

# ARR/MAGE

---

## Trousse de stages pour entreprises

Création numérique 2D et 3D

Une création de

SYNTHÈSE

Document mis à jour en  
décembre 2022

Trousse réalisée par

# SYNTHÈSE

**Avec la collaboration de**

Cégep de Jonquière

Cégep de Matane

Cégep du Vieux Montréal

Cégep Limoilou

Collège Dawson

Collège de Bois-de-Boulogne

École NAD – Université du Québec à Chicoutimi

Université Concordia

Université du Québec à Montréal

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Université Laval

**Conception graphique :**

Sabrina Bolduc

Rabah Ould Brahim

**Remerciements**

SYNTHÈSE tient à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont contribué à l'élaboration de cette trousse de stages. La réalisation de ce projet n'aurait pu être possible sans la précieuse collaboration des directeurs et directrices des programmes d'études pour leur travail sur les descriptions contenues dans le glossaire.

SYNTHÈSE remercie également l'AXTRA pour les droits de diffusion de leur *Fascicule aide-mémoire pour les employeurs – Accueil et intégration des stagiaires*, toutes les entreprises qui accueilleront des stagiaires ainsi que toutes les personnes qui seront responsables de l'intégration, la formation et la supervision des stages. Votre participation est essentielle pour le succès de ce projet.

SYNTHÈSE – Pôle Image Québec

501, rue de Bleury, 7<sup>ème</sup>

Montréal (Québec) H3A 0H3

# Table des matières

---

## 1. Introduction

## 2. Répertoire du soutien financier pour les stages en entreprise de la création numérique

### 2.1. Programmes fédéraux

Programme d'apprentissage intégré au travail numérique (AIT numérique)

Programme de compétences numériques pour les jeunes (CNJ) du ministère de l'Innovation, Science et Développement économique Canada

Emploi d'été Canada

### 2.2. Programmes provinciaux

Crédit d'impôt pour stage en milieu de travail

Loi sur les compétences (loi du 1 %)

### 2.3. Autres programmes

Fonds étudiant du Fonds de solidarité FTQ

Programme Accélération de Mitacs

## 3. Glossaire des programmes d'études postsecondaires publics menant aux professions artistiques 2D-3D

### Abitibi-Témiscamingue

Baccalauréat en Création numérique

Maîtrise en Création numérique

### Bas-Saint-Laurent

DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images

### Capitale-Nationale (Québec)

DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images

Baccalauréat en Art et sciences de l'animation

### Montréal

DEC Dessin animé

DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images (CVM)

DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images (Dawson)

DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images (BdeB)

Baccalauréat en Animation 3D et design numérique

Baccalauréat en Beaux-arts – Majeure en arts numériques

Baccalauréat en Cinéma d'animation

Baccalauréat en Communication – concentration création médias : médias interactifs

Baccalauréat en Création 3D – concentration cinéma d'animation

Baccalauréat en Création 3D – concentration exploration et expérimentation

Baccalauréat en Création de jeux vidéo – concentration art

Maîtrise en Art – concentration design numérique

### Saguenay Lac-Saint-Jean

DEC Techniques de production et de postproduction télévisuelles –

voie de spécialisation postproduction télévisuelle

DEC Techniques cinématographiques et télévisuelles

## 4. Annuaire institutionnel des programmes d'études postsecondaires publics menant aux professions artistiques 2D-3D

# Introduction

---

Cette trousse de stages vous est offerte parce que vous aurez l'occasion, dans les prochaines semaines ou les prochaines années, d'accueillir des stagiaires au sein de votre entreprise. En participant à cette initiative, **vous contribuerez à la qualité de la formation des étudiant·es en création numérique**. Vous leur offrirez l'occasion de mobiliser leurs connaissances et de développer de nouvelles compétences en contexte professionnel authentique. Vous développerez, par la même occasion, **votre réseau de contacts avec les établissements d'enseignement**. Il s'agit d'une caractéristique essentielle pour la mise à jour des programmes d'études et de leurs contenus afin d'assurer que la relève qui entrera sur le marché du travail corresponde à vos besoins et à ceux des entreprises des différents secteurs de la création numérique.

**Plusieurs types de stages existent**, de sorte que vous pourrez proposer des formules qui correspondent à vos besoins ou à vos aspirations en formation de la relève. Ces différents modèles, de même qu'un ensemble de **bonnes pratiques en accueil et intégration de stagiaires**, sont définis dans le [Fascicule aide-mémoire pour les employeurs : Accueil et intégration des stagiaires](#) développé par l'AXTRA. Cette trousse de stages vous propose également un **répertoire du financement disponible** pour vous aider à optimiser votre investissement.

Vous trouverez aussi dans cette trousse un **glossaire des programmes de formation postsecondaires publics orientés vers les postes artistiques graphiques 2D et 3D** ainsi qu'une **liste des contacts institutionnels** pour l'acheminement de vos offres de stages. Ces ressources ont été développées dans le but de vous guider dans la sélection du profil de stagiaire qui correspond à vos besoins. Le deuxième objectif de ces ressources est de faciliter la diffusion de vos offres de stages auprès de la communauté étudiante des programmes d'études ciblés.

**Accueillir des stagiaires représente un investissement qui contribue à pourvoir les besoins de recrutement à court et à moyen long terme. Nous espérons que cette trousse vous sera utile dans vos démarches.**

L'équipe SYNTHÈSE

**SYNTHÈSE**

# Répertoire du soutien financier pour les stages en entreprise de la création numérique

---

Plusieurs subventions salariales, bourses et programmes de financement sont offerts par les gouvernements, bailleurs de fonds et organismes. **Ces programmes peuvent couvrir en partie ou en totalité le salaire du ou de la stagiaire et celui de la personne qui supervise le stage en entreprise.** Les ressources contenues dans ce répertoire sont ciblées pour les entreprises en création numérique.

