

**PROGRAMMES DE FORMATION EN
INFOGRAPHIE, ANIMATION 2D/3D
ET MULTIMÉDIA AU QUÉBEC**



2012

**LE SERVICE DE L'ORIENTATION SCOLAIRE
ET PROFESSIONNELLE**



NOTE IMPORTANTE

***Les informations contenues dans ce document ont été mises à jour le 25 avril 2012.
Ces formations sont sujettes à changement.
Vérifier auprès des établissements concernés ou
au Centre d'information scolaire et professionnelle de votre
campus.***

Conception et réalisation

Claire Cyr, conseillère d'orientation
Service de l'orientation scolaire et professionnelle du Cégep Limoilou

Mise en page

Mélanie Simard

Mise à jour

Avril 2012

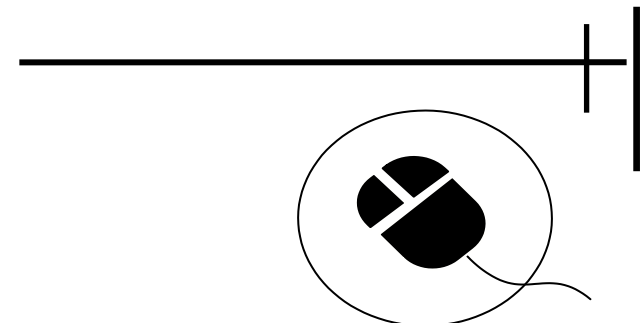


Table des matières

FORMATION PROFESSIONNELLE AU SECONDAIRE	4
FORMATION COLLÉGIALE - PRÉUNIVERSITAIRE (D.E.C. / 2 ANS)	5
FORMATION COLLÉGIALE - TECHNIQUE (D.E.C. / 3 ANS)	6
FORMATION COLLÉGIALE - ATTESTATION D'ÉTUDES COLLÉGIALES (A.E.C.) - RÉGION DE QUÉBEC.....	8
COLLÉGIAL - ATTESTATION D'ÉTUDES COLLÉGIALES (A.E.C.) - AUTRES RÉGIONS	10
FORMATION UNIVERSITAIRE	14
AUTRES FORMATIONS	20
PRINCIPALES PROFESSIONS RELIÉES AU MONDE DU MULTIMÉDIA ET DE L'ANIMATION	21
LISTE DES ÉTABLISSEMENTS.....	25

FORMATION PROFESSIONNELLE AU SECONDAIRE

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Procédés infographiques	<ul style="list-style-type: none">● C.F.P Marie-Rollet (C.S. des Découvreurs)● C.F. des Bâtisseurs, Beauceville (C.S. Beauce-Etchemin) <p>(Ce DEP est offert également dans plusieurs autres commissions scolaires au Québec)</p>	<ul style="list-style-type: none">● DES <p>ou</p> <ul style="list-style-type: none">● Avoir 16 ans et avoir obtenu les unités de 4^e secondaire en langue d'enseignement, langue seconde et mathématique.	D.E.P.	1,800 heures	---

COLLÉGIAL - FORMATION PRÉUNIVERSITAIRE (DEC / 2 ANS)

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Arts et lettres, profil Arts visuels et médiatiques (500.35)	Cégep Outaouais Cégep St-Hyacinthe	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et Lettres, profil Arts visuels et nouvelles technologies (500.35)	Cégep Bois-de-Boulogne	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et lettres, profil Cinéma et hypermédia (500.A6)	Cégep Lévis-Lauzon	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et lettres, profil Création en multimédia (500.A0)	Collège Mérici	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et lettres, profil Langages médiatiques (500.AC)	Cégep Rimouski	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et lettres, option Médias interactifs et web-télé (500.25)	Cégep André-Laurendeau	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et lettres, profil Multimédia (500.A1)	Cégep Thetford	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts et technologies informatisées (Arts plastiques) (510.A0)	Cégep Alma	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts plastiques, profil Arts médiatiques (510.A0)	Cégep Marie-Victorin	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---
Arts plastiques et médiatiques (510.A0)	Cégep Lévis-Lauzon	Aucun préalable	D.E.C.	2 ans	---

COLLÉGIAL - FORMATION TECHNIQUE (DEC / 3 ANS)

