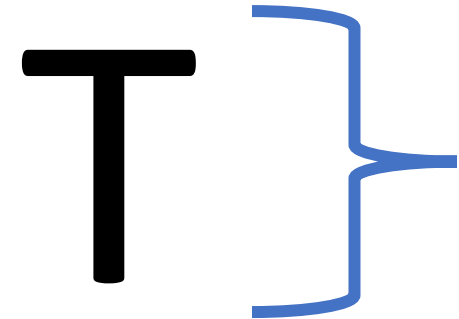
- Années 2000 et les « digital natives »
- Émergence des médias « sociaux » (socio-numériques)
- Le « social » en présence
 - Hyperindividualisme et usages individuels
 - Concept « système »
- Réification de la technique
 - Neutralité présumé (pas « sociale »)
 - Priorité usage individuel
- Peu d'intérêt de la sociologie à cet égard...

Esprit

- Communication... de masse
 - Approches sociopolitiques
- Réflexion sur la technique (pas seulement les technologies)
 - Technique en elle-même
 - Technique et être-dans-le-monde
 - Technique et société

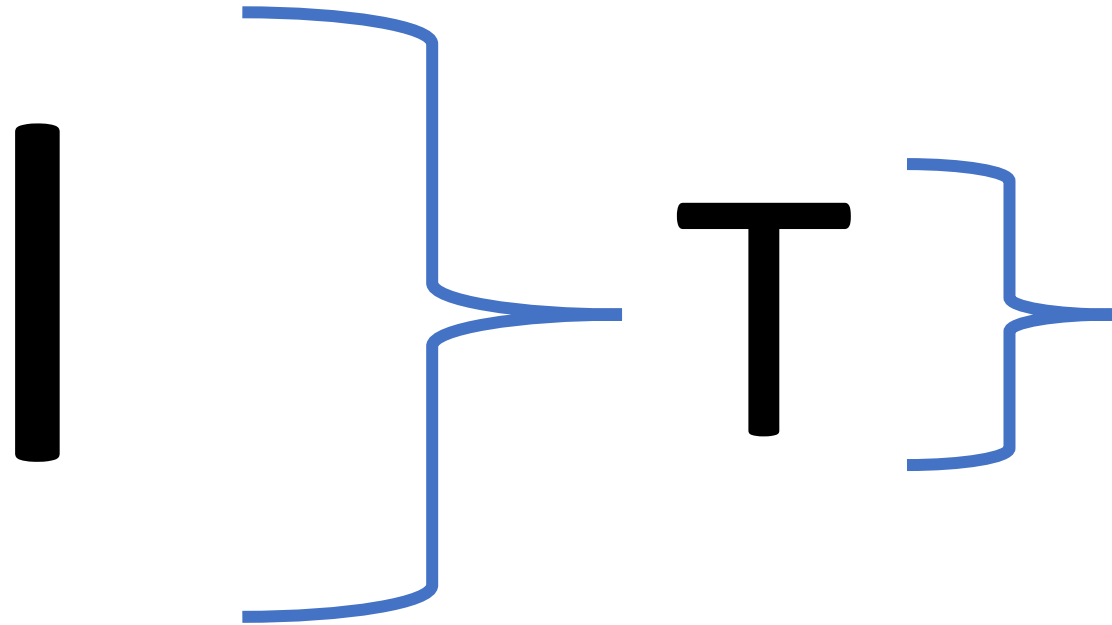
Esprit

Approches réflexives sur la Technique

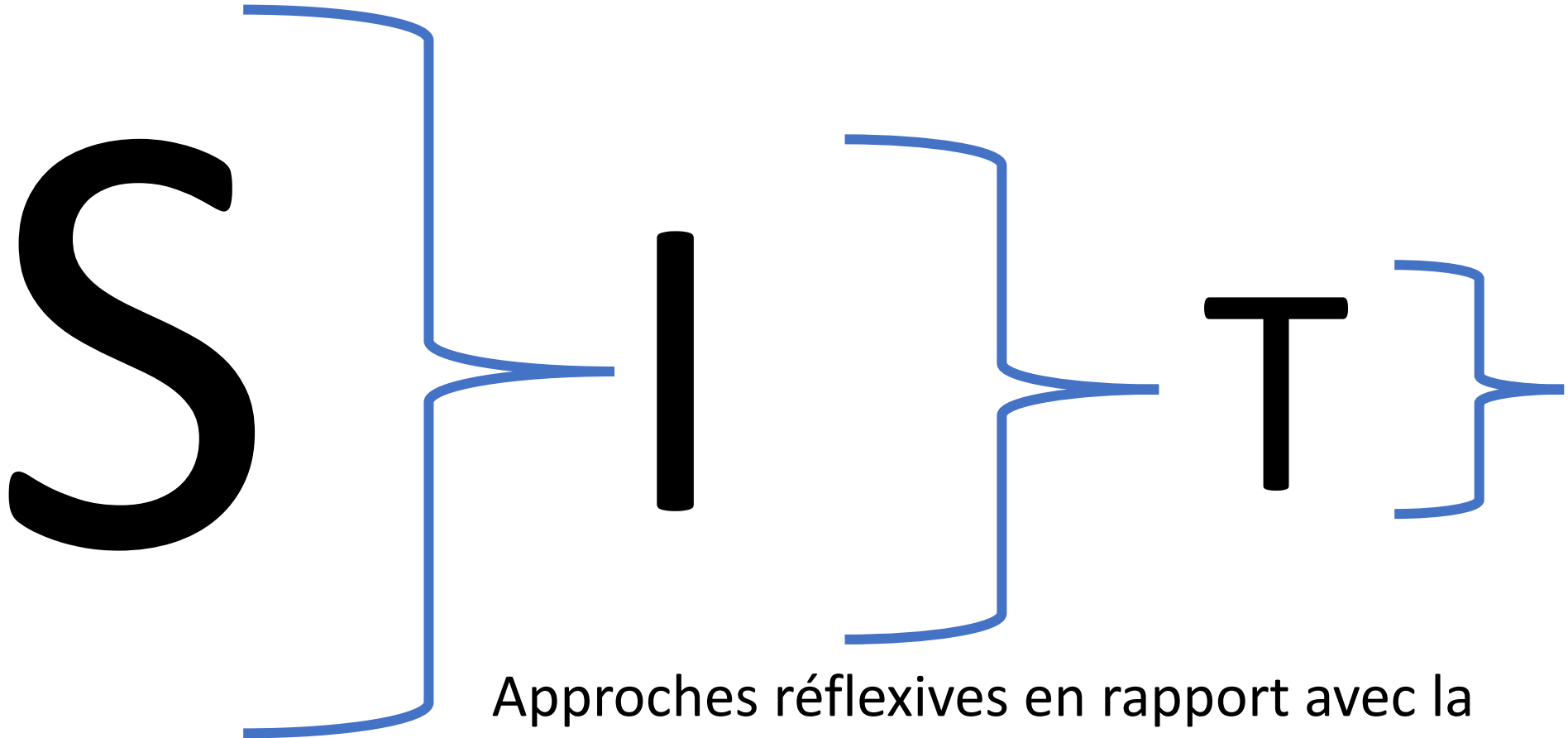


Esprit

Approches réflexives en
rapport aux pratiques
(individus) et la
Technique

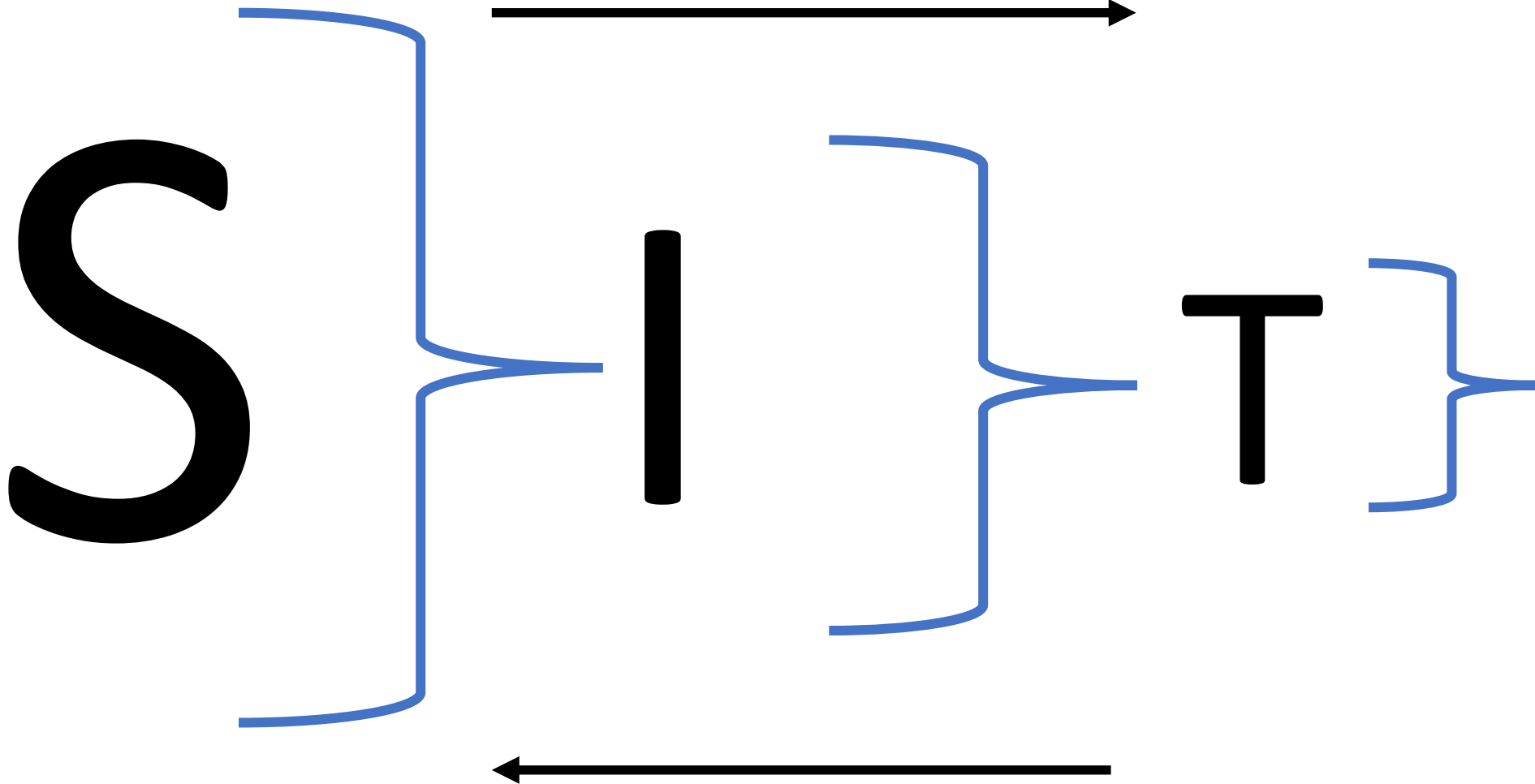


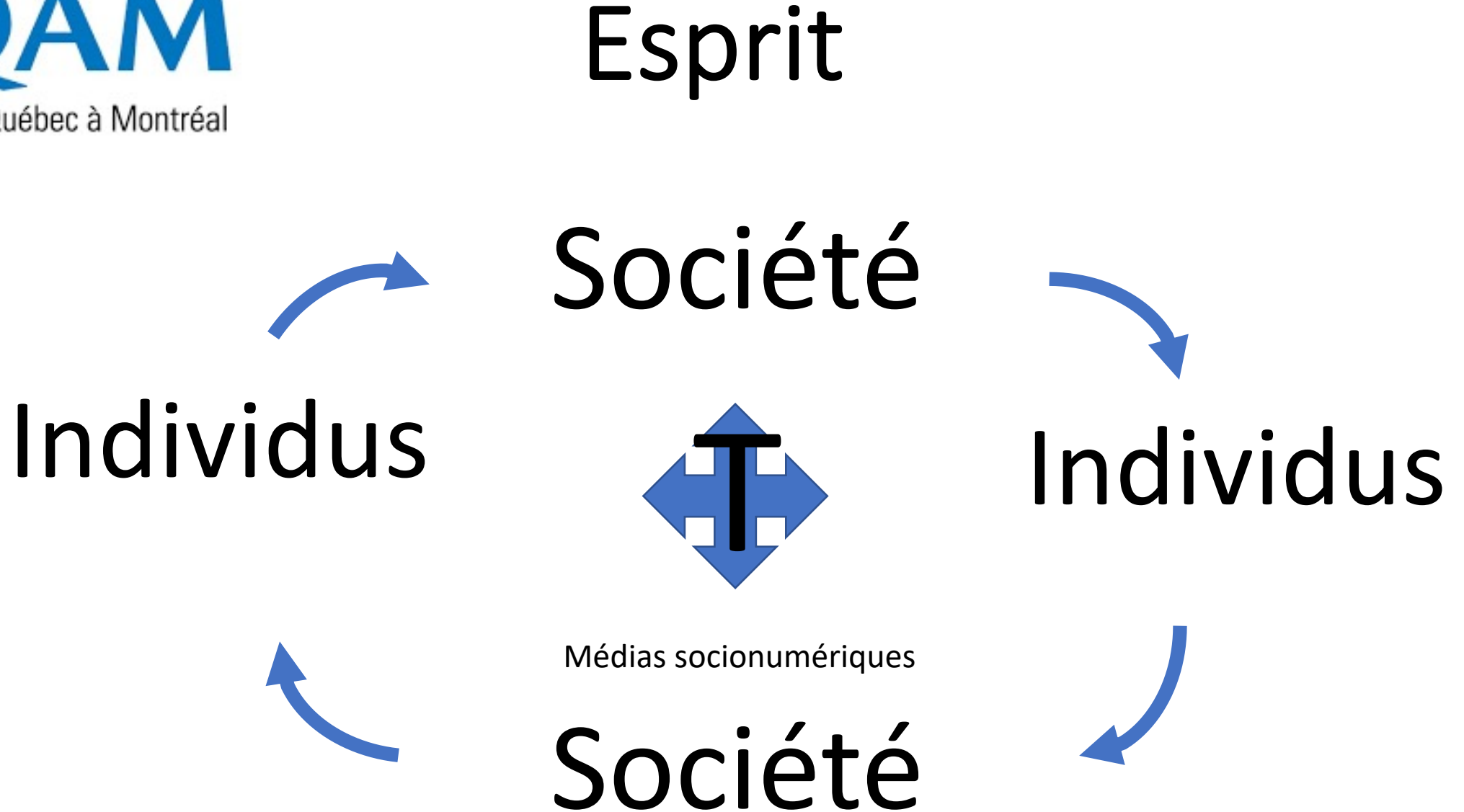
Esprit



Approches réflexives en rapport avec la
Technique, les pratiques et la société.

Esprit





Objectifs

- Aller au-delà de l'usage individuel
