

Bien qu’invisible, l’importance du son est inestimable pour les productions tant visuelles, sonores ou interactives. C’est un maillon essentiel dans le monde infiniment grand de la production audiovisuelle et de la musique.

En Technologies sonores, tu développeras des compétences pour être responsable des aspects artistiques et technologiques du son lors d’événements, de spectacles et de productions audiovisuelles. La formation s’articule autour de la sonorisation d’événements, l’enregistrement en studio, la postproduction sonore à l’image et l’intégration sonore multimédia et jeu vidéo.

Les 5 incontournables

- 1 Unique en région : le seul collège à offrir ce programme au cœur du Québec
- 2 Formation axée sur la pratique en situation de travail authentique
- 3 Studios d'enregistrement, de mixage et de postproduction spécialisés et laboratoires équipés des plus récents logiciels d'enregistrement et de montage audionumériques
- 4 Équipe enseignante expérimentée, talentueuse et active dans le milieu
- 5 Participation active à la sonorisation d’événements grâce à une maison de production unique au Cégep : Productions artscène

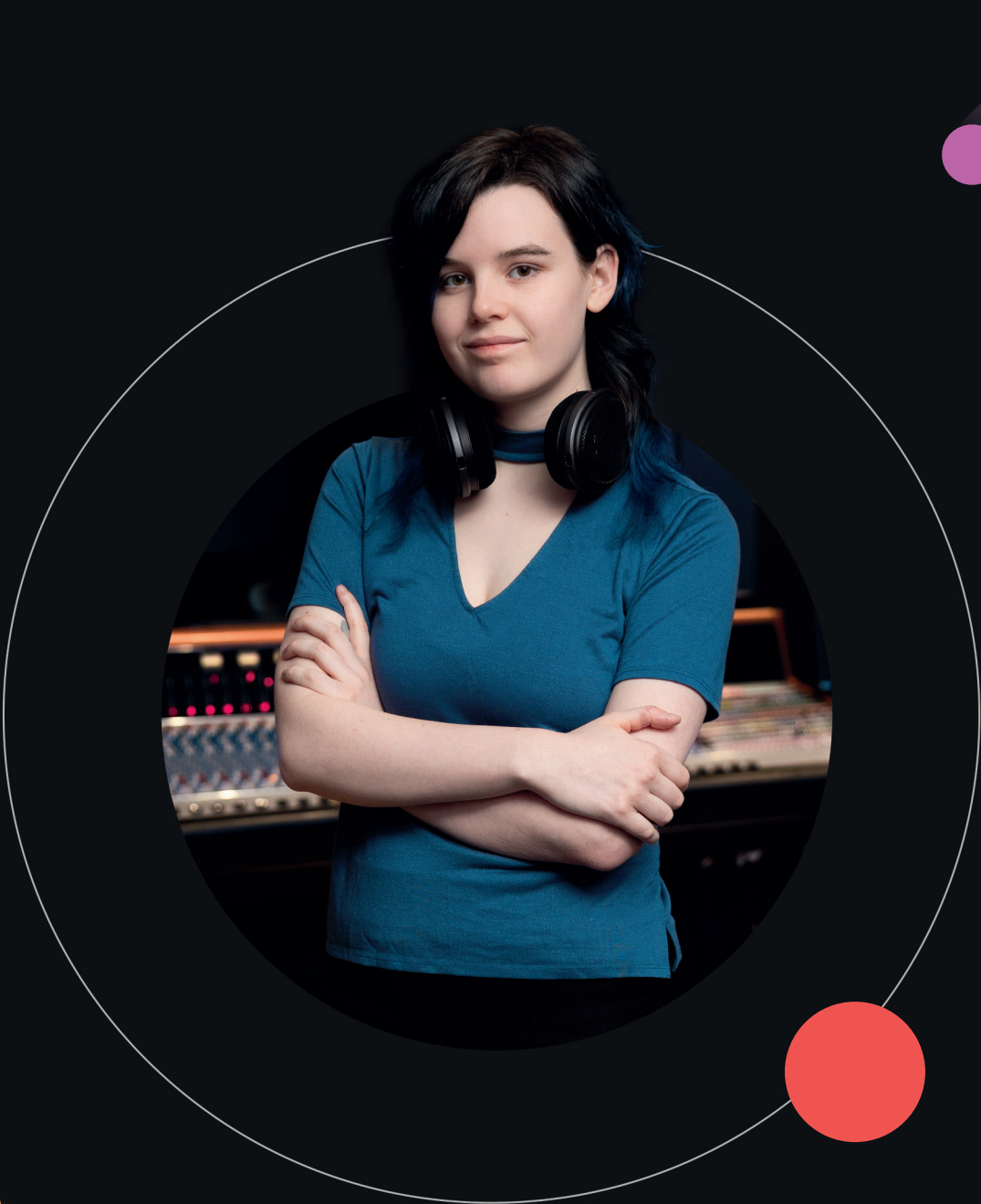
Conditions d’admission

- Générales Satisfaire aux conditions générales d’admission au collégial (voir pages 20 et 21).
- Particulières Programme contingenté. La sélection se fait sur la base d’une entrevue de sélection, d’un questionnaire sur la motivation et du dossier scolaire.
Ordinateur portable MacBook obligatoire.

Technologies sonores /

Technique / durée de 3 ans

551.B0



Un futur rempli de possibilités /

Un diplôme d'études dans ce domaine t'offre plusieurs possibilités d'emploi :

- Conceptrice/Concepteur sonore
- Installatrice/Installateur de systèmes de diffusion du son
- Intégratrice/Intégrateur sonore (jeu vidéo)
- Mixeuse/Mixeur sonore et musical
- Monteuse/Monteur dialogue et sonore
- Perchiste pour les plateaux de tournage de cinéma et télévision
- Preneuse/Preneur de son studio et plateau de tournage pour le cinéma et la télévision
- Sonorisatrice/Sonorisateur de scène ou de salle



Encore plus sur le programme

- / Salle de spectacles modernisée possédant de l'équipement de calibre professionnel
