

GRAPHISME

Description du programme

Le programme Graphisme permet aux personnes étudiantes de devenir des spécialistes de la conception visuelle. Grâce à l'apprentissage à cerner les besoins de la clientèle et à un processus d'idéation pour communiquer visuellement tes idées, tu pourras développer des images de marque fortes, des campagnes publicitaires ainsi que des outils promotionnels. Le programme te permettra d'acquérir un bagage culturel étendu et une panoplie d'outils techniques pour alimenter ton travail de création.

Intérêts et aptitudes

J'aime

- Les arts et le monde de la publicité
- Concevoir des documents visuels
- Travailler à l'ordinateur
- Faire des photos et de la vidéo
- L'entrepreneuriat

Je suis

- Une personne créative, autonome et rigoureuse

J'ai

- Un sens critique
- De l'initiative
- De l'ouverture

J'aimerais

- Exprimer ma créativité à travers des projets concrets qui captent l'attention et qui communiquent efficacement le message
- Collaborer avec des équipes multidisciplinaires en combinant différentes expertises, perspectives et idées
- Utiliser des logiciels spécialisés afin d'élaborer des designs percutants

Conditions d'admission

Condition générale d'admission

- Être titulaire d'un DES (voir les détails à la page 3)

Admissions

- Nombre de places limité
- Possibilité d'ouverture au 2^e tour

Quatre axes thématiques

Réflexion



Développe la capacité à réfléchir de manière critique sur les problématiques liées à la communication visuelle. Vise l'analyse et la compréhension des besoins de la clientèle et les tendances du marché.

Artistique



Développe les compétences créatives et la sensibilité artistique. Explore diverses techniques et styles artistiques. Stimule l'imagination et encourage l'expérimentation.

Numérique



Développe la maîtrise des outils de conception et de production numériques à travers l'utilisation des différents logiciels.

Communication visuelle



Permet d'appliquer les compétences acquises dans les axes précédents pour créer des solutions de communication visuelle efficaces. Prépare à présenter et à justifier le travail de manière claire et convaincante.



La couleur Shawi

→ Cette formation donne l'accès à :

- Des laboratoires informatiques performants dédiés à notre programme, équipés des logiciels requis
- Un espace maquette équipé d'une imprimante couleur et d'outils pour assurer le montage des maquettes (découpeuse à vinyle, presse à chaud, etc.)
- Un studio complet muni d'appareils et d'équipements pour la photo et la vidéo

→ La possibilité de t'impliquer dans l'entreprise-école en tant que graphiste ou intégratrice-Web/intégrateur-Web. La réalisation de plusieurs mandats réels te permet de travailler de façon efficace et de développer ton autonomie et tes aptitudes entrepreneuriales; un tremplin idéal vers l'emploi.

- Approche par projets fictifs et réels
- Possibilité de participer à des projets internationaux

Perspectives d'avenir

Professions reliées à cette formation :

- Graphiste
- Directrice/Directeur artistique
- Responsable de la production
- Technicienne/Technicien infographiste
- Illustratrice/Illustrateur
- Conceptrice et intégratrice Web/Concepteur et intégrateur Web
- Développeuse front-end/Développeur front-end
- Conseillère/Conseiller en technologies de l'information

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
- Travailleuse/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, de la concurrence, 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 ton sens de l'innovation et ta créativité

Vers l'université, tu pourras compléter* :

- Un baccalauréat ou certificat relié au design graphique (3 à 8 cours crédités selon l'université)
- Des études universitaires dans d'autres programmes tels que Art et science de l'animation, Arts visuels et médiatiques, Communication, Design d'expérience utilisateur (design de produits numériques), etc.

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

Cours théorique	Laboratoire/Stage	Travail personnel
SESSION 1 AUTOMNE		
109-101-MQ	Activité physique et santé	1-1-1
340-101-MQ	Philosophie et rationalité	3-1-3
601-101-MQ	Écriture et littérature	2-2-3
570-52W-SW	Images matricielles	2-3-2
570-52Z-SW	Images vectorielles	2-2-2
570-53T-SW	Design de mise en pages simples	2-2-2
570-541-SW	Profession graphiste	3-1-1
570-542-SW	Processus créatif	1-2-2
SESSION 2 HIVER		
109-102-MQ	Activité physique et efficacité	0-2-1
340-102-MQ	Philosophie : L'être humain	3-0-3
601-102-MQ	Littérature et imaginaire	3-1-3
510-543-SW	Arts visuels et esquisses	1-3-2
570-52Y-SW	Projets graphiques imprimés	1-4-2
570-534-SW	Design typographique I : création	1-2-2
570-53R-SW	Pictogrammes et icônes	1-2-2
570-636-SW	Web I : expérience utilisateur	2-2-2
SESSION 3 AUTOMNE		
340-GWQ-SW	Philosophie et éthique	3-0-3
601-103-MQ	Littérature québécoise	3-1-4
604-100-MQ	Anglais de base	2-1-3
570-52X-SW	Photographie numérique	1-3-2
570-53N-SW	Influences artistiques en graphisme	2-1-2
570-53Q-SW	Design typographique II : application	1-2-2
570-53U-SW	Identité visuelle et présentation	2-3-2
570-53Y-SW	Montage vidéo I	1-2-1
601-888-02	Épreuve uniforme de français	
SESSION 4 HIVER		
109-103-MQ	Activité physique et autonomie	1-1-1
604-TEC-SW	Anglais, langue seconde	3-0-3
FGC-001-SW	Formation générale complémentaire	3-0-3
570-536-SW	Projets écran : interfaces de jeux vidéo	1-3-2
570-53S-SW	Graphisme corporatif	1-3-2
570-53V-SW	Projets illustratifs	2-2-2
570-53W-SW	Design d'emballages I : produits	1-2-2
570-53Z-SW	Campagne publicitaire I : médias imprimés	2-2-3
570-62X-SW	Photographie studio	1-2-2
SESSION 5 AUTOMNE		
601-GWQ-SW	Production de discours	2-2-2
FGC-002-SW	Formation générale complémentaire	3-0-3
410-53M-SW	Activité professionnelle I : gestion	2-1-2
570-53X-SW	Recherche et innovation	1-4-2
570-63V-SW	Expérimentation 3D	1-2-2
570-63W-SW	Design d'emballages II : jeux de société	1-3-2
570-63Z-SW	Campagne publicitaire II : médias sociaux	1-3-2
570-736-SW	Web II : gestionnaire de contenu	1-3-2
SESSION 6 HIVER		
570-539-SW	Projet synthèse : événement finissant	1-4-3
570-639-SW	Stage intégrateur	1-11-1
570-63M-SW	Activité professionnelle II : autopromotion	1-4-2
570-63Y-SW	Montage vidéo II	1-3-2
570-836-SW	Affichage numérique	1-3-2
990-570-G0	Épreuve (activité) synthèse	