



Graphisme (570.G0)

Élaborez des projets visuels créatifs afin de traduire des idées, communiquer des émotions et faire parler des messages.

Vous découvrirez différents domaines d'application de la communication graphique, notamment : l'identité visuelle, l'édition, l'illustration, la photographie, le packaging, la publicité, l'entrepreneuriat, le design cinétique et le design d'interface.

Vous apprendrez à concevoir des projets visuels, analyser et interpréter les spécifications des projets, choisir, organiser et structurer les éléments d'une communication visuelle en vue d'une diffusion imprimée ou numérique et d'en assurer la faisabilité.

Conditions d'admission au programme

Vous devez satisfaire aux conditions générales d'admission du cégep

Avoir un ordinateur portable Apple (projet AVEC).
Tous les détails au cegepsherbrooke.qc.ca/graphisme



Vous êtes une 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

Imaginons la suite

La différence sherbrookoise

- Des **stages**, en fin de programme, vous permettant d'appliquer, d'intégrer et de raffiner votre formation
- Des **laboratoires multifonctions** exclusifs au programme
- Des **projets variés** : Exposition de fin d'études, une journée de conférences graphiques, des visites culturelles à Montréal, un voyage culturel en Europe et autres projets mobilisateurs
- Des **passerelles avec certaines universités** québécoises permettant de raccourcir d'éventuelles études universitaires.

Détails : cegesherbrooke.qc.ca/graphisme

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

Si vous décidez d'approfondir vos études, vous aurez une longueur d'avance sur plusieurs aspects techniques.

Grille de cours

LÉGENDE :

Formation générale

Formation spécifique au programme

PREMIÈRE SESSION

- Philosophie et rationalité
- Écriture et littérature
- Dessin et idéation
- Basic design
- Traitement d'images
- Typographie base
- Arts et graphisme I

DEUXIÈME SESSION

- Littérature et imaginaire
- L'être humain
- Éducation physique au choix selon les options proposées
- Illustration et concept
- Photographie
- Typographie et applications
- Couleur et applications
- Arts et graphisme II

TROISIÈME SESSION

- Littérature québécoise
- Anglais
- Symboles et pictogrammes
- Expérimentation illustrative
- Mise en page
- Design d'interfaces I
- Production

QUATRIÈME SESSION

- Français
- Éthique et politique
- Anglais
- Identité visuelle
- Retouche d'images
- Typographisme
- Design cinétique I
- Gestion d'entreprise

CINQUIÈME SESSION

- Éducation physique au choix selon les options proposées
- Cours complémentaire I
- Graphisme corporatif
- Illustration synthèse
- Design d'interfaces II
- Édition
- Mon entreprise

SIXIÈME SESSION

- Activité physique et autonomie
- Cours complémentaire II
- Packaging
- Publicité
- Design cinétique II
- StudioStage