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Animation 3D et synthèse d'images (574.B0)	Région de Québec : Cégep Limoilou Collège Bart (CP) Collège O'Sullivan de Québec (CP) Autres régions : Cégep Matane Cégep Bois-de-Boulogne Cégep Vieux-Montréal Collège Dawson Institut Grasset (CP)	Aucun préalable © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---
Dessin animé (574.A0)	Cégep Vieux-Montréal	Aucun préalable © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---
Graphisme (570.A0)	Cégep Ahuntsic Cégep Dawson Cégep Marie-Victorin Cégep Rivière-du-Loup Cégep Sainte-Foy Cégep Vieux-Montréal	Aucun préalable © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---
Infographie en préimpression (581.A0)	Cégep Ahuntsic	Aucun préalable © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---
Techniques d'intégration multimédia (582.A1)	Cégep Edouard-Montpetit Cégep Jonquière Cégep Maisonneuve Cégep Matane Cégep Outaouais Cégep Saint-Jérôme Cégep Sainte-Foy	Aucun préalable © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---

COLLÉGIAL - FORMATION TECHNIQUE (DEC / 3 ANS) - SUITE

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Techniques de bureautique : profil micro-édition et hypermédia (412.AO)	Cégep Limoilou + autres collèges	Aucun préalable	D.E.C.	3 ans	---
Techniques de l'informatique : profil Programmation 3D et jeux vidéo (420.AA)	Cégep Sainte-Foy © Cégep d'Alma	Maths 526 ou Technico-sciences (064-406) ou Sciences naturelles (065-506) © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---
Techniques de l'informatique : Profil Programmation nouveaux médiats (420.AA)	Institut Grasset (CP)	Posséder un DEC ou avoir complété toute la formation générale ; et Posséder Maths 526 ou Techno- sciences (064-506) ou Sciences naturelles (065-506)	D.E.C.	17 mois consécutifs	---
ATM - Techniques de production télévisuelle et de postproduction Spécialisation Postproduction (589.A0)	Cégep Jonquière	Aucun préalable © Programme contingenté	D.E.C.	3 ans	---

FORMATION AU COLLÉGIAL - ATTESTATION D'ÉTUDES COLLÉGIALES (A.E.C.)

Pour les programmes de **A.E.C.**, les candidats et les candidates doivent répondre **aux exigences générales d'admission**, soit :

- ☛ Avoir interrompu ses études pendant au moins 2 trimestres consécutifs ou 1 année scolaire ;
- ou**
- ☛ Satisfaire aux critères d'admissibilité d'un programme gouvernemental ou en vertu d'une entente conclue entre le Collège et un employeur ;
- ou**
- ☛ Avoir complété au moins 1 année d'études post secondaires échelonnée sur une période d'un an ou plus.

RÉGION DE QUÉBEC

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Animation 2D-3D en nouveaux médias (NWE.1Z)	Collège Bart	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Présenter un Portfolio + CV 	A.E.C.	3 sessions consécutives	\$3 000/ session
Animation 3D (NWE.2G)	Cégep Limoilou	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Avoir un DES ☛ Posséder une expérience pertinente en arts visuels appuyé par un portfolio ; ☛ Maîtriser l'environnement Windows. 	A.E.C.	1 485 heures	---
Animation 3D et synthèse d'images en jeux vidéo (NTL.0J)	Collège O'Sullivan (Québec)	---	A.E.C.	3 sessions	---
Conception de jeux vidéo (NWE.2K)	Cégep Limoilou	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Avoir un DES ☛ Maîtriser l'environnement Windows ☛ Avoir un anglais fonctionnel (réussite au test de classement de niveau 101) 	A.E.C.	1 215 heures	---
Développement Web (NWE.2U)	Cégep F.-X.-Garneau	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Posséder une formation en infographie, graphisme, infographie, communication ou en technologies des médias <li style="text-align: center;">ou ☛ Une expérience jugée pertinente 	A.E.C.	1 410 heures	---

ATTESTATIONS D'ÉTUDES COLLÉGIALES - RÉGION DE QUÉBEC (suite)

