

Majeure en muséologie et patrimoines - 6038

RESPONSABLE :

Gatineau

Madeleine Stratford

Responsable de programme d'études de premier cycle

Téléphone : 819 773-1830 poste 1830
Sans frais : 1 800 567-1283 poste 1830
Courriel : emi@uqo.ca

SCOLARITÉ :

60 crédits, Premier cycle

GRADE :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

Cette formation permet à l'étudiant d'acquérir une connaissance générale de la muséologie et des méthodes de travail dans les musées. Elle prépare les étudiants à assumer divers rôles dans le vaste champ des musées et des patrimoines. La nature de ces postes varie, elle est liée à la recherche, à la gestion des collections, à la communication, à l'administration ou à l'éducation. Le programme incite les étudiants à un engagement critique et créatif et développe les approches théoriques et les compétences pratiques nécessaires aux professionnels créateurs et efficaces des musées, des galeries et des lieux des patrimoines. Pour stimuler les pratiques créatrices, des galeries régulières des musées et des lieux du patrimoine permettront la stimulation des idées et la compréhension de la pratique contemporaine. Le but de la formation est l'obtention des connaissances et des compétences nécessaires au développement de la discipline et l'application de ces acquis dans les institutions culturelles et patrimoniales. L'intégration des postulats éthiques, la sensibilisation à l'importance de la culture et des patrimoines dans la résolution des enjeux de la société, sont des valeurs phares de cette formation. Ce cheminement mènera les étudiants tant sur le marché du travail, qu'aux études supérieures, que ce soit en muséologie ou dans des disciplines connexes.

INFORMATIONS SUR L'ADMISSION :

Lieu d'enseignement	Régime	Trimestres d'admission		
		Automne	Hiver	Été
Gatineau	TC	✓		
	TP	✓		

TC : Temps complet
TP : Temps partiel

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou de toute autre formation préuniversitaire ou technique.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

Base études universitaires

Avoir réussi 10 cours de niveau universitaire, soit 30 crédits, au moment de la demande d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

Base adulte

Être âgé d'au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir acquis une expérience dans le domaine de la muséologie et des patrimoines, soutenue par un curriculum vitae détaillé.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

PLAN DE FORMATION :

Trimestre 1

ARP1021	Introduction au programme
ARI1033	Logiciels graphiques
MSL1003	Introduction à la muséologie
MSL1183	Histoire des musées
MSL1163	L'objet muséal

Trimestre 2

ARI1043	Image et société
MSL1033	Collection et conservation
MSL1043	Musées: éducation et publics
MSL1053	Exposition: théorie et pratique

Trimestre 3

MSL1063	Technologies et musées (ARI1033)
MSL1083	Patrimoine: théorie et pratique
MSL1153	Expographie (MSL1043 et MSL1053)

Trimestre 4

CMU1033	Gestion et exploitation des collections numériques (ARI1033)
MSL1103	Organisation des institutions patrimoniales
MSL1123	Musée et société: enjeux contemporains

Trimestre 5

MSL5005	Stage en muséologie et patrimoines
---------	------------------------------------

Trimestre 6

MSL1173	Financement, production et charge de projet
---------	---

Trimestre 7

MSL1006	Synthèse en muséologie et patrimoines
ANG1263	Rédaction anglaise - Avancé I (ANG1253)

MINEURES ASSOCIÉES:

- Mineure en arts visuels (8743)
- Mineure en bande dessinée (8744)
- Mineure en information et médias numériques
- Mineure en géographie et environnement
- Mineure en communication
- Mineure en histoire de l'art
- Mineure en design graphique (8745)
- Mineure en pratiques administratives (8039)
- Mineure en approches éducatives (8040)
- Mineure en développement international (8541)
- Mineure en histoire (8116)

Mineure en sociologie (8917)

Mineure en science politique (8912)

Mineure en psychologie (8350)

Mineure en animation de groupes (8656)

Mineure en traduction professionnelle

Mineure en rédaction professionnelle

Mineure en psychologie du travail et des organisations

ANG1263**Rédaction anglaise - Avancé I**

Objectifs : Accroître, chez l'étudiant, sa maîtrise de l'anglais écrit (niveau avancé I) et sa capacité à produire des textes variés et complexes, dans différents domaines de spécialisation (universitaire, professionnel).

Contenu : Production de textes complexes en anglais. Étude de problèmes complexes de grammaire, de lexique et de stylistique au moyen de divers types d'exercices d'analyse et de rédaction.

