570.G0

GRAPHISME

Nouveau programme

Description du programme

Le programme de Graphisme permet aux étudiants de devenir des spécialistes de la conception visuelle. En passant par l'apprentissage à saisir les besoins de la clientèle et à communiquer visuellement leurs idées, ils pourront développer des images de marque fortes, déployer des campagnes publicitaires ciblées ainsi que réfléchir et concevoir tous les outils promotionnels d'une entreprise par des mises en page originales et dynamiques. Le programme leur permettra d'acquérir un bagage culturel étendu, et une panoplie d'outils techniques pour alimenter leur travail de création, qui s'exprimera aussi dans la conception de sites Web, de montages multimédias, d'emballages, d'éditions, d'illustrations, de captations et modifications photographiques, etc.

Intérêts et aptitudes

J'aime

- ✓ Les arts visuels (créativité, originalité, esthétisme)
- ✓ Communiquer visuellement et présenter des idées
- ✓ Élaborer des concepts publicitaires
- ✓ Le multimédia (captation, montage vidéo, animation)
- ✓ Participer à des projets concrets
- ✓ Le travail sur support numérique et la technologie

Conditions d'admission

Condition générale d'admission

- ✓ Être détenteur du DES (voir les détails à la page 2)

La couleur Shawi

- L'accès à un laboratoire dédié aux étudiants du programme, équipé des logiciels requis, de tablettes graphiques, d'appareils et d'accessoires photographiques, d'une imprimante couleur et d'un studio portable.
- La possibilité de t'impliquer dans l'entreprise-école OPUS, en tant que graphiste ou intégrateur Web. La réalisation de plusieurs mandats réels te permet de travailler de façon efficace ainsi que de développer ton autonomie et tes aptitudes entrepreneuriales; un tremplin idéal vers l'emploi.
- Développer tes compétences dans une formation polyvalente avec les caractéristiques suivantes :
  - réalisation de projets réels (publicités, images de marque, sites Web) pour une clientèle régionale;
  - réalisation d'un portfolio;
  - réalisation d'un mandat événementiel final intégrant tous les aspects du programme : graphique, Web et multimédia, dans un cours de projet synthèse;
  - l'intégration d'un stage en entreprise à la fin de la formation;
  - la maîtrise de logiciels spécialisés tels que la suite Adobe (Acrobat DC, After Effects, Animate, Dreamweaver, Illustrator, InDesign, Lightroom, Photoshop, Adobe XD, Premiere), le langage HTML/CSS, la gestion de contenu Web (WordPress).

Perspectives d'avenir

Professions reliées à cette formation :

- Graphiste
- Directeur artistique
- Responsable de la production
- Technicien infographiste
- Illustrateur
- Concepteur et intégrateur Web
- Développeur front-end
- Conseiller en technologies de l'information

Ton diplôme obtenu, tu pourras travailler dans ces milieux :

- Agences de publicité
- Bureaux de marketing et de communication
- Studios de multimédia
- Firmes spécialisées en Web
- Maisons d'édition
- Imprimeries
- Organismes gouvernementaux
- Entreprises industrielles ou de services
- Fonction publique
- Maisons d'enseignement
- Travailleur autonome

Tu pourras accomplir les tâches suivantes :

- Analyser les besoins de la clientèle afin de proposer un produit qui communique efficacement son message
- Chercher des idées et réaliser des esquisses
- Organiser et structurer les éléments du point de vue de la communication visuelle
- Concevoir des projets d'édition, d'identité visuelle, de publicité, d'emballage, de design Web, d'animation graphique, prendre et traiter des photos, etc.
- Tenir compte des contraintes techniques, des concurrents, des budgets, des délais et des clientèles cibles
- Participer au développement front-end et à la programmation de sites Web en favorisant l'expérience utilisateur
- Apprendre à développer et à gérer les médias sociaux en entreprise en développant des contenus textuels et multimédias adaptés, en analysant l'impact des techniques utilisées et en approfondissant le référencement
- Faire de la captation ainsi que du montage vidéo, de l'animation Web tout en développant son sens de l'innovation, de recherche et de créativité

Vers l'université, tu pourras compléter* :

- Un baccalauréat ou certificat relié :
  - au design graphique (12 à 18 crédits reconnus) et au design de produits
  - aux arts visuels et médiatiques
  - au Web et à la science de l'animation
  - à la création de jeux vidéo
  - à la communication
  - à l'enseignement
  - à la gestion de projets

* Vérifie les préalables requis selon le programme et l'université visés. Consulte ton Service d'orientation.

Pour plus de renseignements, compose le 819 539-6401, option 5 ou écris à admission@cshawi.ca.

Grille de compétences

La grille de cours du nouveau programme sera disponible sur le site Web du Cégep à l'hiver 2023.

Voici les compétences qui seront développées dans les cours de Graphisme :

- Analyser des produits et des exigences de production en communication graphique
- Gérer un environnement informatique
- Acquérir des images
- Réaliser des images matricielles
- Réaliser des images vectorielles
- Traiter des éléments typographiques
- Effectuer des mises en page simples pour des interfaces visuelles
- Coordonner la réalisation d'un projet en communication graphique
- Gérer une micro-entreprise en communication graphique
- Exploiter des éléments de langages visuels en arts visuels et en design graphique
- Créer des harmonies de couleurs
- Réaliser des designs typographiques
- Créer des maquettes de présentation de pictogrammes et d'icônes
- Créer des maquettes de présentation pour des documents corporatifs
- Effectuer des mises en pages simples et l'impression composite de documents
- Créer des maquettes de présentation pour des identités visuelles
- Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
- Créer des maquettes de présentation pour du packaging
- Créer des maquettes de présentation pour des projets d'édition
- Créer des maquettes de présentation pour des projets de design cinétique
- Créer des maquettes de présentation pour des projets de campagne de publicité
- Analyser la fonction de travail de graphiste
- Employer des techniques de production d'idées
- Traduire des concepts en esquisses