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Graphisme au bureau (LCE.5Q)	Cégep F.-X.-Garneau	<ul style="list-style-type: none"> ● Posséder des connaissances de base en bureautique (méthode de doigté, connaissance d'un système d'exploitation et de certains logiciels de bureautique. <p style="text-align: center;">Formation en ligne</p>	A.E.C.	300 heures	\$830
Programmation et intégration en jeux vidéo (NWE.29)	Collège Bart	<ul style="list-style-type: none"> ● Présenter un CV 	A.E.C.	3 sessions consécutives	\$2 500/ session
Spécialisation en animation de personnages 3D (NWE.2X)	Cégep Limoilou	<ul style="list-style-type: none"> ● Posséder une formation de niveau collégiale ou universitaire en animation 3D (AEC, DEC ou BAC). 	A.E.C.	52 semaines	---
Techniques d'intégration Web (NWE.2T)	Collège O'Sullivan (Québec)	---	A.E.C.	3 sessions + stage rémunéré	---
Techniques de production en multimédia (NWE.2N)	Cégep Limoilou	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Posséder une expérience pertinente en infographie, informatique, communication ou audiovisuel ● Maîtriser l'environnement Windows. 	A.E.C.	55 semaines	---

ATTESTATIONS D'ÉTUDES COLLÉGIALES - AUTRES RÉGIONS

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Animation 3D et effets spéciaux (NTL.06)	Institut Grasset	Avoir un DES	A.E.C.	660 heures (2 sessions)	---
Animation 2D pour le Web (NWE.2P)	Cégep de Trois-Rivières	Avoir un DES	A.E.C.	330 heures 21 semaines	---
Animation 3D « Jeux » (NTL.0M)	Cégep Montmorency	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Tests + Portfolio 	A.E.C.	1 125 heures	---
Animation 3D « Mouvement humain » (NWE.1V)	Cégep Montmorency	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Test de français + Portfolio ● Expérience en animation 3D ou un intérêt pour l'édition du mouvement humain et une sensibilité aux arts et technologies 	A.E.C.	750 heures	---
Animation 3D pour la télévision et le cinéma ((NTL.0V)	Collège Inter-DEC	Portfolio + Entrevue + Test de connaissances informatiques	A.E.C.	900 heures (3 sessions)	~ 11 400 \$
Bureautique et design web (LCE.5H)	Cégep de Baie-Comeau	Aucun préalable	A.E.C.	1260 heures	---
Composition et effets spéciaux pour vidéo numérique (NWY.I6)	Institut Grasset	Avoir un DES	A.E.C.	300 heures	---
Concepteur web (NWE.03)	Collège Salette	Aucun préalable	A.E.C.	450 heures (1 session)	---
Concepteur infographiste (NTA.0F)	Collège Salette	<ul style="list-style-type: none"> ● Aucun préalable ● Test de sélection 	A.E.C.	1260 heures	---
Design infographique (NTA.1C)	Collège Inter-DEC	Aucun préalable	A.E.C.	1 an (3 sessions)	~ 11 400 \$
Design infographique (NWC.0W)	Collège LaSalle	Aucun préalable Formation en ligne	A.E.C.	1 an (3 sessions)	---

ATTESTATIONS D'ÉTUDES COLLÉGIALES - AUTRES RÉGIONS (suite)

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Design web ((NEW.2M)	Cégep de Trois-Rivières	Avoir une DES	A.E.C.	255 heures 19 semaines	---
Design web interactif (NEW.31)	Collège Inter-DEC	Aucun préalable	A.E.C.	1 an (3 sessions)	---
Design de site Web (LEA.1M)	CDE Collège	Avoir un DES	A.E.C.	6 mois	---
Développement Web (NEW2U)	Cégep de Trois-Rivières	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir une DES ● Posséder une formation ou expérience pertinente en infographie, graphisme, infographie, communication ou en technologies des médias 	A.E.C.	1 350 heures 58 semaines	---
Graphisme numérique (NTA. 1H)	Cégep de Trois-Rivières	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Posséder une formation ou expérience pertinente dans le domaine des arts graphiques, infographique, bureautique ou des communications 	A.E.C.	750 heures 32 semaines	---
Infographie et animation 2D et 3D (NWE.26)	Collège Ellis (Drummondville) Collège Ellis (Trois-Rivières)	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Portfolio + Entrevue de sélection 	A.E.C.	3 sessions	\$ 2 900/ session
Intégration de site Web (LEA.91)	Institut supérieur d'informatique (ISI)	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Avoir réussi les Maths 436 ou l'équivalent ● Test d'aptitudes en mathématiques et en logique 	A.E.C.	630 heures 7,5 mois	---
Intégration multimédia (NWE.30)	Collège LaSalle	<ul style="list-style-type: none"> ● Aucun préalable ● Formation en ligne 	A.E.C.	1 an (3 sessions)	---
Jeux vidéo	Collège Inter-DEC	Aucun préalable	A.E.C.	1 an (3 sessions)	~ 11 400 \$