ARI1033**Logiciels graphiques**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une autonomie dans l'utilisation et la gestion des procédés électroniques. Il sera en mesure d'utiliser les logiciels destinés au traitement et à la transformation de l'image ainsi qu'à l'édition numérique. Il sera apte à comprendre les incidences et les propriétés de l'image vectorielle et matricielle tout en cernant les différentes problématiques liées à la création assistée par ordinateur. Ainsi, il aura développé la capacité d'établir une stratégie de production numérique et les habilités nécessaires afin de mener à terme dans des projets de complexité élémentaire.

Contenu : Exploration du système d'exploitation. Introduction aux logiciels favorisés pour la création d'images 2D numériques et aux logiciels d'édition. Présentation et initiation au mode d'utilisation de certains périphériques d'entrée et de sortie. Contexte, usage et sauvegarde des différents types de fichiers. Saisie des équations de résolution et de proportion versus la qualité de l'image. Caractéristiques, possibilités et contraintes des logiciels en fonction d'un projet donné; relations entre ceux-ci au sein de la chaîne de production.

ARI1043**Image et société**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de porter un regard critique sur la création, la diffusion, la réception et les usages de l'image; de développer une réflexion sur les rôles et responsabilités des créateurs d'images; de comprendre les enjeux, historiques et contemporains, de l'image mise en relation avec les sociétés, leurs us et coutumes ainsi que leurs attitudes envers le champ visuel.

Contenu : Survol de la réception historique des images : son évolution et ses développements. Étude des différents usages et fonctions de l'image : publicitaire, propagandiste, religieuse, etc. Étude des grands débats autour de la réception et du rôle social des images.

ARP1021**Introduction au programme**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de découvrir les différences fondamentales entre les milieux professionnels des Arts

visuels, du Design graphique et de la Bande dessinée. Lui permettre d'amorcer le développement d'une identité professionnelle et d'une autonomie dans la poursuite de sa formation

Contenu : La structure universitaire; l'introduction à la discipline; l'atelier d'art numérique; les ateliers traditionnels; la recherche documentaire et les conférences de diplômés.

CMU1033**Gestion et exploitation des collections numériques**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de mettre en œuvre différents processus et protocoles de gestion et d'exploitation de contenus numériques. Il sera à même de sélectionner, de planifier et de réaliser les stratégies de saisie numérique en fonction du type de collection envisagé. Il connaîtra les caractéristiques des divers types de collections et des technologies aptes à capter ces dernières en toute intégrité. Il comprendra les enjeux des multiples contextes d'utilisation des collections en cybermuséologie. Il saisira les rôles et les responsabilités individuelles, collectives et institutionnelles relatives à leur utilisation. Il connaîtra les différents types de documents de gestion en matière de collections. Il sera en mesure d'identifier et d'élaborer une stratégie archivistique adaptée au contexte numérique afin de gérer tout patrimoine documentaire numérique. Enfin, il connaîtra et comprendra le rôle des principales institutions de référence du domaine.

Contenu : Les types d'interventions : actions usuelles (acquisition, collectionnement, conservation préventive, restauration, prêt); actions particulières (dons, aliénation, rapatriement, importation et exportation); actions relatives aux processus et protocoles de gestion et d'exploitation de contenu numérique (prise de vue 2D-3D, numérisation, traitement d'images, enregistrement et catalogage); actions publiques (services et recherches documentaires, reproduction). Liens entre la gestion traditionnelle des collections et le processus de numérisation de celles-ci. La nature et les caractéristiques des différents types de collections. La nature des technologies de saisie de contenus visuels et sonores. Les transferts entre supports de tous types technologiques et leurs caractéristiques : compatibilité et pérennité. Les enjeux des contextes d'utilisation des collections en cybermuséologie. Les divers types d'outils et de documents de gestion - traditionnels et numériques : logiciels de gestion des collections; bases de données (métadonnées); politiques; protocoles; procédures; formulaires et conventions. Compréhension des particularités d'un document à valeur archivistique. Rôle de l'action archivistique, relativement aux collections numériques : prise en charge, traitement, description, conservation, diffusion. Principales institutions nationale et internationale de référence,

en termes de gestion et d'exploitation de collections numériques.

MSL1003**Introduction à la muséologie**

Objectifs : Au terme de cette activité l'étudiant saura situer les fondements et l'évolution de la discipline muséologique: ses concepts, son histoire et son objet d'étude, la profession et les pratiques muséales. Il aura développé une vision de la muséologie en tant qu'étude globale des musées à travers leurs fonctions et leurs missions dans la société, et saura y situer son domaine d'intervention. Il sera en mesure d'utiliser les concepts de base et la terminologie spécifique à la discipline.

