



Perspectives professionnelles

BACCALAURÉAT EN COMMUNICATION (CRÉATION MÉDIAS – MÉDIAS INTERACTIFS)

MISE EN GARDE

Les perspectives sont des prévisions basées sur l'analyse des tendances observées sur le marché du travail. Nous vous invitons à les utiliser avec prudence et à bonifier votre recherche d'information à l'aide d'autres sources crédibles.

Révisé :
Septembre 2017

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Dans cette section, toutes les données sont extraites des sources disponibles les plus récentes (recherche effectuée en avril 2016).

FACULTÉ : COMMUNICATION

PROGRAMME : COMMUNICATION (CRÉATION MÉDIAS-MÉDIAS INTERACTIFS)

INSERTION PROFESSIONNELLE

- Selon l'enquête effectuée auprès des personnes diplômées du baccalauréat en communication (création médias-médias interactifs, télévision, cinéma) de 2009-2010 à 2012-2013 (Service de planification académique et de recherche institutionnelle, UQAM) :
 - 70 % se trouvaient principalement sur le marché du travail, dont 92 % avaient un emploi à temps plein et 67 % un emploi permanent.
 - 55 % des personnes répondantes diplômées en emploi se trouvaient dans le secteur des communications, des relations publiques, de l'édition et du multimédia (30 % dans le domaine des arts, spectacles et culture).
 - 19 % des répondants poursuivaient leurs études.

- Selon les données de « L'enquête nationale auprès des ménages (2014) » d'Emploi-Avenir Québec sur la profession de programmeurs et développeurs en médias interactifs, voici les domaines dans lesquels ils travaillaient :
 - Conception de systèmes informatiques (41 %)
 - Secteur manufacturier (11 %)
 - Administrations publiques (9 %)
 - Édition de logiciels (8 %)
 - Commerce (6 %)
 - Finance et assurances (6 %)

- Selon ces mêmes données, environ 27 % des postes dans cette profession étaient occupés par des personnes nouvellement accueillies au Québec, une proportion 2 fois plus élevée que pour l'ensemble des professions (14 %).

- Emploi-Avenir Québec prévoit que le nombre de programmeurs et développeurs en médias interactifs augmentera de façon notable au cours des prochaines années. La situation sur le marché du travail des bacheliers devrait être excellente au cours des prochaines années. Selon Emploi-Avenir Québec, l'évolution de l'emploi dans cette profession dépend en 1^{er} lieu de la demande de services informatiques. Elle est également influencée par la concurrence internationale.

- La politique d'intégration des arts à l'architecture du ministère de la Culture et des Communications du Québec consiste à réserver une partie du budget de construction ou d'agrandissement d'un bâtiment ou d'un site public (environ 1 %, proportion variant en fonction de la valeur des travaux) à la réalisation d'une ou de plusieurs œuvres d'art conçues spécifiquement pour ce lieu. La contribution de cette politique à l'emploi dans cette profession s'accroît lorsque la situation économique permet au gouvernement d'augmenter ses investissements en immeubles (Emploi-Avenir Québec).

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les domaines sont variés : communications, relations publiques, édition et multimédia, arts de la scène (danse, musique, théâtre, cirque, comédie), arts visuels et médiatiques, design, infographie.

Les applications courantes sont :

- Les projections architecturales et les affichages multi-écrans
- Les environnements immersifs
- Les bornes interactives et les installations artistiques (audiovisuelles, électroniques, robotiques);
- Les communications par technologies mobiles
- La performance audiovisuelle (DJ, VJ)
- La scénographie multimédia (cirque, théâtre, danse)
- L'événementiel (lancement, promotion)
- La conception logicielle

À ces domaines s'ajouteront de nouvelles fonctionnalités : l'hypermédia, la réalité augmentée, la visualisation 3D, les créations de synthèse, la téléprésence, l'intelligence artificielle et les interfaces multisensorielles.