Pour la plupart des studios, la combinaison du « Programme d'apprentissage intégré au travail numérique (AIT numérique) » et du « Crédit d'impôt stage en milieu de travail » est la plus avantageuse. Ce tandem pourrait rembourser **jusqu'à l'équivalent de 72 % du salaire du ou de la stagiaire** selon la répartition suivante : **50 % par le programme AIT numérique et 22 % par le crédit d'impôt provincial.**

Dépendamment du type de stage, du statut et du chiffre d'affaires de votre entreprise, d'autres options de financement plus avantageuses pourraient vous être offertes.

## 2.1. Programmes fédéraux

---

### Programme d'apprentissage intégré au travail numérique (AIT numérique)

#### Date limite de dépôt d'une demande :

Aucune, les demandes sont acceptées sur une base continue.

#### Description :

Programme subventionné par le gouvernement du Canada offert par plusieurs organismes à travers le Canada.

En période COVID (en vigueur jusqu'au 31 mars 2022) : Aide financière allant jusqu'à 75 % du salaire du ou de la stagiaire (ou un maximum de 7500 \$).

En période hors COVID (après le 31 mars 2022) : Aide financière allant **jusqu'à 50 % du salaire du ou de la stagiaire (ou un maximum de 5000 \$)**.

Au Québec, deux organismes sont à privilégier pour les entreprises en création numérique :

- Le programme « Accueillez un stagiaire » de la Fédération des chambres de commerce du Québec.
- Le programme du Conseil des technologies de l'information et des communications.

#### Points clés du programme :

- Les étudiant-es doivent être citoyens canadiens ou résidents permanents.
- Le programme est ouvert à tous types de stages : crédités et non crédités dans les programmes de formation, emplois étudiants à temps plein et à temps partiel.
- Les étudiant-es de tous âges sont admissibles.
- Les étudiant-es doivent provenir d'un établissement d'enseignement canadien financé par les fonds publics. Une preuve d'inscription doit être fournie.

#### Pour les informations :

<https://www.pratiquesrh.com/fr/accueillez-un-stagiaire>

<https://www.wil-ait.digital/fr/>

## Programme de compétences numériques pour les jeunes (CNJ) du ministère de l'Innovation, Science et Développement économique Canada

Date limite de dépôt d'une demande :

16 décembre 2022

### Description :

Programme mis sur pied pour mettre en relation les diplômé·es postsecondaires sous-employés avec **les PME et OBNL** afin qu'ils puissent mettre leurs compétences en application et les améliorer.

Programme offert à travers des organismes. Organisme à privilégier pour les PME et OBNL de la création numérique :

- L'Alliance des arts médiatiques indépendants (AAMI)

Aide financière allant **jusqu'à 75 % des coûts de résidence artistique des entreprises à but lucratif, et jusqu'à 100 % des coûts de résidence artistique des organismes à but non lucratif (ou un maximum de 12 000 \$)**.

### Points clés du programme :

- L'âge des stagiaires doit être entre **15 et 30 ans au début du stage**.
- **Le niveau de scolarité** de l'employé·e **doit être trop élevé pour leur emploi**.
- **OU** il s'agit d'un **stage à temps partiel**.

Pour les informations :

<https://www.imaa.ca/fr/ds4y-program-overview/>

## Emploi d'été Canada

Date limite de dépôt d'une demande :

Soumissions fermées pour 2022 (à surveiller pour 2023)

### Description :

Programme offrant des subventions salariales aux employeurs **d'OBNL, du secteur public et de petites entreprises** (50 employé·es à temps plein ou moins) afin de créer des emplois d'été pour **une population étudiante âgée entre 15 et 30 ans**.

Remboursement correspondant **jusqu'à 75 % du salaire minimum de la province ou du territoire.**

L'employeur doit **démontrer que les emplois ne seraient pas créés sans l'aide financière** offerte par Emploi d'été Canada.

Pour les informations :

<https://www.canada.ca/fr/emploi-developpement-social/services/financement/emplois-ete-canada.html>

## 2.2. Programmes provinciaux

---

### Crédit d'impôt pour stage en milieu de travail

Date limite de dépôt d'une demande :

Aucune

Description :

Crédit d'impôt dont le **taux de base est de 24 %** :

- Montant hebdomadaire maximal des dépenses admissibles : 875 \$
- Montant maximal du crédit d'impôt : **210 \$ par semaine (soit 24 % de 875 \$).**

Particularité : **Toutes autres aides reçues en vertu de ce stage pour le stage sont réductrices du crédit d'impôt.**

Dépenses admissibles :

- Le **salaire du ou de la stagiaire**, calculé sur base horaire, est limité à 21 \$.
- Le **salaire du ou de la superviseur·e**, calculé sur base horaire, est limité à 35 \$.

Points clés du programme :

- L'entreprise a un **établissement au Québec** et y exploite une entreprise admissible.
- L'entreprise fait une **première demande** pour ce crédit d'impôt.
- Le ou la stagiaire est **un·e étudiant·e inscrit·e à temps complet dans un établissement d'enseignement reconnu.**

- L'entreprise opère un établissement au Québec **qui n'est pas situé en périphérie des grands centres.**
- Le ou la stagiaire n'est **ni une personne handicapée, ni une personne immigrante.**
- L'entreprise aura obtenu, dans les six mois qui ont suivi la fin du stage, le formulaire *Attestation de participation à un stage de formation* admissible dûment signé par un·e représentant·e de l'établissement d'enseignement reconnu.
- Le stage doit être d'une **durée totale d'au moins 140 heures et d'une durée maximale de 32 semaines.**

Pour les informations :

<https://www.revenuquebec.ca/fr/entreprises/impots/impot-des-societes/credits-dimpot-des-societes/credits-auxquels-une-societe-peut-avoir-droit/credit-dimpot-pour-stage-en-milieu-de-travail-etudiant-inscrit-a-temps-plein-dans-un-etablissement-denseignement-reconnu/comment-demander-le-credit-dimpot/>

## Loi sur les compétences (loi du 1 %)

Date limite de dépôt d'une demande :

Aucune

Description :

Chaque année, les entreprises avec un chiffre d'affaires de plus de deux millions de dollars doivent **investir l'équivalent de 1 % de leur masse salariale** dans le développement des compétences de leur personnel au moyen d'activités de formation.