Contenu : Définitions; histoire de la muséologie; muséographie et musées; principales écoles de pensée. Objets d'étude : institution muséale, objet muséal, monument, patrimoine. Les fonctions fondamentales des institutions muséales : collection, conservation, recherche, diffusion (exposition), mission des musées. La profession et les pratiques muséales : déontologie et législation. Muséologie actuelle. Contextes international, canadien et québécois.

MSL1006**Synthèse en muséologie et patrimoines**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura réalisé un projet d'intervention sur un sujet muséal ou patrimonial, intégrant l'ensemble des apprentissages de ce programme. Il aura proposé et réalisé un projet présenté à un comité d'évaluation. Il aura fait la preuve d'une synthèse de ses apprentissages académiques et d'une intégration dans le milieu professionnel.

Contenu : Étude du dossier thématique. Types de projets possibles selon les fonctions muséales : études et traitement de collection, interprétation, conceptualisation et réalisation d'une exposition, projet éducatif, projet d'interprétation du patrimoine, etc. Définition du projet de session. Processus d'approbation selon le type de projet. Rédaction des principaux documents de planification : dossier de recherche, mandat, scénario détaillé, échéancier, budget, etc. Réalisation du projet dans toutes ses étapes. Présentation du projet final pour fin d'évaluation devant le jury.

MSL1033**Collection et conservation**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant saura situer l'origine, la constitution et la typologie des collections. Il aura saisi ce qui caractérise les collections et le processus de muséalisation, ainsi que le traitement de l'objet et ses divers statuts. Il pourra exécuter divers types d'interventions relatives aux caractéristiques de collections de différentes natures. Il comprendra les enjeux des multiples contextes d'utilisation des collections ainsi que les

rôles et les responsabilités individuelles, collectives et institutionnelles relatives à celles-ci. Il connaîtra également les divers types de documents de gestion en matière de collections.

Contenu : Origines des collections et du collectionnement. Constitution des collections : le processus de la muséalisation, l'apport des collectionneurs dans l'évolution muséale (des trésors aux collections virtuelles). Typologie des collections. Nature et caractéristiques des différents types de collections : oeuvres d'art, artefacts, etc. Étude de l'objet et de ses divers statuts. Polysémie de l'objet muséal : témoin historique, objet esthétique, outil pédagogique, etc. Recherche et documentation. Principes et méthodes de la fonction de collection. Conservation préventive. Étapes du traitement et de la gestion. Types d'outils et de documents de gestion : logiciels de gestion des collections et bases de données. Nature et caractéristiques des types de supports : audio-visuels et numériques. Principales institutions de références.

MSL1043**Musées: éducation et publics**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant saisira la pertinence des actions muséales qui tiennent compte des publics, tant dans leur élaboration que dans leur déploiement. Il se familiarisera avec les différents services et programmes d'éducation muséale et leurs publics respectifs. Il connaîtra les différentes stratégies pédagogiques existantes tout comme les types d'apprentissage du visiteur. Il aura appris les étapes de scénarisation et de programmation culturelle. Il sera donc en mesure de constituer des scénarios en fonction de modes d'interprétation, de thématiques et de publics variés, et ce, pour différents types d'organisations culturelles, de loisir et de tourisme. L'étudiant sera également en mesure d'élaborer et de mettre en action certaines stratégies d'évaluation muséale. Enfin, l'étudiant aura acquis les notions nécessaires afin de porter une réflexion critique sur la pratique relative à l'éducation muséale et à ses différents publics.

Contenu : Introduction aux fondements de la communication. Connaissance des différents types de publics muséaux, de leurs profils et de leurs modes d'apprentissage. Structure institutionnelle des départements d'éducation muséale et de programmation publique. Associations, comités et organismes internationaux relatifs au domaine. Relation musées-écoles. Curriculums scolaires : Québec et Ontario. Notions de base relatives aux différents modèles pédagogiques. Scénarios types en fonction des expositions, des programmes éducatifs, de l'action culturelle et des publications imprimées et numériques. Processus de scénarisation. Interprétation et programmation culturelle : lien avec le visiteur et les collections, modes d'interprétation en fonction des modes d'apprentissage et du public cible, plan

d'interprétation à partir des résultats d'évaluations et d'enquêtes, plan d'interprétation à partir d'un curriculum scolaire. Médium envisagé: exposition; programme éducatif; action culturelle; publication. Principes d'évaluation muséale: planification; conception; production; utilisation. Analyse de scénarios produits par différents musées et pour différentes activités. Études de cas en évaluation muséale.

