



ARTS VISUELS

DURÉE : 2 ANS

Initiez-vous aux grandes dimensions du processus de création : la conceptualisation, la maîtrise technique et l'expression créative. Vous expérimenterez les médiums, la matière et le langage visuel dans des ateliers dotés d'équipements à la fine pointe de la technologie. À la fin de votre formation, vous aurez en main les outils nécessaires pour poursuivre vos études à l'université.



ADMISSION ▷ P.23

Préalables

Répondre aux conditions d'admission du collégial. Aucun préalable spécifique.

Critères de sélection

La sélection se fait en se basant sur la qualité du dossier scolaire.

Évaluez votre admissibilité avec l'outil de prévisibilité du SRACQ au sracq.qc.ca/previsibilite.

INTERNATIONAL ▷ P.10

- Cours complémentaire en Italie
- Cours complémentaire en Irlande
- Cours d'éducation physique aux États-Unis

Si le cheminement scolaire le permet.

VERS L'UNIVERSITÉ

- Architecture
- Art-thérapie*
- Arts visuels
- Design graphique
- Domaines liés à l'architecture du paysage : design de l'environnement, urbanisme, design de produits
- Domaines liés au cinéma : études cinématographiques, cinéma
- Domaines liés à l'univers numérique : art et science de l'animation, communication (création médias - médias interactifs)
- Enseignement
- Gestion et design de la mode
- Histoire de l'art
- Muséologie
- Restauration d'œuvres d'art*
- Scénographie (conservatoire d'art dramatique)
- Etc.

Certains préalables pourraient être exigés en plus de votre DEC pour le programme universitaire qui vous intéresse. Il est recommandé de vérifier auprès de l'université de votre choix quels sont les préalables exigés. Il est possible de compléter certains préalables au Cégep.

*Programme de 2^e et de 3^e cycle universitaire.

GRILLE DE COURS

1^e SESSION

	THÉORIE	PRATIQUE	TRAVAIL PERSO.
Français I : écriture et littérature	2	2	3
Philosophie I : philosophie et rationalité	3	1	3
Éducation physique I	1	1	1
Dessin I : observer et reproduire	1	2	2
Peinture et couleur I : connaître et explorer	2	2	1
Sculpture I : connaître et explorer	1	2	2
Images numériques : connaître et explorer	2	1	2
Questions d'art contemporain et actuel	2	1	3
	26 h.c./sem.		

2^e SESSION

Français II : littérature et imaginaire	3	1	3
Philosophie II : l'être humain	3	0	3
Éducation physique II	0	2	1
Cours complémentaire I	2	1	3
Dessin II : explorer et exprimer	1	2	2
Peinture et couleur II : évoquer et exprimer	1	3	1
Sculpture II : évoquer et exprimer	1	2	2
Images photographiques : explorer et exprimer	1	2	2
Questions d'esthétique et d'histoire de l'art	2	1	2
	28 h.c./sem.		

3^e SESSION

Français III : littérature québécoise	3	1	4
Philosophie III : éthique et politique	3	0	3
Anglais I	2	1	3
Cours complémentaire II	2	1	3
Dessin III : pratiques hybrides	2	2	1
Peinture III : pratiques hybrides	1	3	1
Sculpture III : espace et mouvement	1	2	2
Images numériques et vidéographie : espace et mouvement	1	2	2
Épreuve uniforme de français			
	27 h.c./sem.		

4^e SESSION

Français IV : communication et arts	1	3	2
Anglais propre au programme	2	1	3
Éducation physique III	1	1	1
Dessin IV : création et projets	1	2	1
Projets et intégration des acquis	1	3	1
Démarche artistique et œuvre personnelle	1	3	2
Image numérique, recherche et documentation	0	3	2
Questions et enjeux esthétiques aux XX ^e et XXI ^e siècles	2	1	2
Épreuve synthèse du programme			
	26 h.c./sem.		

LES BONNES RAISONS DE CHOISIR CE PROGRAMME

- Le programme basé sur les pratiques actuelles dans chaque discipline artistique : la peinture, le dessin, la sculpture, la photo, la vidéo et l'estampe traditionnelle et numérique.
- Le superbe Pavillon des arts et du design et ses ateliers bien équipés.
- Le Cube, un endroit dédié aux étudiantes et aux étudiants en arts visuels.
- L'Espace critique, un lieu grand public où exposer les projets artistiques.
- Les nombreuses sorties dans les centres d'artistes ou les galeries d'art et les conférences.
- La création d'un portfolio numérique et d'un site Web personnel.
- La réalisation d'expositions, notamment celle de fin d'études.