**Certains types de stages sont reconnus comme des activités de formation admissibles**, de sorte que les salaires versés aux stagiaires puissent être reconnus dans les montants à investir en vertu de la loi.

Pour les informations :

<https://www.emploi.quebec.gouv.qc.ca/entreprises/sinformer-sur-ses-responsabilites-legales/loi-sur-les-competences/>

Date limite de dépôt d'une demande :

## 2.3. Autres programmes

---

### Fonds étudiant du Fonds de solidarité FTQ

31 mars (chaque année)

**Description :**

Fonds permettant à tous types d'employeurs **de petites entreprises privées** de déposer un projet pour l'embauche de membres de la population étudiante durant la période estivale.

**Remboursement de 90 % du salaire brut, excluant les charges sociales, à la fin du stage.**

**Points clés du programme :**

- Avoir **50 employé-es ou moins**
- Avoir au **moins 3 ans d'existence**
- Avoir un chiffre d'affaires **inférieur à 10 M\$**
- Il s'agit du premier projet déposé pour l'embauche d'étudiant-es cette année.
- Il s'agit du premier projet auquel l'étudiant-e participe au cours de sa vie étudiante.
- Date limite pour le recrutement : **31 mai (chaque année).**
- Date limite pour la demande de remboursement : **30 septembre (chaque année).**

**Pour les informations :**

<https://fondsetudiant.com/presenter-un-projet/petites-entreprises/>

## Programme Accélération de Mitacs

### Date limite de dépôt d'une demande :

Aucune, les demandes sont acceptées en continu

### Description :

Programme de financement, offrant **jusqu'à concurrence de 55 % du coût des projets**. Les projets de stages, principalement en **recherche appliquée**, sont élaborés entre un·e étudiant·e, un·e professeur·e et une entreprise.

### Points clés du programme :

- **Investissement minimal de 7500 \$ par l'entreprise.**
- Accessible à la population étudiante de niveau collégial et universitaire (bac, maîtrise et doctorat) ainsi qu'aux chercheuses et chercheurs postdoctoraux dans les universités partenaires de Mitacs.
- Accessible aux titulaires de citoyenneté canadienne, de résidence permanente et aux étudiant·es de plus de 18 ans de provenance internationale.
- Les entreprises OBNL, privées, municipalités et hôpitaux du Canada sont admissibles.
- Les entreprises à but lucratif avec des activités à l'extérieur du Canada sont admissibles.
- Les stages sont d'un **minimum de 4 mois**.
- 50 % du stage doit se dérouler dans l'établissement d'enseignement, et 50 % dans l'entreprise.
- Demande soumise conjointement entre un·e étudiant·e, un·e professeur·e et une entreprise.

### Pour les informations :

<https://www.mitacs.ca/fr/programmes/acceleration>

# Glossaire des programmes d'études postsecondaires publics menant aux professions artistiques 2D-3D

---

Ce glossaire vous est présenté afin de vous offrir **un point de départ pour sélectionner les profils de stagiaires qui correspondent à vos besoins**. Les programmes d'études qui y sont inclus sont offerts dans des établissements d'enseignement publics et se concentrent sur les professions artistiques graphiques 2D et 3D. Le glossaire cible les programmes de formation initiaux, c'est-à-dire les diplômes d'études collégiales (DEC), les baccalauréats et les maîtrises<sup>1</sup>. Les formations pour d'autres disciplines professionnelles<sup>2</sup> (par exemple : le design de jeu), les programmes diplômants de formation continue (AEC ou autre) et les programmes d'études provenant d'établissements d'enseignement privés (subventionnés ou non) seront ajoutés ultérieurement.

Les programmes de formation sont rassemblés dans ce glossaire selon **la situation géographique de l'établissement** (région administrative). Les informations pour chaque programme sont présentées selon **les compétences, les outils et les secteurs d'activité enseignés**. Vous trouverez aussi les informations pratiques sur les **périodes de l'année propices aux stages et leurs conditions particulières**.

**Une liste de contacts institutionnels** est fournie afin de faciliter vos démarches de publication d'offres de stages. Cet annuaire se trouve à la suite du glossaire.

---

<sup>1</sup> D'autres programmes de formation initiale se concentrant sur les professions artistiques graphiques 2D et 3D seront ajoutés à une version ultérieure du glossaire, notamment la [Maîtrise en communication – Concentration Recherche création en média expérimental](#) (Université du Québec à Montréal) et la [Maîtrise en Intermedia – Vidéo, performance et arts numériques](#), (Université Concordia).

<sup>2</sup> Le programme Techniques d'intégration multimédia (DEC), offert au [Cégep de Jonquière](#), au [Cégep de l'Outaouais](#), au [Cégep de Maisonneuve](#), au [Cégep de Matane](#), au [Cégep de Saint-Jérôme](#), au [Cégep de Sainte-Foy](#), au [Collège de Bois-de-Boulogne](#) et au [Collège Montmorency](#), sera intégré à une version ultérieure du glossaire.