ATTESTATIONS D'ÉTUDES COLLÉGIALES - AUTRES RÉGIONS (suite)

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Modélisation 3D de jeux vidéo (NTL.OY)	Collège LaSalle	--	A.E.C.	825 heures (en ligne)	---
Modélisation et animation 3D (NTL.OK)	Cégep Bois de-Boulogne	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Avoir des connaissances de base en informatique ● CV + Portfolio + Test de dessin + Tests de visualisation et de relations spatiales + Test de français 	A.E.C.	1 470 heures	---
Multimédia et production vidéo numérique (NWE.ON)	Collège Marsan	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Avoir des connaissances suffisantes en informatique ● Avoir des connaissances suffisantes en français écrit et oral 	A.E.C.	645 heures 24 semaines	---
Production 3D (NWE.2H)	Cégep Maisonneuve	<ul style="list-style-type: none"> ● Posséder un diplôme postsecondaire dans un domaine pertinent (design, infographie, multimédia) ● Démontrer des connaissances suffisantes du 3D ● Tests + Entrevue + Portfolio 	A.E.C.	1 470 heures ± 15 mois	\$ 500
Production 3D pour jeux vidéo (NWE.2H)	Institut Grasset	<ul style="list-style-type: none"> ● Posséder un DES 	A.E.C.	735 heures (3 sessions)	
Production multimédia et internet (NWE.0L)	Cégep de Jonquière	Aucun préalable	A.E.C.	1 395 heures	---

ATTESTATIONS D'ÉTUDES COLLÉGIALES - AUTRES RÉGIONS (suite)

PROGRAMMES	ÉTABLISSEMENT	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Techniques d'animation 3D orientée jeux vidéo (NWE.2S)	Groupe Collégia (offert à Ubisoft-Montréal)	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Lettre de motivation + Portfolio + Entrevue + Test 	A.E.C	1 035 heures	---
Techniques de conception et de réalisation de niveaux de jeu (NWE.2Q)	Groupe Collégia Offert à Ubisoft-Montréal	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Lettre de motivation + Portfolio + Entrevue + Test 	A.E.C.	1305 heures	---
Technique de conception web : édimestre, intégrateur (NWE.2Y)	École du show-business	Aucun préalable	A.E.c.	915 heures (16 mois)	---
Techniques de modélisation 3D orientée jeux vidéo (NWE.2R)	Groupe Collégia (offert à Ubisoft-Montréal)	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DES ● Portfolio + Lettre de motivation + Test + Entrevue 	A.E.C.	1 305 heures	---
Web et éditique	Cégep d'Alma	<ul style="list-style-type: none"> ● Aucun préalable ● Présenter un CV 	A.E.C.	---	---

FORMATION UNIVERSITAIRE

UNIVERSITÉ	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DURÉE
UNIVERSITÉ LAVAL	BAC en Design graphique	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC en arts plastiques ou ○ DEC en Arts et lettres, profils : 500.A0 : Arts visuels, design et communication, options arts visuels ou création médiatique ; 500.A0 /G1 : Arts visuels 500.35 : Arts visuels 500.AA : Profil mixte ou ○ DEC en Graphisme ou ○ DEC en Intégration multimédia ou ○ Autre DEC général ou technique (25 places) et avoir un intérêt et de bonnes dispositions artistiques ou ○ Certificat en arts plastiques <p>© Contingentement : 125</p>	3 ans (90 crédits)
	BAC en Art et science de l'animation	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC <p>© Contingentement : 50 Critères de sélection : Dossier visuel + Lettre de motivation</p>	3 ans (90 crédits)
	Certificat en Art et science de l'animation interactive	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC <p>© Contingentement : 40 Critères de sélection : Dossier visuel</p>	1 an (30 crédits)
	Maîtrise en Arts visuel, concentration « Design multimédia »	<ul style="list-style-type: none"> ○ BAC en Multimédia, Design graphique, Communication, Technologie de l'information, Informatique, Arts visuels, Cinéma ou dans un domaine connexe ou ○ Posséder une formation en sciences humaines ou en sciences pures et une expérience jugée adéquate. <p>Critères de sélection : Portfolio + CV + Lettre de motivation + Examen écrit + Entrevue</p>	± 2 ans (45 crédits)