MSL1053

Exposition: théorie et pratique

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre, d'analyser et d'évaluer une exposition. Il saura distinguer divers types d'exposition - d'art, d'histoire, de sciences et technologies - et approches de celle-ci - axée sur l'objet, sur l'idée, sur le visiteur. L'étudiant aura acquis les connaissances relatives aux divers éléments de l'exposition. Il aura saisi les enjeux de l'exposition en tant qu'outil pédagogique, qu'expérience, que lieu de la médiation culturelle, qu'exposition d'auteur. Il saisira les modalités de la transmission d'un savoir, d'un art ou d'un patrimoine par l'exposition et saura tenir compte de l'importance de la création et de la médiation culturelle dans ce processus.

Contenu : Étude et analyse de l'exposition : les types d'expositions (arts, histoires, sciences et technologies, etc.), l'exposition d'objets, l'exposition d'idée, l'exposition d'auteur, etc. et leurs caractéristiques. Éléments d'exposition : espace, objets, textes, images, sons, parcours, etc. Exposition et public : les différents types de publics (visiteurs) et leur impact sur les stratégies d'interprétation. Les types de collections et leur incidence. Ethnographie de l'exposition : expérience de la visite. L'exposition et la création. La médiation culturelle et la médiation interculturelle par l'exposition. Études de cas.

MSL1063

Technologies et musées

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant connaîtra les paramètres relatifs à la technologie muséale en matière de diffusion, de collection, d'éducation muséale et de programmation publique. Il aura établi les distinctions entre le multimédia hors-ligne et la cybermuséologie via une connaissance des assises historiques de la quête de virtualité, de substitution et d'universalité au sein de la muséologie. Il aura compris la pertinence de l'intégration du multimédia dans le cadre muséal comme outils interprétatif et éducatif. De plus, l'étudiant saura élaborer un scénario pour la mise en place d'éléments multimédias d'interactivité et de présentation. Il connaîtra les différents aspects et étapes pouvant mener à leur réalisation. Il aura saisi la nature des différentes applications technologiques relatives à la diffusion et à l'éducation. Il aura clarifié quelle est la part du numérique en milieu muséal et sera en mesure de choisir et d'intégrer plus efficacement les moyens et les outils technologiques appropriés à l'action muséale.

Contenu : Quête de la virtualité : représentation, substitution et universalité. L'expérience muséale et les technologies : mise en valeur, interprétation, apprentissage. Types de visiteurs et d'utilisateurs. Profils et accessibilité. Le multimédia dans l'exposition : les types d'interactifs, la valeur ajoutée du multimédia, le contexte et les stratégies d'intégration, les types de musées et le multimédia, le multimédia muséal en contexte international. Principes et notions de base : le visiteur-cible, l'ergonomie, l'intégration, les principes d'interprétation et de mise en valeur, l'interactivité, la communication graphique, l'évaluation et les tests d'utilisation. Le multimédia de musée et ses possibles liens avec les applications cybermuséales. La cybermuséologie : définitions, enjeux, légitimité, acteurs. Les fonctions muséales sur la toile. Typologie, mandats et stratégies en matière de cyberdiffusion. La cybermuséographie : équipe, rôles et fonctions au niveau des institutions publiques et privées. Paramètres cybermuséaux : l'utilisateur-cible, l'ergonomie, le cyberparcours, les principes d'interprétation et de mise en valeur, l'interactivité, la communication graphique, l'évaluation et les tests d'utilisation. Étude de cas.

MSL1083

Patrimoine: théorie et pratique

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre l'évolution de la notion de patrimoine, sa typologie, ses divers concepts et écoles de pensée. Il sera en mesure d'effectuer les liens entre les patrimoines et les diverses manifestations culturelles. Il saisira les enjeux du processus de patrimonialisation, de construction et d'interprétation du patrimoine compte tenu de contextes historiques et culturels spécifiques. L'étudiant connaîtra les différents enjeux inhérents à la sauvegarde patrimoniale. Enfin, il saura distinguer les différentes relations qu'entretiennent les musées avec le patrimoine et la compréhension des approches intégrées du patrimoine.