# Abitibi-Témiscamingue

---

## **Baccalauréat en Création numérique**

Établissement : Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

(Campus de Rouyn-Noranda)

*(Programme en cours de révision)*

### **Secteurs couverts :**

- Animation (cinéma, télévision)
- Expériences numériques immersives

### **Compétences enseignées :**

- Animation 3D
- Applications interactives
- Art 3D
- Audio-numérique
- Habiletés créatives et conceptuelles
- Créativité et processus créatif
- Création cinématographique et vidéographique
- Critique et perspective
- Communication graphique
- Communication de masse
- Design 3D
- Design d'images de synthèse
- Design de jeu
- Design numérique
- Design sonore
- Dessin conceptuel, scénarimage et animatique
- Graphisme
- Histoire de l'art
- Infographie
- Intégration Web
- Préparation aux milieux professionnels
- Prototypage
- Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo

# Abitibi-Témiscamingue

---

## Outils :

- 3ds Max
- Ableton
- Adobe Audition
- Avid
- Maya
- Suite Adobe
- Suite MS Office
- TouchDesigner
- Unity3D
- Unreal Engine
- Vicon (*Mocap*)

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel :

- Aucun stage possible

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités

# Abitibi-Témiscamingue

---

## Maîtrise en Création numérique

Établissement : Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue  
(Campus de Rouyn-Noranda)

### Secteurs couverts :

- Cinéma
- Expériences numériques immersives
- Installation interactive
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Connaissances théoriques (théories de la réception, médias socionumériques, immersion et perception, etc.)
- Recherche-crédation
- Communication stratégique
- Gestion de projets en créativité numérique
- Veille technologique
- Interactivité humain-machine
- Expérimentation des différentes étapes de développement d'un projet en création numérique :
  - Conception
  - Réalisation / Production
  - Postproduction
  - Médiatisation

### Outils :

- Outils de recherche et de création propres au milieu de la création numérique
- Les outils enseignés sont choisis selon les besoins spécifiques des projets.  
Par exemple :
  - Arduino
  - Chataigne
  - Resolume
  - TouchDesigner
  - Unity
  - etc.

# Abitibi-Témiscamingue

---

Périodes propices pour les stages :

Temps plein :

- Mai
- Juin (de préférence)
- Juillet (de préférence)
- Août

Temps partiel\* :

- Janvier
- Février
- Mars
- Avril

*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 10 h / semaine** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

Statut des stages dans le programme :

- Crédités avec conditions :
  - Durée moyenne du stage de 45 heures (modulable)
  - Disponibilité d'un-e enseignant-e de l'UQAT pour suivi avec le milieu de stage et le ou la stagiaire
  - Communication régulière entre l'enseignant-e et l'entreprise tout au long du stage

# Bas-Saint-Laurent

---

## DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images

Établissement : Cégep de Matane

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Matériaux et textures
- Éclairage
- Modélisation
- Squelettage (*rigging*)
- Mise en scène et animation d'objets et de personnages
- Composition d'image (*compositing*)
- Possibilité de choisir une spécialisation afin de raffiner les techniques propres à chacune des disciplines du domaine
- Respect des paramètres, des caractéristiques et contraintes d'un projet dans un contexte de production
- Sens de l'observation
- Esprit d'analyse

### Outils :

- Autodesk ShotGrid
- Houdini
- Maya
- Marvelous Designer
- MotionBuilder
- Nuke
- Substance
- Suite Adobe
- Unreal Engine 4

# Bas-Saint-Laurent

---

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein\* :

- Février
- Mars
- Avril
- Mai
- Juin

### Temps partiel\*\* :

- Septembre
- Octobre
- Novembre
- Décembre
- Janvier
- Février
- Mars
- Avril
- Mai

*\*Note : Pour toutes les périodes, la particularité régionale fait en sorte qu'il est difficile de permettre un stage en studio. Une formule de mentorat ou de télétravail est privilégiée.*

*\*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 15 h / semaine** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

## Statut des stages dans le programme :

- Non crédités

# Capitale-Nationale (Québec)

---

## DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images

Établissement : Cégep Limoilou

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Artiste 3D :
  - Modélisation
  - Sculpture 3D
  - Matériaux et textures
  - Photogrammétrie
  - Éclairage
  - Mise en scène
  - Level art
  - Production procédurale
  - Habillage de personnages (*grooming, cloth*)
- Animateur-animatrice 3D :
  - Animation d'objets et de personnages
  - Animation technique
  - Squelettage d'animation (*rigging*)
  - Éclairage
  - Mise en scène
  - Level art
- Artiste VFX :
  - Effets spéciaux (FX)
  - Simulations
  - Particules
  - Habillage de personnages (*grooming, cloth*)
  - Suivi de mouvement (*tracking, matchmove*)
  - Paint-out
  - Rotoscopie
  - Décor numérique (*matte painting*)
  - Composition d'image (*compositing*)
  - Photogrammétrie

# Capitale-Nationale (Québec)

---

## Outils :

- 3ds Max
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- Houdini
- Marvelous Designer
- Maya
- Nuke
- SpeedTree
- Substance Designer
- Substance Painter
- Unreal Engine

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Janvier
- Février
- Mars
- Avril
- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel :

- Janvier
- Février
- Mars
- Avril
- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités avec conditions :
  - Temps plein (minimum 35 h / semaine pendant 8 semaines)
  - Se déroulent entre janvier et mai
  - L'étudiant·e est en scolarité de 6<sup>e</sup> session (troisième et dernière année de formation)

# Capitale-Nationale (Québec)

---

## Baccalauréat en Art et sciences de l'animation

Établissement : Université Laval

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Expériences numériques immersives
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Pensée critique
- Culture de l'image et du mouvement
- Démarche créative
- Ligne de production pour le cinéma d'animation, les effets visuels et le jeu vidéo
- Compétences pratiques pour l'industrie de l'image d'aujourd'hui et de demain :
  - Animateur-animatrice 2D
  - Animateur-animatrice 3D
  - Animateur-animatrice d'objets et de personnages
  - *Concept art*
  - Squelettage d'animation
  - Cadrage, mise en scène
  - Éclairage
- Bases pour entreprendre des études supérieures

### Outils :

- Arnold
- Écran vert
- Harmonie
- Houdini
- Marvelous Designer
- Maya
- Meshroom (photogrammétrie)
- Redshift

# Capitale-Nationale (Québec)

---

- SpeedTree
- Substance Designer
- Substance Painter
- Suite Adobe
- Système de capture de mouvement – 26 caméras optitrack
- TouchDesigner
- ZBrush

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel\* :

Toute l'année

*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 15 h / semaine** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités

# Montréal

---

## DEC Dessin animé

Établissement : Cégep du Vieux Montréal

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision), tout en n'excluant pas le jeu vidéo.