UNIVERSITÉ	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DURÉE
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL (UQAM)	BAC en Design graphique	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC <p>© Contingentement : 72 Critères de sélection : Portfolio + Questionnaire + Dossier scolaire</p>	3 ans (90 crédits)
	BAC en Communication (Médias interactifs)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC <p>© Contingentement : 30 Critères de sélection : Production médiatique + Dossier scolaire</p>	3 ans (90 crédits)
	Maîtrise en Communication, profil « Recherche-crédation en média expérimental »	<ul style="list-style-type: none"> ○ BAC en communication ou dans un domaine connexe <p style="text-align: center;">ou</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Posséder les connaissances requises, une formation appropriée et une expérience pertinente. <p>© Contingentement : 16 Critères de sélection : lettre d'intention + Portfolio</p>	± 2 ans (45 crédits)
UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL	Certificat en informatique appliquée	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC et avoir réussi Math 103 ou 105 	1 an (30 crédits)
	Mineure en Études du jeu vidéo	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC 	1 an (30 crédits)
	Module d'Initiation au multimédia	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC 	12 crédits (temps partiel)
	Module en Multimédia	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC et avoir réussi le cours MAT 103 ou 105 <p style="text-align: center;">et</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir réussi 12 crédits d'informatique de niveau universitaire ou une formation initiale en programmation ou une expérience appropriée 	
	Diplôme d'études supérieures en Design de jeux (Offert à Montréal en collaboration avec le Campus Ubisoft)	<ul style="list-style-type: none"> ○ BAC dans un des domaines suivants : design (industriel, intérieur, graphique), architecture, urbanisme, architecture du paysage, informatique, génie, communication, études cinématographiques <p>Critères de sélection : Lettre d'intention + CV + Lettres de références + Portfolio</p>	1 an (30 crédits)

UNIVERSITÉ	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DURÉE
ÉCOLE POLYTECHNIQUE	BAC en Génie informatique, orientation « Multimédia » (12 crédits)	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC en sciences de la nature <li style="text-align: center;">ou ○ DEC en Sciences informatiques et mathématiques 	4 ans (120 crédits)
	BAC en Génie logiciel, concentration « Multimédia » (33 crédits)	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC en sciences de la nature <li style="text-align: center;">ou ○ DEC en Sciences informatiques et mathématiques 	4 ans (120 crédits)
UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE	BAC en Communication, rédaction et multimédia (régime régulier ou coopératif)	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC <p>© Contingentement : 90</p>	3 ans (90 crédits)
	BAC en Sciences de l'image et des médias numériques	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC et avoir réussi les cours suivants : Maths NYA, NYB et NYC <li style="text-align: center;">ou Math 103-RE, 105-RE et 203-RE <p>© Contingentement : 55</p>	3 ans (90 crédits)
	Diplôme de 2 ^e cycle en Développement du jeu vidéo <i>(Offert à Montréal, en collaboration avec le Campus Ubisoft)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ BAC en informatique, informatique de gestion, en génie informatique, génie logiciel ou tout autre diplôme jugé équivalent <p>Critères de sélection : Entrevue d'admission + Dossier scolaire</p>	1 an (30 crédits)
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI (UQAC)	BAC en Animation 3D et design numérique <i>(Offert au Centre NAD à Montréal)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Avoir un DEC (Les études collégiales dans un secteur touchant les arts ou le multimédia seront privilégiées) <p>© Contingentement : Automne (64) et Hiver (64) Critères de sélection : Dossier scolaire (10%) + Dossier visuel (60%) + Lettre d'intention (10%) + Entrevue au besoin (10%)</p>	3 ans (90 crédits)
	BAC Interdisciplinaire en arts, concentration « Arts numériques »	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC en arts plastiques ou en Arts et lettres ; <li style="text-align: center;">ou ○ Tout autre DEC en rapport avec la concentration choisie. 	
	BAC avec Majeure en Conception de jeux vidéo, avec mineure au choix	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC et avoir réussi les cours suivants : Maths NYA, NYB ET NYC ; <li style="text-align: center;">ou Maths 103-RE, 105-RE ET 203-RE 	3 ans (90 crédits)

