



CSFOY.CA/GRAPH
FUTURETUDIANT@CSFOY.CA

GRAPHISME

DURÉE : 3 ANS

Vous êtes une personne créative, curieuse et souhaitez avoir un réel impact ? Le graphisme, c’est répondre à des besoins concrets par des images qui communiquent, marquent et rassemblent. À l’ère de l’IA, votre regard, votre jugement et votre créativité font toute la différence pour les organisations. Apprenez à concevoir des solutions visuelles fortes : identité, publicité, édition, emballage, design Web et animation. Maîtrisez les outils numériques, le dessin, la typographie, l’image et la composition. Développez votre sens critique et faites évoluer vos idées. Devenez la référence visuelle au sein de votre équipe.

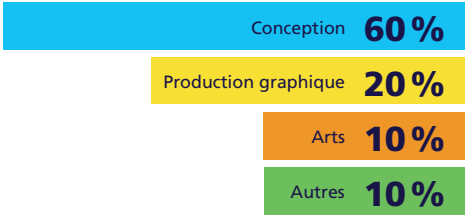
AVANTAGES

- Le STUDIO Jeune Coop, une coopérative et entreprise-école qui permet de réaliser plusieurs mandats réels pendant des cours de 3^e année.
- Les cours connectés aux réalités du milieu, qui intègrent les outils technologiques actuels et évoluent au rythme de l’industrie.
- Les locaux spécialisés conçus spécifiquement pour répondre aux besoins techniques et artistiques (découpe laser, imprimante 3D, studio de son, studio de photo, etc.).
- Les conférences, les visites d’entreprises et les activités de réseautage.
- La réputation enviable du programme.

PRÉALABLES P.12

Répondre aux conditions d’admission du collégial.
Aucun préalable spécifique.

LE GRAPHISME, C’EST :



GRILLE DE COURS

	THÉORIE	PRATIQUE	TRAVAIL PERSO.
COURS FORMATION GÉNÉRALE			
COURS PROGRAMME			
1 ^{re} SESSION			
Français I : écriture et littérature	2	2	3
Éducation physique I	1	1	1
Cours complémentaire I	2	1	3
Profession graphiste	3	1	1
Prise de vue	1	2	2
Éléments typographiques	1	2	1
Image matricielle I	1	2	1
Projet écran et imprimé	2	1	2
Styles et influences	2	1	2
			28 h.c./sem.
2 ^e SESSION			
Français II : littérature et imaginaire	3	1	3
Philosophie I : philosophie et rationalité	3	1	3
Anglais ensemble I	2	1	3
Image vectorielle	1	3	1
Pictogramme et icône	2	3	2
Design typographique I	1	2	1
Expérimentation visuelle I	1	3	2
Art et design graphique	2	1	2
			30 h.c./sem.
3 ^e SESSION			
Français III : littérature québécoise	3	1	4
Philosophie II : l'être humain	3	0	3
Cours complémentaire II	2	1	3
Image matricielle II	1	3	2
Projet imprimé	2	2	2
Projet écran I	1	2	1
Illustration I	2	2	2
Expérimentation visuelle II	1	2	2
Épreuve uniforme de langue			
			28 h.c./sem.
4 ^e SESSION			
Français IV : communication et arts	1	3	2
Philosophie III : éthique et politique	3	0	3
Éducation physique II	0	2	1
Anglais propre au programme	2	1	3
Projet écran II	1	2	1
Identité visuelle	1	2	1
Design d'édition I	2	2	2
Illustration II	1	3	2
Design typographique II	1	2	2
			29 h.c./sem.
5 ^e SESSION			
Éducation physique III	1	1	1
Design cinétique I	2	2	2
Design d'édition II	2	2	2
Design publicitaire I	2	3	2
Design corporatif I	2	4	2
Activités professionnelles I	2	4	4
Prise de vue en studio	1	2	2
			30 h.c./sem.
6 ^e SESSION			
Design cinétique II	2	4	3
Design d'emballage	2	2	2
Design publicitaire II	2	3	2
Design corporatif II	2	4	2
Activités professionnelles II	2	8	6
Épreuve synthèse du programme			
			31 h.c./sem.

\$ Les étudiantes et étudiants devront faire l’acquisition d’un ordinateur portable Mac, dès la 1^{re} session, d’environ 2500 \$, et se procurer la licence Adobe Creative Cloud de 130 \$/an. Les détails sur les spécifications techniques seront transmis après l’inscription.

Évaluez votre admissibilité avec l’outil de prévisibilité du SRACQ : sracq.qc.ca/previsibilite



INTERNATIONAL



PORTABLE

