

Diplôme d'études supérieures spécialisées en communauté virtuelle (communautaire)

Téléphone : 514 987-3647

Code	Titre	Grade	Crédits
3539	Diplôme d'études supérieures spécialisées en communauté virtuelle (communautaire)	Diplôme d'études supérieures spécialisées, DESS	30

Trimestre(s) d'admission	Automne
Contingent	Programme non contingenté
Campus	Campus de Montréal

OBJECTIFS

Ce programme vise essentiellement à habilitier des professionnels à concevoir, planifier, produire et analyser des réseaux virtuels de communication dans leurs milieux de travail. Dans ce dessein, le programme doit faire comprendre aux étudiants les phénomènes de groupe médiatisés par ordinateur et les rendre aptes à analyser les liens dynamiques engendrés entre les systèmes sociotechniques et les caractéristiques culturelles, organisationnelles et décisionnelles de leur environnement. Ce programme s'adresse à plusieurs disciplines professionnelles. L'angle principal d'orientation de ce programme est celui d'apprendre à des professionnels à construire ensemble des réseaux sociotechniques, à les utiliser et à développer des pratiques productives dans leurs milieux dans un esprit de collaboration, d'où le terme de communautaire appliquée. Les étudiants apprendront à explorer efficacement les réseaux virtuels et les environnements permettant de créer des liens entre personnes, secteurs socioéconomiques, grappes industrielles, services publics. Cinq secteurs d'application sont particulièrement visés : 1) la sphère de l'éducation, en ce qui a trait à l'intégration des TIC aux stratégies pédagogiques ; 2) la sphère de la production économique, en ce qui a trait aux communautaires intraorganisationnelles et inter-organisationnelles ; 3) la sphère communautaire ou sociale, en ce qui a trait à l'appropriation des TIC par des mouvements sociaux déjà constitués, les communautés virtuelles basées sur des « voisinages psycho-émotionnels » (liste de discussions par courriel, forum Usenet, chaînes web, etc.) ou à la formation de « communautaires » s'étendant à une communauté urbaine ou à une région et visant à dynamiser le tissu socioéconomique; 4) la sphère culturelle, en ce qui a trait aux mondes virtuels médiatisés par ordinateurs ; 5) la sphère scientifique, en ce qui a trait aux « communautaires de recherche ».

CONDITIONS D'ADMISSION

L'étudiant doit détenir un baccalauréat ou l'équivalent, obtenu avec une moyenne cumulative égale ou supérieure à 3,2 sur 4,3 ou à 2,8 sur 4,0 ou l'équivalent. Le candidat ayant une moyenne comprise entre 2,8 et 3,2 pourra être admis exceptionnellement après étude par le sous-comité d'admission et d'évaluation du programme. Dans certains domaines, une expérience professionnelle pourra être exigée.

Capacité d'accueil

Le programme n'est pas contingenté.

Régime et durée des études

Temps partiel : deux ans et demi

COURS À SUIVRE

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

Les cours suivants :

- ADM7001 Gestion de projets plurimédias 1
- ADM7002 Gestion de projets plurimédias 2
- COM7003 Développement et validation des composantes communautaires et multimédiatiques du projet plurimédia I
- COM7004 Développement et validation des composantes communautaires et multimédiatiques du projet plurimédia II
- COM7031 Communautaire: fondements et réflexion critique
- COM7032 Communautaire: atelier d'application
- DDD7633 Développement d'un projet plurimédia en éducation
- DDD7634 Validation et mise à l'essai du projet plurimédia en éducation
- INF7001 Analyse et conception de projets plurimédias 1
- INF7002 Analyse et conception de projets plurimédias 2

FRAIS

Pour les fins d'inscription et de paiement des frais de scolarité, ce programme est rangé dans la classe A.