UNIVERSITÉ	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DURÉE
Suite UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI	Certificat en Animation 3D et design numérique <i>(Offert à Montréal, en collaboration avec le Centre NAD)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC préuniversitaire ou technique (Les études collégiales dans un secteur touchant les arts ou le multimédia seront privilégiées) <p>© Contingentement : Automne (60) et Hiver (60)</p> <p>Critères de sélection : Dossier scolaire (10%) + Portfolio (60%) + Lettre d'intention (10%) + Entrevue si nécessaire (10%).</p>	1 an (30 crédits)
	Certificat en Arts numériques	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC en arts plastiques ou en Arts et lettres <li style="text-align: center;">ou ○ Autre DEC en rapport avec le programme. <p>A temps partiel seulement</p>	1 an (30 crédits)
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE (UQAT)	BAC avec Majeure de Création numérique avec choix de mineures parmi les suivantes : <ul style="list-style-type: none"> ● Arts plastiques ● Cinéma ● Création en 3D ● Gestion ● Journalisme ● Pratiques rédactionnelles ● Production artistique ● Programmation multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC général ou professionnel en Intégration multimédia, en arts, en informatique, sciences humaines, lettres, en cinéma, en communication et documentation, en technologies des médias, en bureautique, en électronique, en design industriel, en design de présentation, en graphisme ou autre DEC intégrant les NTIC. 	3 ans (90 crédits)
	BAC avec Majeure de Création en 3D, avec choix de mineures en : <ul style="list-style-type: none"> ● Arts plastiques ● Cinéma ● Création multimédia interactif ● Design de jeux vidéo ● Gestion ● Journalisme ● Production artistique ● Programmation multimédia <p><i>(Offert à Québec et Longueuil)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ DEC d'Intégration en multimédia ou en Animation 3D et synthèse d'images Ces candidats se verront reconnaître l'équivalent d'une mineure personnalisée en multimédia (1 an) <li style="text-align: center;">ou ○ DEC dans une des concentrations suivantes : Design graphique, Arts visuels, Informatique, Histoire de l'art, Lettres, Cinéma, Communication et posséder de bonnes bases en imagerie numérique et modélisation 3D et Présenter un CV + Portfolio <p>© Contingentement : 26</p>	3 ans (90 crédits)

UNIVERSITÉ	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DURÉE
Suite UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE (UQAT)	BAC en Création numérique avec profils en : <ul style="list-style-type: none"> ● Cinéma ● Création 3D ● Technologie Web 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC général ou professionnel 	3 ans (90 crédits)
	Certificat de Création en multimédia interactif	<ul style="list-style-type: none"> ● DEC en design de présentation, design industriel, graphisme, art et technologie des médias, technologies de l'électronique, techniques de documentation, techniques de bureautique, techniques de l'informatique ou l'équivalent ou ● BAC en Informatique, Histoire de l'art, Lettres, Cinéma, Communication, Électronique, Design ou dans un domaine connexe. 	1 an (30 crédits)
	Certificat de Création en 3D	<ul style="list-style-type: none"> ● DEC professionnel en arts, animation 3D et synthèse d'images, en informatique, en sciences humaines, en lettres, en cinéma, en communication et documentation, en technologies des médias, en bureautique, en électronique, en design de présentation, en graphisme, en design industriel ou l'équivalent 	1 an (30 crédits)
	Certificat de Technologie Web	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC 	1 an (30 crédits)
	Certificat en Informatique et multimédia	<ul style="list-style-type: none"> ● DEC professionnel en informatique, en communication, en technologies des médias, en bureautique, en électronique ou dans un domaine connexe. 	1 an (30 crédits)
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS (UQO)	BAC en Arts et design, avec concentrations en : <ul style="list-style-type: none"> ● Arts visuels ● Bande dessinée ● Design graphique 	<ul style="list-style-type: none"> ● DEC préuniversitaire ou technique dans un domaine des arts ou ● Autre DEC et présentation d'un portfolio. 	3 ans (90 crédits)
UNIVERSITÉ BISHOP'S	BAC with major in Computer science Concentration « Imaging and digital media » <i>(en collaboration avec l'Université de Sherbrooke)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● DEC en sciences de la nature <p>© Contingentement</p>	3 ans (90 crédits)