### Compétences enseignées :

- Assemblage des scènes finales
- Conception de l'aspect visuel d'un projet
- Conception des personnages, des lieux et des accessoires
- Création de scénarimage
- Dessin des poses clés et des décors linéaires (*layout posing*)
- Mise en place d'éléments d'un plan (*scene prep*)
- Animation des personnages et des effets visuels
- Colorisation de décors et de dessins d'animation
- Assemblage des éléments d'un plan
- Composition des images
- Toutes compétences liées au professionnalisme en entreprise

### Outils :

- Harmony
- Storyboard Pro
- Suite Adobe

### Périodes propices pour les stages :

#### Temps plein :

- Juin
- Juillet
- Août

#### Temps partiel :

- Juin
- Juillet
- Août

### Statut des stages dans le programme :

- Non crédités

## DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images

Établissement : Cégep du Vieux Montréal

### Secteurs couverts :

- Principalement, animation 3D (cinéma, télévision, séries) et effets visuels
- Sans nécessairement exclure les jeux vidéo et les expériences numériques immersives puisque nos finissant-es travaillent dans tous les domaines.

### Compétences enseignées :

L'objectif du programme est de former des généralistes compétent-es et capables d'accomplir l'ensemble des tâches en animation 3D, allant de la modélisation à la composition d'images (*compositing*). Selon les champs d'intérêt développés par nos diplômé-es au cours du programme, ils et elles peuvent occuper les postes suivants :

- Artiste en modélisation technique
- Artiste en modélisation de personnage
- Artiste en mise en scène (scénarimage et prévisualisation 3D)
- Artiste en texture « *Look Dev* »
- Artiste en squelette et armature (*rigging*)
- Artiste en animation de personnages
- Artiste en animation technique
- Artiste en effets visuels
- Artiste en éclairages et rendu
- Artiste en composition d'image (*compositing*)
- Compétences comportementales et professionnelles des artistes.

### Outils :

- Houdini
- Mari
- Maya
- Nuke
- Substance
- Suite Adobe
- ZBrush

# Montréal

---

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel :

- Juin
- Juillet
- Août

## Statut des stages dans le programme :

- Non crédités

## **DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images**

Établissement : Collège Dawson

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Animation
- Éclairage
- Modélisation
- *Rigging*

### Outils :

- Adobe After Effects
- Adobe Photoshop
- Maya
- Nuke
- Unreal Engine

# Montréal

---

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Toute l'année

### Temps partiel

- Toute l'année

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités

## **DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images**

Établissement : Collège de Bois-de-Boulogne

### Secteurs couverts :

- Animation (jeu vidéo, cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Modélisation (jeu vidéo, cinéma, télévision)

### Compétences enseignées :

- Animation 3D
- Composition d'image
- Éclairage (et développement visuel)
- Modélisation
- Spécialiste de structure squelettique (*rigger*)
- Texturation
- Prévisualisation (et animatique)

### Outils :

- Adobe
- Houdini
- Maya
- Unreal Engine
- ZBrush

# Montréal

---

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Juin
- Juillet
- Août
- Aucun stage possible pendant les sessions

### Temps partiel\* :

- Toute l'année, sauf les mois de juin, juillet et août

*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 15 h / semaine (si l'étudiant-e n'a pas d'emploi à temps partiel)** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

## Statut des stages dans le programme :

- Non crédités

## Baccalauréat en Animation 3D et design numérique

Établissement : École NAD – Université du Québec à Chicoutimi

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Modélisation
- Animation
- Composition (*compositing*)
- Design de jeu
- Design de niveau
- Simulation
- Modélisations de personnages
- Armature
- Environnement 3D
- Artiste de concept
- Artiste technique
- Textureur

# Montréal

---

## Outils :

- 300 logiciels possibles selon le secteur et le corps de métier.  
Par exemple :
  - Houdini
  - Photoshop
  - Suite Autodesk
  - Substance Designer
  - Substance Painter
  - Unity
  - Unreal Engine
  - ZBrush

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel\* :

- Toute l'année

*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 10 h / semaine** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités

# Montréal

---

## Baccalauréat en Beaux-arts — Majeure en arts numériques

Établissement : Université Concordia

### Secteurs couverts :

- Expériences numériques immersives
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Programmation
- Logiciels visuels (2D, 3D, vidéo)
- Électronique
- Design d'interaction (UX)
- Design de jeu

### Outils :

- Adobe After Effects
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere
- Arduino
- Blender
- JavaScript
- Max/MSP
- Unity

### Périodes propices pour les stages :

#### Temps plein :

- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

#### Temps partiel\* :

- Toute l'année

*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 10 h / semaine (environ)** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

### Statut des stages dans le programme :

- Crédités

# Montréal

---

## Baccalauréat en Cinéma d'animation

Établissement : Université Concordia

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels

### Compétences enseignées :

- Animation numérique 2D (TVPaint)
  - Esquisse d'animation (*rough animation*)
  - Nettoyage et optimisation (*cleanup*)
  - Interpolation (*inbetweens*)
  - etc.
- Animation traditionnelle
  - Animation 2D
  - *Stop motion* (plasticine, marionettes)
  - Animation sous la caméra (*cut-out*, peinture, objets, sable...)
- Réalisation de films animés
- Réalisation de trame sonore pour films d'animation

