

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.

Technologies sonores /

Technique / durée de 3 ans

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.



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

Session 1

TLÉ	
2 2 3	
2 1 3	
2 1 3	
1 2 1	
1 3 1	
1 2 1	
1 2 1	
1 3 2	

Session 2

Activité physique et santé	111
Philosophie et rationalité	313
Littérature et imaginaire	313
Anglais propre	213
Acoustique des instruments	222
Techniques de prise de son II	132
Travail d'équipe et organisation	121
Évaluation de l'acoustique des lieux I	121
Logiciels audionumériques II	122

Session 3

Activité physique et efficacité	0 21
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	111
Cours complémentaire II	213
Production musicale I	13 2
Sonorisation d'événement II	13 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	13 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

Théorie

25 %

Laboratoires

40 %

Études

35 %