- Enjeux et impact sociaux et sociétaux
- Accompagner le devenir des technologies numériques

Objectifs

- Former des spécialistes en médias socionumériques
 - Marchandisation des données personnelles
 - Surveillance, ludification et valorisation économique des données (IA)
 - Gouvernamentalité algorithmique
 - Circulation informations : fausses nouvelles, propagande, désinformation, opinions, etc.
 - Ingérences électorales
 - Modalités de subjectivation : chambres à écho, béhavioralisme communicationnel
 - Rapports sociopolitiques : GAFAM, politiques nationales, néolibéralisme
- Spécialiste dans le déploiement « sain » des technologies socionumériques
- Préparation aux cycles supérieurs

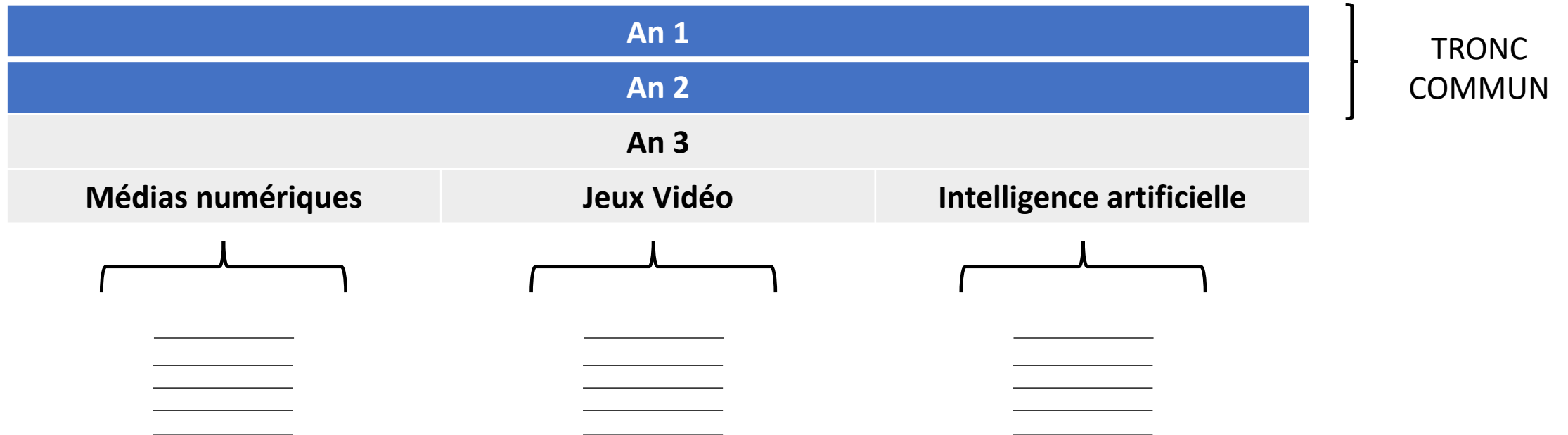
Objectifs épistémologiques

- Réflexivité
- Conceptualisation
- Formalisation
- Analyse critique

Offre de cours

- Programme décliné en trois concentrations
 - Médias
 - Jeux vidéo
 - Intelligence artificielle
- Tronc commun de deux (2) ans
- Année de spécialisation