- Agences de publicité
- Centres, regroupements et collectifs d'artistes
- Éditeurs de logiciels
- Entreprises spécialisées dans les technologies de l'information et des communications
- Entreprises de productions multimédias et artistiques
- Entreprises spécialisées dans la conception de sites Internet ou dans les services informatiques
- Entreprises événementielles, festivals, vernissages, spectacles, congrès, etc.
- Services éducatifs et éditeurs de matériel pédagogique
- Firmes de communication ou de consultation
- Télédiffuseurs et radiodiffuseurs
- Travail autonome

PROFESSIONS LIÉES AU DOMAINE

- Analyste du contenu
- Animatrice, animateur 2D et 3D, effets spéciaux
- Architecte, bibliothécaire de l'information
- Chargée, chargé de projet
- Conceptrice-idéatrice, concepteur-idéateur
- Conceptrice-scénariste, concepteur-scénariste
- Conceptrice, concepteur Web
- Conseillère, conseiller en communication
- Développeuse, développeur, médias interactifs, multimédia
- Directrice, directeur artistique, technique, de création ou d'exposition
- Directrice, directeur de la production
- Éditrice, éditeur de logiciels
- Ergonome de logiciels
- Gestionnaire de projets multimédias
- Intégratrice, intégrateur

- Narratrice, narrateur multimédia et Web
- Productrice, producteur
- Programmeuse, programmeur, médias interactifs, multimédias
- Organisatrice, organisateur d'événements culturels
- Réalisatrice, réalisateur sonore et vidéo
- Stratège Web
- Webmestre

EXEMPLES DE TÂCHES SPÉCIFIQUES

Développeuse interactive, développeur interactif

- Utiliser les technologies interactives tant sur le plan matériel que logiciel.
- Partager ses connaissances et ses inspirations.
- Travailler en collaboration avec les équipes créatives.
- Concrétiser les idées artistiques propres aux projets.
- Savoir vulgariser sa pratique et les enjeux technologiques.
- Être constamment à l'affût des nouvelles technologies.
- Connaître les capteurs et les modes d'interaction humains-machines.

Source : float4.com

CARACTÉRISTIQUES DU PROGRAMME FAVORISANT L'INSERTION PROFESSIONNELLE

- L'UQAM est la seule université au Québec à offrir une formation spécialisée de 3 ans dans ce domaine.
- Que ce soit dans les domaines de la projection architecturale, de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée, de l'installation artistique ou muséale, de la scénographie au théâtre, en danse ou pour tout autre spectacle, de même que pour l'aménagement d'œuvres ludiques dans l'espace public, la polyvalence est nécessaire aux décideurs du domaine des médias numériques de demain. Le programme forme des diplômés ayant une vue d'ensemble sur les médias interactifs et leurs applications.
- Les étudiants ont accès à des instruments techniques et à un réseau à la fine pointe de la technologie. Dans les ateliers avancés, ils ont aussi accès à un parc d'équipements spécialisés (senseurs, actuateurs, moteurs, relais, compresseurs, etc.).
- L'École des médias fait appel à des professionnels de l'industrie pour donner de la formation complémentaire.
- Il est possible de réaliser un stage thématique dans l'un des 3 créneaux suivants : intégration en entreprise, commande institutionnelle, exploration et expérimentation.

PERSPECTIVES SALARIALES

Selon l'étude « Le marché du travail et de l'emploi au Québec – Perspectives d'emploi par profession 2013-2017 » et le site Information sur le marché du travail (IMT) d'Emploi-Québec, le revenu annuel des professions suivantes qui ont un lien avec le baccalauréat en communication (création médias-médias interactifs) s'établissait ainsi :

Profession	Emplois estimés ¹	Revenu annuel ²	Perspectives
Programmeuse, programmeur et développeuse, développeur en médias interactifs	32 000	59 000 \$	Favorables
Conceptrice, concepteur et développeuse, développeur Web	4 500	43 000 \$	Favorables

1. Nombre d'emplois estimé en 2012
2. Revenu annuel moyen d'emplois à temps plein en 2010

Selon REPÈRES, le salaire annuel moyen des professions suivantes qui ont un lien avec le baccalauréat en communication (création médias-médias interactifs) s'établissait ainsi :

Profession	Minimum moyen	Maximum moyen	En date de
Conceptrice-idéatrice, concepteur-idéateur en jeux interactifs	48 000 \$ à 52 999 \$	125 000 \$ à 400 000 \$	2011
Intégratrice, intégrateur multimédia et Web	33 000 \$ à 37 999 \$	85 000 \$ à 99 999 \$	2016
Scénariste en multimédia	33 000 \$ à 37 999 \$	85 000 \$ à 99 999 \$	2016
Conceptrice-idéatrice/concepteur-idéateur de produits multimédias	28 000 \$ à 32 999 \$	59 000 \$ à 64 999 \$	2011

Note : Le taux horaire est généralement moins élevé en début de carrière.