- / Contact direct avec le marché de l'emploi grâce à des stages et à de nombreuses interactions professionnelles
- / Techniciennes et techniciens du milieu qui viennent partager leur expertise
- / Ordinateur portable MacBook Pro obligatoire utilisé pour être autonome et efficace dans tes apprentissages

Choisir ce programme, c'est devenir un acteur significatif dans l'industrie en évoluant au sein de maisons de production, de postproduction, de salles de spectacles, d'entreprises de jeux vidéo, de studios multimédias, etc.

 **Visionne la vidéo pour en apprendre davantage**

Grille de cours

/ Technologies sonores
551.B0

Théorie



Laboratoires



Études



Session 1

	TLÉ
Écriture et littérature	2 2 3
Anglais commun	2 1 3
Cours complémentaire I	2 1 3
Initiation à la profession	1 2 1
Station de travail audionumérique	1 3 1
Logiciels audionumériques I	1 2 1
Interconnexions audio I	1 2 1
Techniques de prise de son I	1 3 2

Session 2

Activité physique et santé	1 1 1
Philosophie et rationalité	3 1 3
Littérature et imaginaire	3 1 3
Anglais propre	2 1 3
Acoustique des instruments	2 2 2
Techniques de prise de son II	1 3 2
Travail d'équipe et organisation	1 2 1
Évaluation de l'acoustique des lieux I	1 2 1
Logiciels audionumériques II	1 2 2

Session 3

Activité physique et efficacité	0 2 1
L'être humain	3 0 3
Littérature québécoise	3 1 4
Montage et synchronisation sonore à l'image	1 4 3
Stage en installation de système de diffusion	1 4 2
Traitement sonore I	1 2 1
Interconnexions audio II	1 2 1
Atelier de création sonore	1 3 2

Session 4

Philosophie des arts et lettres	3 0 3
Français des arts et lettres	2 2 2
Évaluation de l'acoustique des lieux II	1 2 2
Sonorisation d'événement I	1 3 2
Conception sonore appliquée	2 4 3
Traitement sonore II	1 2 1
Techniques de mixage	1 5 3

Session 5

Activité physique et autonomie	1 1 1
Cours complémentaire II	2 1 3
Production musicale I	1 3 2
Sonorisation d'événement II	1 3 1
Gestion de carrière	2 2 2
Analyse critique et esthétique d'une production sonore	2 2 2
Intégration sonore pour multimédia et jeux vidéo I	1 3 2

Session 6

Stage en sonorisation	0 4 1
Production musicale II	1 3 2
Postproduction sonore appliquée	1 9 4
Intégration sonore pour multimédia et jeux vidéo II	1 3 2