UNIVERSITÉ	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DURÉE
CONCORDIA	BFA Specialization in Computer arts	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC ● Relevé de notes + Portfolio + Lettre explicative + Lettres de références + formulaire « Admissions Evaluation Form » <p>© Contingentement : 50 (Spécialisation et Major)</p>	(60 crédits)
	BFA Major in Computer arts with Computer sciences, option Computer applications	<ul style="list-style-type: none"> ● Doit être suivi en même temps que le programme Computer Science, option Commuter Applications ; ● Avoir un DEC et les préalables de Maths 103, 105, 203 <p>© Contingentement : 50 (Spécialisation et Major) Critères de sélection : Relevé de notes + Portfolio + Lettre explicative + Lettres de références + formulaire « Admissions Evaluation Form »</p>	(45 crédits)
	Minor in Computer arts	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC <p>Critères de sélection : Relevé de notes + Portfolio + Lettre explicative + Lettres de références + formulaire « Admissions Evaluation Form »</p> <p>Vérifier auprès du Département si le programme est offert.</p>	(24 crédits)
	BFA Major in Design	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC <p>© Contingentement : 70 Critères de sélection : Relevé de notes + Portfolio + lettre explicative + Lettres de références + formulaire « Admissions Evaluation Form »</p>	(72 crédits)
	BFA Major in Film animation	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC <p>© Contingentement : 40 (Major et Minor) Critères de sélection : Relevé de notes + Portfolio + Lettre explicative + formulaire « Admissions Evaluation Form »</p>	(57 crédits)
	Minor in Film animation	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC <p>© Contingentement : 40 (Major et Minor) Critères de sélection : Relevé de notes + Portfolio + Lettre explicative + formulaire « Admissions Evaluation Form »</p>	(30 crédits)
	Major in Intermedia/Cyberarts	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC <p>© Contingentement : 40 Critères de sélection : Relevé de notes + Portfolio _ Lettre explicative + formulaire « Admissions Evaluation Form »</p>	(60 crédits)

AUTRES FORMATIONS

ÉTABLISSEMENT	PROGRAMMES	CONDITIONS D'ADMISSION	DIPLÔME	DURÉE	COÛT
Centre national d'animation et de design (Centre NAD)	BAC en Animation 3D et design numérique <i>(Offert en collaboration avec l'Université du Québec à Chicoutimi)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avoir un DEC (Les études collégiales dans un secteur touchant les arts ou le multimédia seront privilégiées) © Contingentement : Automne (60) et Hiver (60) Critères de sélection : Dossier scolaire + Dossier visuel + Lettre d'intention + Entrevue au besoin 	BAC	3 ans (90 crédits)	--
	Weekends d'introduction Camps d'été	Aucun préalable	Diplôme de l'établissement	2 jours 5 jours	300 \$ 700 \$
Institut national de l'image et du son (INIS)	Médias interactifs 3 profils : <ul style="list-style-type: none"> ● Réalisateur multiplateforme ● Concepteur multiplateforme ● Level ou Game designer 	<ul style="list-style-type: none"> ● Posséder un diplôme universitaire et/ou une expérience de travail pertinente dans la discipline choisi ● Avoir 21 ans et + ● Bonne maîtrise du français et connaissance fonctionnelle de l'anglais <p>Critères de sélection : Lettre d'intention + CV + Entrevue + Examen au besoin.</p>	Diplôme de l'établissement	5 mois	4 450 \$

L'INIS offre aussi des formations intensives pour les professionnels en exercice

PRINCIPALES PROFESSIONS RELIÉES AU MONDE DU MULTIMÉDIA ET DE L'ANIMATION

Qu'est-ce que le multimédia ¹

Pour être classé dans la catégorie multimédia, un produit doit utiliser simultanément au moins 3 des 4 médias suivants: le texte, l'image, le son et la vidéo. Il doit permettre aussi l'interactivité, c'est-à-dire rendre possible l'interaction entre l'utilisateur et le système au moyen d'une interface facile à comprendre et à utiliser. Le multimédia fait appel au contenu (histoire, connaissances, jeux, etc.) et à la technologie. Le multimédia permet ainsi de : 1) regrouper divers éléments d'informations d'origine diverses en un tout structuré et original que l'on met à la disposition de l'utilisateur ; 2) organiser divers éléments de façon structurée au moyen d'un scénario basé sur des liens logiques permettant d'offrir un produit ou un service facile à comprendre et à consulter ; 3) permettre à l'utilisateur de se déplacer et de dialoguer à son gré et à son rythme selon le principe de l'interactivité.