Offre de cours



Offre de cours

Tronc commun

EDM1001 Introduction aux théories de la communication médiatique	EDM1005 Approches économiques des médias	EDM1006 Approches théoriques de la technique et des technologies	EDM1560. Médias socionumériques	EDM2863 Médias, anthropologie et technologies numériques
EDM2852 État, sphère publique et médias numériques	EDM1004 Histoire des technologies numériques de l'information et de la communication	EDM2860 Technologies numériques et société	EDM1007 Approches sociopolitiques des communications médiatiques	FCM1001 Démarches de recherche en communication médiatique

Offre de cours

Tronc commun

COM1630 Théorie et pratique de la gestion de projet	EDM2856 Médias, technologies et cybercultures	FCM1800 Introduction au langage algorithmique en contexte médiatique	EDM1801 Pratiques rédactionnelles en contexte numérique	BLOC-D
EDM1802 Production, diffusion et consommation de contenus numériques	EDM3400 Cinéma et technologies numériques	EDM1803 Données, sécurité et vie privée	<u>Cours au choix</u> EDM1805 Médias, technologie et perspectives féministes EDM1804 Médias, technologie et accessibilité	BLOC-D

Offre de cours

Médias numériques

EDM3603 Médias, technologie et mémoire	EDM3402 Théories contemporaines de la communication médiatique	EDM2850 Médias, mobilité et surveillance	EDM2865. Données, connaissance et culture
EDM2861 Technologies personnelles de captation numérique	EDM2851 Baladodiffusion et radio numérique	EDM3602 Médias numériques et mobilisation sociopolitique	EDM2854 Communication médiatique et mondialisation

Offre de cours

Jeux vidéo

EDM2885 Histoire du jeu vidéo	FCM2872 Industrie du jeu vidéo	FCM2871 Jeux vidéo, identité et communautés de joueurs	EDM2881 Introduction au design de jeux
ED2881 Jeux vidéo et enjeux sociaux	FCM2870 Analyse des jeux vidéo	EDM288 Jeux vidéo et transmédiabilité	EDM2884 Jeux vidéo, technologie et pratiques émergentes

Offre de cours

Intelligence artificielle

EDM2400 Algorithmes et société	EDM2402 Langage, automatisation et apprentissage machine	EDM2401 Méthodologies de recherche en IA	EDM2403 Communication humain-machine
EDM2404 Visualisation et représentation des données	EDM2405 Économie et IA	EDM2406 Éthique et intelligence artificielle	EDM2407 Innovations sociales et technologies

Offre de cours

Orientations futures

- Écologie, anthropocène et technique
- Droit, société technologies numériques

Profil étudiant

- Passion pour les technologies numériques
- Souci de leurs impacts tant individuels que sociaux et sociétaux
- La passion de changer le monde...
- Réfléchir de façon critique
- Rôle de conseiller, conseillère stratégique
- Pousser plus loin aux cycles supérieurs

Profil étudiant

- Passion pour les technologies numériques
- Souci de leurs impacts tant individuels que sociaux et sociétaux
- La passion de changer le monde...
- Réfléchir de façon critique
- Adopter une perspective large de réflexion et de développement au regard des développements en cours et de l'évolution du secteur de l'IA.
- Réflexion qui adopte une perspective large qui ne se limite pas aux dimensions technologiques de l'IA.
- Rôle de conseiller, conseillère stratégique
- Pousser plus loin aux cycles supérieurs

Profil étudiant

- « Je t'écris afin de t'informer que j'ai été engagée au Département de la Défense Nationale à Ottawa au titre de Responsable des communications internes et numériques. (...) »
- Le processus de sélection a été très compétitif (...)
- D'ailleurs, je tenais à t'informer que mes supérieurs ont été très impressionnés par mon « background » académique et ma spécialisation en médias numériques, un aspect, à leur avis, de plus en plus important dans divers ministères tel que celui de la Défense nationale. »
- **Une diplômée 2018.**

En résumé

- Un programme adapté qui va plus loin que les engouements du moment
- Un programme en évolution constante
- Un programme plus pertinent que jamais...
- Un programme à l'écoute des ses étudiants, étudiantes
- Un programme bénéficiant l'appui (bourses) du gouvernement du Québec
- Un programme YEAH!!