Selon les données du site IMT d'Emploi-Québec, le salaire horaire moyen (2014-2016) des programmeurs et développeurs en médias interactifs s'établissait ainsi :

Minimum¹	18 \$
Médian²	30,05 \$
Maximum³	46 \$

1. Le salaire minimum correspond au 1^{er} décile. Cette valeur est un bon indice des salaires d'entrée sur le marché du travail.
2. Valeur qui divise en 2 parties égales la population en emploi, c'est-à-dire que la moitié a un salaire inférieur au salaire horaire médian et l'autre moitié, un salaire supérieur.
3. Valeur qui sépare les 90 % des personnes en emploi dont les salaires horaires sont les plus faibles des 10 % des personnes en emploi dont les salaires horaires sont les plus élevés. Cette valeur est un bon indice des salaires les plus élevés dans la profession.

ATOUTS RECHERCHÉS PAR LES EMPLOYEURS

- Une grande autonomie, un sens de l'initiative et un intérêt marqué pour les nouvelles technologies et leur apport dans la création d'œuvres novatrices et originales sont recherchés.

- Selon Emploi-Québec, des aptitudes pour le service à la clientèle, la capacité de travailler en équipe artistique et technique (par exemple, à certains moments avec des ingénieurs informaticiens, des designers graphistes, des programmeurs, des développeurs en médias interactifs), l'autonomie, l'aptitude en résolution de problèmes, la capacité à gérer les priorités, à respecter les échéanciers et un souci des résultats sont nécessaires. La maîtrise du français et une bonne connaissance de l'anglais sont demandées.
- D'autres compétences précises et expériences peuvent être exigées, selon les besoins particuliers de l'entreprise.

SOURCES ET LIENS UTILES

- [Agences Web Québec](#)
- [Alliance numérique](#)
- [Alliance interactive canadienne](#)
- [Alliance numérique](#)
- [Artère](#)
- [Artexte, base de données en art public](#)
- [Arts médiatiques : portail](#)
- [Association des professionnels de la communication](#)
- [CEFRIO](#)
- [Comité sectoriel de main-d'œuvre en culture](#)
- [Comité sectoriel de main-d'œuvre en technologie de l'information et des communications](#)
- [Compétences Culture](#)
- [Conférence des collectifs et des centres d'artistes autogérés \(CCCAA\)](#)
- [Conseil des arts de Montréal](#)
- [Conseil des arts du Canada](#)
- [Conseil des arts et des lettres du Québec](#)
- [Conseil des métiers d'arts du Québec](#)
- [Conseil des ressources humaines en culture](#)
- [Conseil des technologies de l'information et des communications \(CTIC\)](#)
- [CSMO-ESAC, webmestres](#)
- [Cybercap, intégrateurs Web](#)
- [Cybercap, analystes-programmeurs mobiles](#)
- [École des médias de l'UQAM](#)
- [Emploi-Avenir Québec](#)
- [Emploi-Québec :](#)
 - [Information sur le marché du travail \(IMT\)](#)
 - [Les chiffres clés de l'emploi au Québec, édition 2015](#)
 - [Le marché du travail au Québec – Perspectives d'emploi par profession 2013-2017](#)
 - [Le marché du travail et de l'emploi par industrie au Québec – Perspectives à moyen \(2013-2017\) et à long termes \(2013-2022\)](#)
 - [Le marché du travail au Québec – Perspectives à long terme 2012-2021](#)
- [Institut de la statistique du Québec, Observatoire de la culture et des communications du Québec](#)
- [JOBBOOM :](#)
 - [Les technologies de l'information, toujours une carrière d'avenir!](#)
 - [Trois tendances à suivre pour propulser sa carrière en TIC](#)

- LANGLOIS, Jacques. *Le guide 2012-2013 des professions*, Saint-Laurent, Éditions du renouveau pédagogique, 2011, 351 p.
- [MaCarrièreTechno](#)
- [Médias étudiants de l'UQAM](#)
- [Ministère de la Culture et des Communications](#)
- [Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur : Enquêtes Relance](#)
- [Mouvement pour les arts et les lettres](#)
- [Musée virtuel](#)
- [Observatoire de la culture et des communications du Québec](#)
- [PIGE.quebec](#)
- [REPÈRES](#), l'outil officiel en information scolaire et professionnelle
- [Réseau Action TI](#)
- [Regroupement des centres d'artistes autogérés du Québec \(RCAAQ\)](#)
- [Service de planification académique et de recherche institutionnelle \(SPARI\)](#). « Enquête auprès des diplômés de l'UQAM », données internes, 2015.
- [Société de développement des entreprises culturelles](#)
- [Société civile des auteurs multimédia](#)
- [Société des musées du Québec](#)
- [TECHNOCompétences](#). « [Vue d'ensemble sur le secteur des TIC](#) », 2013.