

GRAPHISME

DESCRIPTION DU PROGRAMME

Le programme Graphisme permet aux étudiants 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

- Créatif
- Autonome
- Rigoureux

J'ai

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

CONDITIONS D'ADMISSION

Condition générale d'admission

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



LA COULEUR SHAWI

- Cette formation donne l'accès à :
 - Des laboratoires informatiques performants dédiés aux étudiants du 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 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

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 du client 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.

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 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)

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

GRAPHISME

SESSION 1 AUTOMNE POND.

Formation générale commune, propre et complémentaire

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

Formation spécifique

510-543-SW	Arts visuels et esquisses	1-3-2
570-52W-SW	Images matricielles	2-3-2
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 POND.

Formation générale commune, propre et complémentaire

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

Formation spécifique

570-52X-SW	Photographie numérique	1-3-2
570-52Y-SW	Projets graphiques imprimés	1-4-2
570-52Z-SW	Images vectorielles	2-2-2
570-534-SW	Design typographique I : création	1-2-2
570-536-SW	Projets écran : interfaces de jeux vidéo	1-3-2

SESSION 3 AUTOMNE POND.

Formation générale commune, propre et complémentaire

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

Formation spécifique

570-53N-SW	Influences artistiques en graphisme	2-1-2
570-53Q-SW	Design typographique II : application	1-2-2
570-53R-SW	Pictogrammes et icônes	1-2-2
570-53U-SW	Identité visuelle et présentation	2-3-2
570-53Y-SW	Montage vidéo I	1-2-1
570-62X-SW	Photographie studio	1-2-2
601-888-02	Épreuve uniforme de français	

SESSION 4 HIVER POND.

Formation générale commune, propre et complémentaire

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

Formation spécifique

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
570-636-SW	Web I : expérience utilisateur	2-2-2

SESSION 5 AUTOMNE POND.

Formation générale commune, propre et complémentaire

601-GWQ-SW	Production de discours	2-2-2
FGC-002-SW	Formation générale complémentaire	3-0-3

Formation spécifique

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 POND.

Formation spécifique

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	

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