

Technologies sonores /

Technique / durée de 3 ans

551.B0



cégep
**drum
mond.**

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 audio numériques
- 4** Équipe enseignante expérimentée et talentueuse
- 5** Diverses expérimentations de 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.

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 Pro obligatoire.

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
- Monteuse/Monteur sonore, monteur dialogue
- Perchiste pour le cinéma-télé
- Preneuse/Preneur de son studio et cinéma-télé
- Mixeuse/Mixeur musical
- 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

25 %

Laboratoires

40 %

Études

35 %

Session 1

Écriture et littérature	2 2 3
Anglais commun	2 1 3
Cours complémentaire I	2 1 3
Introduction à la production sonore	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
Analyse critique et esthétique d'une production sonore I	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 II	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

TLÉ