Contenu : Notion du patrimoine et processus de patrimonialisation. Types de patrimoine : artistique, archéologique, historique, etc. Diversité des concepts de patrimoine : national, mondial, etc. Contexte, usage, fonction, signification et valeur patrimoniale. Musées et patrimoine matériel et immatériel : vestiges, artefacts, collections. Défis posés aux musées par le patrimoine immatériel, tels que les langues, la littérature orale, la musique, la danse, les jeux, la mythologie, les rituels, les coutumes, le savoir-faire artisanal, etc. Pérennité et sauvegarde : législations gouvernementales, fédérales et provinciales relatives au patrimoine. Mécanismes internationaux de coopération et d'assistance en matière de patrimoine; rapatriement de collections. Patrimoine et Premières nations.

MSL1103

Organisation des institutions patrimoniales

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant comprendra l'organisation, la gestion et l'environnement des diverses institutions patrimoniales. De plus, il sera en mesure d'appliquer le processus de gestion de projet muséal. Il connaîtra les diverses sources de financement possibles dans la sphère culturelle et il aura les connaissances nécessaires pour planifier et organiser des activités de levée de fonds et établir des partenariats. Également, l'étudiant aura développé des habiletés nécessaires à la rédaction de certains documents administratifs. Globalement, l'étudiant aura acquis les notions de base de l'organisation, de la gestion et du financement afin d'être en mesure de les mettre en pratique dans son milieu de travail.

Contenu : Principes fondamentaux de gestion : planification, organisation, direction, communication et contrôle. Particularités de la gestion culturelle et patrimoniale. Compréhension de la structure organisationnelle des petits, moyens et grands musées. Gestion des ressources humaines, financières et matérielles. Gestion des résultats : plan stratégique, plan d'affaire et rapports annuels. Gestion de projet : objectifs, budget, échéancier, leadership et travail en équipe, approbations, implantation, production, opérations, suivis, bilans et recommandations. Promotion, marketing et mise en marché : études de marché, plans de promotion, relations avec les médias. Particularités de la rédaction administrative muséale. Sources de financement des organismes culturels venant du secteur public : subventions provinciales, fédérales, municipales et régionales. Sources de financement du secteur privé : commandites, publicité, dons de charité de particuliers ou d'entreprises. Activités de levée de fonds. Partenariats et échanges de services. Rédaction de documents et formulaires relatifs au financement.

MSL1123

Musée et société: enjeux contemporains

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant saisira la diversité des missions du musée et son rôle dans la société. L'étudiant saura situer le musée en tant qu'acteur culturel à travers les exemples des grands enjeux sociaux contemporains : musée et identité, interculturelité, musée et politique, inclusion/exclusion, action et médiation culturelle, les enjeux de la justice sociale, de droits de la personne, du développement durable, d'environnement, d'éthique.

Contenu : Rôle social du musée et espace public. Généalogie de la dimension sociale des musées : éducation du public, constitution des identités nationales, musée de voisinage et écomusée, nouvelles muséologies, etc. Rôles divers des institutions culturelles et muséales au sein des sociétés. Constitution et transmission du patrimoine et de l'identité culturelle ; le musée en tant qu'agent de changement social et d'action culturelle. Facteurs et limites de l'influence du musée sur la société. Exemples de musées axés sur

la dimension sociale : le musée de société, le musée régional, le musée communautaire, le musée de la personne, etc. Études de cas.

MSL1153

Expographie

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant comprendra les principes et les processus fondamentaux de l'expographie. Il possèdera les connaissances relatives aux particularités des procédés expographiques et du scénario d'exposition. Il sera apte à participer aux diverses étapes de conception. Il sera en mesure d'appliquer et de gérer le processus de réalisation d'une exposition relativement à un scénario préétabli, aux ressources matérielles et humaines disponibles, au budget et au temps alloués. Globalement, il sera en mesure de participer à la réalisation d'une exposition et de ses composantes expographiques.

Contenu : Stratégies de mise en exposition selon différents mandats. Conception d'expositions (élaboration et composantes) : orientations, recherche, collections impliquées, paramètres et contraintes. Processus de scénarisation. Définition des objectifs et stratégies : ressources disponibles (humaines, financières, matérielles et temporelles), public-cible, concept, thématiques, regroupement des artefacts, mise en espace des thèmes dans la salle d'exposition et plan de circulation des visiteurs, conception et développement de l'approche de design, mise en valeur des artefacts, évaluation du scénario par la voie d'un projet-pilote, rectifications, rédaction du scénario final, application. Textes d'exposition et de diffusion.

