GRAPHISME (570.G0)

GRAPHISME

CE QU'IL VOUS FAUT

SATISFAIRE AUX CONDITIONS GÉNÉRALES D'ADMISSION

EXIGENCES PARTICULIÈRES*

VOUS ÊTES CETTE PERSONNE?

- **PASSIONNÉE PAR LA COMMUNICATION ET LA CONCEPTION VISUELLE**
- **AYANT DE L'INTÉRÊT POUR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES**
- **AVEC DES APTITUDES CRÉATIVES ET ARTISTIQUES**
- **MÉTHODIQUE AVEC UNE BONNE CAPACITÉ DE VISUALISATION**

Ce programme vous aidera à développer votre créativité, votre sens critique et vos connaissances techniques en graphisme, en impression et en diffusion numérique. Vous découvrirez notamment les différents domaines d'application de la communication graphique : l'identification visuelle, l'édition, la publicité, le design numérique et cinétique. Au terme de vos études, vous serez apte à concevoir des projets visuels, à analyser et à interpréter les spécifications des projets, à choisir, organiser et structurer les éléments d'une communication visuelle en vue d'une diffusion et d'en assurer la faisabilité. Une carrière à la fois artistique et technique s'offre à vous.

* Dans le cadre du déploiement du projet AVEC (Apportez votre équipement de communication), toute personne inscrite en Graphisme devra, dès son arrivée, être équipée d'un ordinateur portable Mac (ou MacBook Pro) afin de pouvoir suivre les cours durant les trois années du programme. L'ordinateur devra respecter les spécifications minimales prescrites. Les logiciels nécessaires à la formation seront fournis à l'étudiante ou l'étudiant par le Cégep. Des mesures compensatoires sont prévues pour les personnes qui n'auraient pas les moyens de se procurer l'équipement nécessaire.

cégep de Sherbrooke

PLUS D'INFORMATION :
CEGEPSHERBROOKE.QC.CA

LA DIFFÉRENCE SHERBROOKOISE

- Un climat d'études propice à la créativité
- Des stages, en fin de programme, vous permettant d'appliquer, d'intégrer et de raffiner votre formation
- Des laboratoires multifonctions exclusifs au programme
- Des visites culturelles et des activités stimulantes en lien avec la profession

DÉBOUCHÉS POSSIBLES

Bureaux de communication graphique, agences de publicité, entreprises de marketing, agences de design Web et numérique, maisons d'édition, grandes entreprises, organismes gouvernementaux, bureaux de production télévisuelle et cinématographique, écoles et plus encore.

Nos diplômées et diplômés sont tellement passionnés que près du quart d'entre eux décident de pousser plus leur expertise en optant pour un baccalauréat dans des domaines connexes et avec une longueur d'avance sur plusieurs aspects techniques.

Visitez la page Web du programme sur le cegepsherbrooke.qc.ca pour visionner l'atelier d'exploration en ligne

GRILLE DE COURS

LÉGENDE DE LA GRILLE DE COURS

Formation générale
Formation spécifique au programme
FGC : Formation générale commune
FGP : Formation générale propre au programme

GRAPHISME (570.G0)

PREMIÈRE SESSION

Philosophie et rationalité
Écriture et littérature
Dessin et idéation
Logiciel de traitement d'image
Typographie de base
Basic design
Logiciel vectoriel
Arts et graphisme I

DEUXIÈME SESSION

Littérature et imaginaire
L'être humain
Éducation physique au choix selon les options proposées
Symboles et pictogrammes
Concepts et esquisses
Photo de base
Logiciel d'édition
Graphisme et couleur
Illustration
Arts et graphisme II

TROISIÈME SESSION

Littérature québécoise
Anglais FGC
Cours complémentaire I
Identité visuelle
Expérimentations créatives
Photographisme
Mise en page
Production I
Design numérique I
Illustration vectorielle

QUATRIÈME SESSION

Français FGP - techniques physiques, gestion et graphisme
Éthique et politique - Sciences humaines et arts
Anglais FGP - programmes techniques
Graphisme corporatif
Packaging I (Design d'emballage)
Illustration matricielle
Typographisme
Design cinétique I
Gestion d'entreprise

CINQUIÈME SESSION

Éducation physique au choix selon les options proposées
Packaging II (Design d'emballage)
Retouche photo
Édition
Production II
Design numérique II
Mon entreprise

SIXIÈME SESSION

Activité physique et autonomie
Cours complémentaire II
Publicité
Graphisme stage
Design cinétique II