DESCRIPTION DES COURS

ADM7001 Gestion de projets plurimédias 1

Ce cours favorise l'acquisition d'habiletés nécessaires au travail en équipe réelle et virtuelle. Il permet donc l'introduction, dans le milieu de l'éducation, de moyens modernes de travail en équipe. Il tente de répondre aux difficultés soulevées par l'existence de communautés virtuelles, tant sur le plan de la planification et du suivi des travaux, que sur le plan de la gestion des communications et des compétences au sein de l'équipe. Ce cours offre aux participants la possibilité d'expérimenter la gestion stratégique d'un groupe de travail de collaboration dans un contexte de communautaire. Il permet l'expérimentation des fonctions et des techniques relatives à l'animation d'un tel groupe.

ADM7002 Gestion de projets plurimédias 2

Ce cours favorise l'acquisition d'habiletés nécessaires au travail en équipe réelle et virtuelle. Il permet donc l'introduction, dans le milieu de l'éducation, de moyens modernes de travail en équipe. Il tente de

répondre aux difficultés soulevées par l'existence de communautés virtuelles, tant sur le plan de la planification et du suivi des travaux, que sur le plan de la gestion des communications et des compétences au sein de l'équipe. Ce cours offre aux participants la possibilité d'expérimenter la gestion stratégique d'un groupe de travail de collaboration dans un contexte de communautaire. Il permet l'expérimentation des fonctions et des techniques relatives à l'animation d'un tel groupe.

COM7003 Développement et validation des composantes communautiques et multimédiatiques du projet plurimédia I

Ce cours conduit le participant à passer du concept à la réalisation de scénario découpé et de maquettes du projet plurimédia conçu au cours précédent. C'est l'occasion de se familiariser avec les composantes communautiques rendues disponibles par les TIC: la réalisation du scénario découpé et de maquettes, qui donnent forme au concept, passe par la sélection, l'analyse des médias et l'utilisation des outils communautiques aux fins de l'apprentissage. Ce cours permet de soumettre aux utilisateurs ciblés, dans le cadre d'un projet multimédia, le scénario découpé et les maquettes, étapes menant à la production d'un prototype fonctionnel; ce qui implique la participation et la collaboration de plusieurs catégories d'intervenants: utilisateurs, enseignants, informaticiens et techniciens. Il permet également d'expérimenter l'évaluation des différents moyens communautiques, technologiques et médiatiques.

Préalables académiques

COM7031 Communautaire: fondements et réflexion critique ;
COM7032 Communautaire: atelier d'application

COM7004 Développement et validation des composantes communautiques et multimédiatiques du projet plurimédia II

Ce cours incite le participant à se mettre à niveau dans l'utilisation des logiciels de production multimédia par la réalisation des composantes essentielles à la production du prototype du projet multimédia: le scénario découpé et les maquettes. C'est ici l'occasion d'amorcer les expériences de communication avec les outils communautiques dans le but de développer une communauté virtuelle, composante communautaire essentielle au projet plurimédia. Ce cours permet d'expérimenter ces fragments du prototype que sont les maquettes, de vivre des expériences de communication intergroupe, d'exercer son esprit critique en évaluant la portée et la qualité de la communication suscitée au moyen des outils communautiques et des composantes multimédiatiques interactives.

Préalables académiques

COM7031 Communautaire: fondements et réflexion critique ;
COM7032 Communautaire: atelier d'application

COM7031 Communautaire: fondements et réflexion critique

Ce cours offre aux participants l'occasion d'acquérir, de consolider et d'intégrer les principaux concepts associés à la communautaire: la médiatisation des contenus, le plurimédia, les formes de communication médiatisées. Cette intégration des éléments de théorie passe par la construction de réseaux notionnels. Elle peut également passer par l'exploration de sites pédagogiques et la schématisation de leur structure organisationnelle, de leur architecture. Elle permet la création de champs du monde à travers la technique de la cartographie conceptuelle (concept mapping et cartes cognitives).

COM7032 Communautaire: atelier d'application

Ce cours offre aux participants l'occasion d'acquérir, de consolider et d'intégrer les principaux concepts associés à la communautaire: la médiatisation des contenus, le plurimédia, les formes de communication médiatisées. Cette intégration des éléments de théorie passe par la construction de réseaux notionnels. Elle peut également passer par l'exploration de sites pédagogiques et la schématisation de

leur structure organisationnelle, de leur architecture. Elle permet la création de champs du monde à travers la technique de la cartographie conceptuelle (concept mapping et cartes cognitives).