### Cours optionnels :

- Animation 3D Maya
- Animation 3D Maya « Avancé »
- Animation de personnage
- *Stop motion*
- *Stop motion* « Avancé »
- Scénarimage (*storyboard*)
- Documentaire animé
- Composition d'image (*compositing*) (After Effects)
- Cours de son « Avancé »

### Outils :

- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro
- Avid Pro Tools
- Caméras numériques SLR Canon EOS
- Dragonframe (*stop motion*)
- Maya
- TVPaint

# Montréal

---

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mi-avril
- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel\* :

- Toute l'année

*\*Note : Les normes de conciliation travail-études dans ce programme recommandent **une limite de 10 h / semaine** pour tout travail ou stage à temps partiel.*

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités avec conditions :
  - 135 heures minimum
  - Une personne-ressource doit superviser le ou la stagiaire sur le lieu du stage
  - Les stages peuvent être en animation ou dans un domaine connexe
  - Les stages ne sont pas organisés par l'université ; chaque étudiant·e trouve son propre stage

## Baccalauréat en Communication — concentration création médias : médias interactifs

Établissement : Université du Québec à Montréal

### Secteurs couverts :

- Expériences numériques immersives
- Installation expérientielle
- Scénographie augmentée

# Montréal

---

## Compétences enseignées :

- Le programme forme des créatrices et créateurs spécialisés dans la conception et la réalisation de productions aux formes innovantes, dans des genres médiatiques hybrides mêlant plusieurs types de pratiques et proposant de nouveaux modes de diffusion et d'interaction au public.
- Le programme sensibilise à une grande variété de défis d'intégration, ce qui rend nos étudiant-es particulièrement polyvalents, autonomes et flexibles vis-à-vis l'éventail des pratiques et l'usage de technologies de pointe.

## Outils :

- Arduino
- Blender
- Max/MSP
- Processing
- ProTools
- Spat
- Suite Adobe Creative
- TouchDesigner
- Unity

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel :

- Janvier
- Février
- Mars
- Avril

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités avec conditions :
  - 6 crédits, soit 280 heures
  - Pour s'inscrire au cours-stage, l'étudiant-e doit avoir complété 60 crédits du programme et avoir une moyenne cumulative minimale de 2,5 / 4,3.

# Montréal

---

## **Baccalauréat en Création 3D — concentration cinéma d'animation**

Établissement : Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (campus de Montréal)

### **Secteurs couverts :**

Animation (cinéma, télévision)

Effets visuels

### **Compétences enseignées :**

- Animation (traditionnelle et 3D)
- Animation de personnages
- Conception et modélisation 3D
- Conception de personnages et d'environnements (éclairage, textures)
- Création et composition en effets visuels numériques
- Design d'environnements
- Design numérique, *matte painting* et textures
- Dessin conceptuel pour les nouveaux médias
- Dessin conceptuel, scénarimage et animatique
- Fondements de l'imagerie de synthèse
- Histoire et théorie des effets visuels
- Intégration d'effets visuels numériques et rendus
- Introduction aux images et aux effets visuels numériques
- Langage cinématographique
- Préparation aux milieux professionnels
- Principes d'animation et jeu d'acteur
- Production et gestion de projet 3D
- Scénarisation et réalisation en cinéma-vidéo
- Sculpture numérique

### **Outils :**

- 3ds Max
- Arnold
- Autodesk ShotGrid
- Houdini
- Katana
- Mari
- Marvelous Designer
- Maya
- Nuke

# Montréal

---

- RenderMan
- Sketchfab
- Suite Adobe
- Suite MS Office
- Suite Substance
- Unreal Engine
- ZBrush

## **Périodes propices pour les stages :**

### **Temps plein :**

- Mars
- Avril
- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### **Temps partiel :**

- Aucun stage à temps partiel possible

## **Statut des stages dans le programme :**

- Crédités

## **Baccalauréat en Création 3D — concentration exploration et expérimentation**

Établissement : Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (campus de Montréal)

### **Secteurs couverts :**

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Expériences numériques immersives
- Jeu vidéo

### **Compétences enseignées :**

- Animation (traditionnelle et 3D)
- Animation de personnages
- Conception et modélisation 3D
- Conception et design de personnages et d'environnements (éclairage, textures)
- Composition et effets spéciaux
- Création et composition en effets visuels numériques
- Création en nouveaux médias
- Démarche artistique
- Design avancé de personnage 3D
- Design d'environnements
- Design sonore
- Dessin conceptuel, scénarimage et animatique
- Dessin conceptuel pour les nouveaux médias
- Intégration
- Intervention
- Perspectives critiques
- Principes d'animation et jeu d'acteur / actrice
- Production et gestion de projet 3D
- Prototypage
- Sculpture numérique

# Montréal

---

## Outils :

- 3ds Max
- Arnold
- Autodesk ShotGrid
- Houdini
- Katana
- Mari
- Marvelous Designer
- Maya
- Nuke
- RenderMan
- Sketchfab
- Suite Adobe
- Suite MS Office
- Suite Substance
- Unity3D
- Unreal Engine
- ZBrush

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mars
- Avril
- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel :

- Aucun stage possible

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités

## Baccalauréat en Création de jeux vidéo — concentration art

Établissement : Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (campus de Montréal)

### Secteur couvert :

- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Animation d'objets et de personnages 3D
- Modélisation 3D
- Conception et design de personnages et d'environnements (éclairage, textures)
- Création et développement de jeux vidéo
- Créativité
- Autonomie
- Travail d'équipe
- Gestion d'un projet 3D
- Méthodologies et stratégies de production d'un jeu vidéo
- Principes et développements d'une approche artistique, créative et technique
- Transfert du concept 2D à la création 3D
- Squelettage (*rigging*)
- Édition de matériaux (*shader*)
- Éclairage
- Art de niveaux (*level art*)

