



GRAPHISME

DURÉE : 3 ANS

Devenez une ou un professionnel du langage visuel en concevant des projets variés : édition, publicité, emballage, sites Web et applications, animation et identité visuelle. Maîtrisez des outils traditionnels et numériques comme le dessin, la typographie, l'illustration, le montage numérique, la photographie et le multimédia. Apprenez à structurer l'information de façon stratégique et créative, tant pour l'écran que pour l'impression. Réalisez des projets concrets couvrant toutes les étapes d'un mandat de graphisme.



ADMISSION ▷ P.23

Préalables

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

Critères de sélection

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

INTERNATIONAL ▷ P.10

- Voyage d'enrichissement à New York (offert aux deux ans)
 - Cours complémentaire en Italie
 - Cours complémentaire en Irlande
 - Cours d'éducation physique aux États-Unis
- Si le cheminement scolaire le permet.

CARRIÈRE

Professions

- Graphiste
- Designer UI/UX
- Conceptrice-créatrice ou concepteur-créateur
- Directrice ou directeur artistique ou de création
- Illustratrice ou illustrateur
- *Motion* designer
- Technicienne ou technicien à la production
- Chargée ou chargé de projets

Employeurs

- Studios de graphisme
- Agences de publicité et de marketing
- Maisons d'édition
- Organismes gouvernementaux
- Entreprises industrielles ou de services
- Imprimeries
- Agences Web et numériques
- Organismes à but non lucratif
- Travailleuse ou travailleur autonome

UNIVERSITÉ

DEC+BAC et passerelles

Des universités peuvent reconnaître un certain nombre de cours du programme sous certaines conditions.

Ce programme donne également accès aux programmes universitaires dont le seuil d'admission est le DEC.

LES BONNES RAISONS DE CHOISIR CE PROGRAMME

- 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 intégrant l'apprentissage d'outils assistés par l'intelligence artificielle dans le processus créatif.
- Le DEC portable : une formule pédagogique où l'ordinateur portable personnel est utilisé.
- 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.

GRILLE DE COURS

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
	28h.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
	30h.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 français	28h.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
	29h.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
	30h.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	31h.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 100\$/an. Les détails sur les spécifications techniques seront transmis après l'inscription.