DDD7633 Développement d'un projet plurimédia en éducation

Ce cours représente une étape obligée par laquelle le processus intégré de développement et de production d'une oeuvre plurimédia en éducation doit passer. Plusieurs versions du scénario découpé, des maquettes, du préprototypage doivent faire l'objet d'analyse critique, d'ajustement et de mises à l'essai. Ce cours va permettre aux participants de développer une méthodologie fondée sur l'approche systémique ainsi que sur une analyse réflexive, appuyée sur différentes sources d'information, tant scientifiques qu'empiriques. Chaque équipe va apprendre à réaménager son projet en fonction de l'écart mesuré entre le concept d'origine et les observations et recommandations faites par les différents acteurs impliqués (pairs, spécialistes du domaine/plurimédia, utilisateurs visés) lors de la mise à l'essai du scénario découpé, des maquettes (préprototype) ou selon l'avancement du projet. De là, chaque équipe pourra apprendre à élargir ses visées éducatives en raison d'apports transdisciplinaires et à partager sa vision par rapport à son projet. L'accent est donc mis sur l'aspect évolutif, interactif et coopératif du projet plurimédia en éducation.

DDD7634 Validation et mise à l'essai du projet plurimédia en éducation

Ce cours offre aux équipes l'environnement propice à la validation de leur scénario découpé avec quelques maquettes types et à la mise à l'essai de leur préprototype illustrant les principales pages-écrans du site anticipé. Le but étant de bien cerner les attentes/besoins des utilisateurs visés, de répondre plus adéquatement aux ressources ou limites technologiques et humaines impliquées. Les réaménagements du scénario découpé et du préprototype, compte tenu de l'avancement du projet, vont se faire grâce, entre autres, à la collaboration des pairs, inscrits dans le même processus de production d'une oeuvre plurimédiatique en éducation.

Préalables académiques

DDD7633 Développement d'un projet plurimédia en éducation

INF7001 Analyse et conception de projets plurimédias 1

Ce cours permet aux participants de définir et de concevoir un projet plurimédia à partir des besoins et des exigences constatés et analysés dans leur propre environnement de travail. Une fois le projet circonscrit, les participants apprennent à en faire une description détaillée (spécification) ainsi qu'une représentation (modèle). L'accent est mis sur l'analyse des besoins ainsi que sur la détermination d'une réponse appropriée à ces besoins. Cette réponse se présente sous la forme d'un projet plurimédia. Ce dernier concept suppose l'utilisation intégrée de multiples sources d'information comportant différents types de supports. À cette étape du processus de conduite d'un tel projet, les participants apprennent à utiliser de façon stratégique les différents supports de l'information et ce, en fonction des contenus à exploiter. Ces mêmes moyens devront être mis à contribution lors de la production associée au projet ainsi que lors de sa diffusion.

INF7002 Analyse et conception de projets plurimédias 2

Ce cours permet aux participants de définir et de concevoir un projet plurimédia à partir des besoins et des exigences constatés et analysés dans leur propre environnement de travail. Une fois le projet circonscrit, les participants apprennent à en faire une description détaillée (spécification) ainsi qu'une représentation (modèle). L'accent est mis sur l'analyse des besoins ainsi que sur la détermination d'une réponse appropriée à ces besoins. Cette réponse se présente sous la forme d'un projet plurimédia. Ce dernier concept suppose l'utilisation intégrée de multiples sources d'information comportant différents types de supports. À cette étape du processus de conduite d'un tel projet, les participants apprennent à utiliser de façon stratégique les différents

supports de l'information et ce, en fonction des contenus à exploiter. Ces mêmes moyens devront être mis à contribution lors de la production associée au projet ainsi que lors de sa diffusion.

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 23/01/12, son contenu est sujet à changement sans préavis.
Version Hiver 2013