### Outils :

- 3ds Max
- Autodesk ShotGrid
- Marvelous Designer
- Maya
- Python
- Sketchfab
- Suite Adobe
- Suite MS Office
- Suite Substance
- Unity3D
- Unreal Engine
- Wwise
- ZBrush

# Montréal

---

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Mars
- Avril
- Mai
- Juin
- Juillet
- Août

### Temps partiel :

- Aucun stage possible

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités

## Maîtrise en Art — concentration design numérique

Établissement : École NAD — Université du Québec à Chicoutimi

### Secteurs couverts :

- Animation (cinéma, télévision)
- Effets visuels
- Expériences numériques immersives
- Jeu vidéo

### Compétences enseignées :

- Variation des profils de compétences en fonction du domaine professionnel et du sujet de recherche (ex. *storytelling* immersif, environnement narratif, construction d'univers, design et création de jeux vidéo, systèmes de jeux, installations interactives, études des pratiques professionnelles, etc.)
- Initiation à la démarche de recherche
- Application de la démarche de recherche dans le cadre d'un sujet précis

### Outils :

- 300 logiciels possibles selon le secteur et le corps de métier.  
Par exemple :
  - Arduino
  - Houdini

# Montréal

---

- Photoshop
  - Substance Designer
  - Substance Painter
  - Suite Autodesk
  - Unity
  - Unreal Engine
  - ZBrush
- Logiciels en lien avec la recherche :
    - Atlas
    - Endnote

## **Périodes propices pour les stages :**

### **Temps plein :**

- Toute l'année

### **Temps partiel :**

- Toute l'année

## **Statut des stages dans le programme :**

- Crédités avec conditions :
  - 150 h minimum
  - Le stage peut dépasser 150 h s'il y a une entente entre l'étudiant·e et l'entreprise (déterminé au cas par cas)

# Saguenay Lac-Saint-Jean

---

## DEC Techniques de production et de postproduction télévisuelles – voie de spécialisation postproduction télévisuelle

Établissement : Cégep de Jonquière

(Graduation de la dernière cohorte de ce programme en mai 2024)

### Secteurs couverts :

- Effets visuels
- Postproduction (coordination)
- Production (télévision et cinéma)

### Compétences enseignées :

La liste suivante regroupe les compétences en lien avec les effets visuels et la postproduction. Le programme couvre plus de compétences que celles qui sont présentées ici.

- Compositeur-compositrice (*compositing*) d'effets visuels
  - Composition d'effets visuels environnement 2D
  - Retouches visuelles
  - Suppression chromatique (*keying*)
  - Rotoscopie
  - Ajustements colorimétriques
  - Composition d'effets visuels dans un environnement 3D
  - Suivi de mouvement 2D / 3D
- Monteur-monteuse de finition (*online*)
  - Conforme
  - Ajustements colorimétriques
  - Retouches visuelles
  - Suppression chromatique (*keying*)
  - Masques et suppression d'éléments spécifiques
  - Création et animation de titres
  - Livraison de médias
- Monteur-monteuse / *offline* et assistantat
  - Montage vidéo de création
  - Importation de clips vidéo, audio et d'infographie
  - Création d'ambiances sonores pour l'image

# Saguenay Lac-Saint-Jean

---

- Outils de gestion des couleurs  
(*scopes, waveforms*, histogramme...)
- Modes de couleur (REC709 / 2020, ACES)
- Normalisation des plans d'une séquence
- Éclairage
  - Éclairage cinéma / télévision
  - Éclairage de fonds chromatiques
  - Tournage d'éléments pour effets visuels  
(fumée, jets d'encre, matte...)
- Coordination
  - Connaissance des flux de travaux
  - Gestion et création d'horaires
  - Gestion des budgets
  - Assignment et suivi de tâches en postproduction et VFX (ShotGrid)
- Tournage et opération de caméras
- Animation graphique – *motion design*
  - Création d'éléments graphiques 2D / 3D
  - Animation d'éléments graphiques
  - Intégration d'éléments graphiques dans des séquences vidéo

## Outils :

- Adobe After Effects
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Autodesk Flame
- Autodesk ShotGrid
- Avid Media Composer
- Avid Pro Tools

# Saguenay Lac-Saint-Jean

---

- DaVinci Resolve
- Maxon Cinema 4D
- Mocha Pro
- MS Excel
- Nuke
- QTAKE

## **Périodes propices pour les stages :**

### **Temps plein :**

- Avril
- Mai
- Possibilité de prolongation jusqu'à la mi-juin

### **Temps partiel :**

- Juin
- Juillet

## **Statut des stages dans le programme :**

- Crédités avec conditions :
  - Temps plein (35 h / semaine pendant 5 semaines)
  - Se déroulent entre avril et mai
  - L'étudiant-e est en scolarité de 6e session (troisième et dernière année de formation)

# Saguenay Lac-Saint-Jean

---

## DEC Techniques cinématographiques et télévisuelles

Établissement : Cégep de Jonquière

### Secteurs couverts :

- Effets visuels (*composition*)
- Préproduction et planification (incluant coordination de postproduction)
- Postproduction (montage et *motion design*)
- Production cinéma
- Production en direct

### Compétences enseignées :

La liste suivante regroupe les compétences en lien avec les effets visuels et la postproduction. Le programme couvre plus de compétences que celles qui sont présentées ici.