MSL1163

L'objet muséal

Objectifs : Étudier l'objet et sa muséalisation. Initier à la culture matérielle. Apprendre les typologies de l'objet dans ses différentes formes (œuvres, artefacts, écofacts, mentefacts). Investiguer l'objet muséal : documentation, identification, analyse, interprétation. Prendre conscience de la polysémie de l'objet. Se familiariser avec les principales théories de l'objet.

Contenu : Étude de l'objet : matérialité, immatérialité, fonction et usage. Muséalisation : étapes (sélection, acquisition, conservation, recherche, communication) ; statuts (juridique, scientifique, esthétique, social). Les principales théories de l'objet : philosophique, anthropologique, ethnologique, sociologique, artistique. Polysémie de l'objet en fonction de ces théories. Démarche méthodique d'analyse de l'objet. Les principaux systèmes de classification selon le type d'objet. Caractéristiques physiques de l'objet (matériaux, techniques de fabrication, médium ou support, couleurs, formes, inscriptions, etc.). Provenance et signification. Documentation et inventaire.

MSL1173

Financement, production et charge de projet

Objectifs : L'étudiant sera au fait des enjeux de financement, de production et de gestion des projets muséaux. Il connaîtra la nature et les niveaux d'implication financière des différentes instances publiques et privées, ainsi que les rôles et les responsabilités qui en découlent, et ce, pour des projets d'envergures diverses. Il aura saisi le fonctionnement d'une équipe de production de projet et sera à même de comprendre les fonctions incombant à ses membres et leurs interrelations. Également, il aura acquis les notions nécessaires à la gestion des ressources financières, matérielles, humaines et de temps. Il aura identifié et analysé la nature des différentes variables, internes et externes au projet, pouvant avoir un impact. Globalement, l'étudiant aura acquis les fondements de la gestion afin d'être en mesure de les mettre en pratique dans son milieu de travail.

Contenu : Particularité de la gestion culturelle. Importance de la relation de cause à effet entre le financement, la production et la charge de projet. Principes et stratégies de rédaction de demandes de subvention. Principes et processus fondamentaux de gestion de projets muséaux : planification; organisation; direction; communication et contrôle. Réalités particulières aux petits, moyens et grands projets et aux projets à partenaires multiples, qu'ils soient publics ou privés. Notions relatives aux partenariats. Chaîne de production muséale. Rôles et fonctions : leadership et travail en équipe. Promotion, marketing et mise en marché.

institution muséale ou patrimoniale, d'explorer ce milieu professionnel, de développer les aptitudes de travail dans le domaine et d'acquies des expériences en milieu muséal et patrimonial. Les étudiants peuvent participer aux différents projets de conception et de réalisations d'expositions, de programmes éducatifs, effectuer les tâches liées à la gestion documentaire des collections, faire la recherche ponctuelle ou participer aux projets de préservation et de mise en valeur du patrimoine.

Contenu : Le stage s'articule en trois étapes. Présentation : l'étudiant détermine, conjointement avec le responsable du stage, le lieu et les objectifs du stage; il propose un plan présentant les différentes tâches qui articuleront l'expérience professionnelle en milieu muséal. Ce plan de stage sera l'objet d'une entente entre l'étudiant, le superviseur de stage de l'institution d'accueil et le responsable de stage. Réalisation : l'étudiant effectue le stage. Évaluation : rédaction d'un journal de bord, rédaction et présentation du rapport de stage.

MSL1183

Histoire des musées

Objectifs : Comprendre l'origine et l'évolution des musées. Figurer l'importance des collections, des expositions, de l'architecture et des personnages clefs. Inscire cette histoire muséale dans les champs patrimoniaux, scientifiques et culturels. Saisir les dimensions sociales, politiques, économiques et géographiques qui entrent en jeu dans la création et le développement des musées.

Contenu : L'histoire des musées, des origines à aujourd'hui. Le rôle des collections, des expositions, de l'architecture et des personnages clefs dans cette histoire. L'impact du contexte social, politique, économique et géographique dans la création et l'évolution des musées et de leurs principaux types (musées d'art, d'histoire et de société, d'archéologie, de science naturelle et de science et technologie). La réalité québécoise, canadienne et internationale. Les autres institutions de préservation et de diffusion du patrimoine.

MSL5005

Stage en muséologie et patrimoines

Objectifs : L'objectif du stage est de connaître les différentes fonctions d'une