- Compositeur-compositrice (*compositing*) d'effets visuels
  - Composition d'effets visuels environnement 2D
  - Retouches visuelles
  - Suppression chromatique (*keying*)
  - Rotoscopie
  - Ajustements colorimétriques
  - Composition d'effets visuels dans un environnement 3D
  - Suivi de mouvement 2D / 3D
  - Intégration d'éléments d'animation 3D
- Monteur-monteuse de finition (*online*)
  - Conforme
  - Ajustements colorimétriques
  - Retouches visuelles
  - Suppression chromatique (*keying*)
  - Masques et suppression d'éléments spécifiques
  - Création et animation de titres
  - Livraison de médias
- Monteur-monteuse / *offline* et assistanat
  - Montage vidéo de création
  - Importation de clips vidéo, audio et d'infographie

# Saguenay Lac-Saint-Jean

---

- Montage sonore et assistantat de montage audio
  - Création d'ambiances sonores pour l'image
  - Bruitage
  - Mixage sonore
- Éclairage
  - Éclairage cinéma / télévision
  - Éclairage de fonds chromatiques
  - Tournage d'éléments pour effets visuels (fumée, jets d'encre, matte...)
- Colorimétrie (gestion et ajustements)
  - Outils de gestion des couleurs (*scopes, waveforms*, histogramme...)
  - Modes de couleur (REC709 / 2020, ACES)
  - Normalisation des plans d'une séquence
  - Colorimétrie créative (donner un "look")
  - Utilisation et création de LUTs
- 
- Coordination de postproduction
  - Connaissance des flux de travaux
  - Gestion et création d'horaires
  - Gestion des budgets
  - Création, assignation et suivi de tâches en postproduction et VFX (ShotGrid)
  - Gestion des équipes de production
  - Gestion de projets simultanés
- Tournage et opération de caméras
- Animation graphique – *motion design*
  - Création d'éléments graphiques 2D / 3D
  - Animation d'éléments graphiques
  - Intégration d'éléments graphiques dans des séquences vidéo

# Saguenay Lac-Saint-Jean

---

## Outils :

- Adobe After Effects
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Autodesk Flame
- Autodesk Shotgrid
- Avid Media Composer
- Avid ProTools
- DaVinci Resolve
- Maxon Cinema 4D
- Mocha Pro
- Movie Magic Scheduling
- MS Excel
- Nuke
- QTAKE

## Périodes propices pour les stages :

### Temps plein :

- Avril
- Mai
- Possibilité de prolongation jusqu'à la mi-juin

### Temps partiel :

- Juin
- Juillet

## Statut des stages dans le programme :

- Crédités avec conditions :
  - Temps plein (35 h / semaine pendant 5 semaines)
  - Se déroulent entre avril et mai
  - L'étudiant-e est en scolarité de 6e session (troisième et dernière année de formation)

**Annuaire institutionnel  
des programmes d'études  
postsecondaires publics  
menant aux professions  
artistiques 2D-3D**

---

DEC Techniques de production et de postproduction télévisuelles – voie de spécialisation postproduction télévisuelle (dernière cohorte : printemps 2024) // DEC Techniques cinématographiques et télévisuelles (première cohorte : Automne 2022)	Cégep de Jonquière	Jaky Fortin	Coordonnateur du programme	jakyfortin@cegepjonquiere.ca
DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images	Cégep de Matane	Sébastien Leblanc	Coordonnateur du département	leblanc.sebastien@cgmatane.qc.ca
DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images	Cégep du Vieux Montréal	Joey Lessard	Coordonnateur du programme et professeur	jlessard@cvm.qc.ca
DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images	Cégep Limoilou	Erick Fortin	Enseignant	erick.fortin@cegeplimoilou.ca
DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images	Collège Dawson	Charles Le Guen	Directeur de programme	cleguen@dawsoncollege.qc.ca
DEC Techniques d'animation 3D et synthèse d'images	Collège Bois de Boulogne	Michel Murray	Coordonnateur de programme	michel.murray@bdeb.qc.ca
DEC Illustration et dessin animé – concentration dessin animé	Cégep du Vieux Montréal	Pierre Grenier	Coordonnateur de programme et professeur	pgrenier@cvm.qc.ca
Bac. en Animation 3D et design numérique	École NAD (Université du Québec à Chicoutimi)	Sandrine Brander	Membre de l'équipe programme	sbrandner@nad.ca
Maîtrise en Art – concentration design numérique	École NAD (Université du Québec à Chicoutimi)	Sandrine Brander	Membre de l'équipe programme	sbrandner@nad.ca

Bac. en Beaux-arts – Majeure en arts numériques	Université Concordia	Jonathan Lessard	Directeur de programme	jonathan.lessard@concordia.ca
Bac. en Cinéma d'animation	Université Concordia	Luc Otter	Chargé de cours senior ETA	luc.otter@concordia.ca
Bac. en Art et science de l'animation	Université Laval	Jean-Jacques Tremblay	Directeur de programme, professeur agrégé	jean-jacques.tremblay@design.ulaval.ca
Bac. en Communication – concentration création médias : médias interactifs	Université du Québec à Montréal	Simon-Pierre Gourd  et/ou  Faculté de communication	Professeur responsable du cours EDM3004 – Stage : expérimentation ou intégration en milieu de travail  //  Agent-e de stages	gourd.simon-pierre@uqam.ca  //  communication.stages@uqam.ca
Bac. en Création 3D – concentration cinéma d'animation	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal)	Mathieu Perreault	Agent de liaison et relations avec l'industrie	mathieu.perreault@uqat.ca
Bac. en Création 3D – concentration exploration et expérimentation	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal)	Mathieu Perreault	Agent de liaison et relations avec l'industrie	mathieu.perreault@uqat.ca
Bac. en Création de jeux vidéo – concentration art	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Montréal)	Mathieu Perreault	Agent de liaison et relations avec l'industrie	mathieu.perreault@uqat.ca
Bac. en Création numérique	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Rouyn-Noranda)	Maude Labrecque-Denis	Agente de liaison – UER en création et nouveaux médias	Maude.Labrecque-Denis@uqat.ca
Maîtrise en Création numérique	Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Rouyn-Noranda)	Maude Labrecque-Denis	Agente de liaison – UER en création et nouveaux médias	Maude.Labrecque-Denis@uqat.ca