Quelques exemples d'applications du multimédia :

Arts :	livres en ligne, spectacles, bornes interactives, installations muséales, etc.
Divertissement :	films, télévision interactive, jeux vidéos, jeux en direct, centre de jeux virtuels, etc.
Éducation :	didacticiels, cours en ligne, conférences en direct, etc.
Communication :	sites web, service de téléconférences en direct, édition électronique, etc.
Santé :	télémédecine, informatisation des dossiers des patients, imagerie médicale, chirurgie non invasive, informations médicales par bornes interactives, etc.
Commerce :	transactions bancaires électroniques, télé-achats, accès aux services gouvernementaux, échanges de données informatisées, etc.

Sites internet à consulter :

Ma Carrière en jeux :	www.macarriereenjeux.com
Ma Carrière Techno :	www.macarrieretechno.com
Techno Compétences :	www.technocompetences.qc.ca

On peut regrouper les divers métiers et professions de ce secteur selon **3 profils de personnalité.**

¹ Tiré de : *Avez-vous la tête de l'emploi pour le Multimédia.* Québec, Éditions Septembre, 1999.

Profil ART

Les personnes de type Art aiment les activités où elles peuvent s'exprimer librement à partir de leurs perceptions, leur sensibilité et leur intuition ; Elles s'intéressent au travail de création ; Ces personnes sont spontanées, expressives, imaginatives, émotives, indépendantes, originales, intuitives et passionnées. Voici quelques exemples de professions associées au type Art.

Profession	Description	Qualités recherchées	Formation
Animateur 2D/3D	Crée les animations de personnages, d'objets et d'effets spéciaux, en tenant compte du style artistique et des contraintes techniques. Conçoit les images, les mouvements et gestes, les sons, les lumières et ombres ; Applique les textures et les couleurs, anime les divers éléments et fait la mise au point du rendu final. Dans les plus grandes organisations, les tâches sont plus spécialisées animateur, illustrateur, modelleur, textureur, etc.	Habiletés artistiques ; Bonnes connaissances des outils et logiciels d'animation ; Créativité ; Souci du détail ; Ouverture à la critique ; Bonne résistance au stress ; Esprit d'équipe et flexibilité.	BAC en Animation, en Arts visuels, en Design ou en Communication ; DEC en Graphisme, en Infographie, en Multimédia ou en Animation 3D ; AEC en Animation 2D/3D. Importance du portfolio
Concepteur-Idéateur	En fonction de la demande du client ou du directeur artistique, établit les grandes lignes du produit multimédia (cédéroms, DVD, sites web, jeux vidéo, etc.). Crée le concept de base et le synopsis du produit, détermine les principales caractéristiques et les paramètres selon le support électronique choisi, le budget et les besoins du client ; Définit les types de contenu, prépare une maquette du projet et coordonne le travail de l'équipe de production.	Créativité ; Bonnes habiletés de communication ; Esprit d'équipe ; Respect des échéanciers ; Bon sens critique ; Tolérance au stress.	DEC ou BAC en Animation ; BAC en Arts visuels, Cinéma, Design graphique ou Communication ; DEC en Graphisme, Infographie ou Multimédia. Importance du portfolio
Infographiste	Conçoit et réalise, à l'aide de logiciels de conception graphique et de traitement visuel de l'information, le design visuel de pages destinées à l'impression ou de pages-écrans destinées à une production audiovisuelle ou multimédia ; Prend connaissance du concept du produit, des spécifications fournies selon le type de produit (livre, revue, affiche, film d'animation, cédérom, site web, etc.) et conçoit ou agence les diverses composantes visuelles et graphiques.	Connaissances en communications graphiques et maîtrise des logiciels d'édition graphique ; Capacité de travailler dans le monde de l'image numérique ; Créativité ; Habiletés artistiques.	DEC ou AEC en Graphisme ou en Infographie ; Analyse du portfolio
Modelleur	Crée et met en volume les décors, les environnements, les objets et les personnages tels qu'établis par la production ; Consulte les références graphiques du directeur artistique et le concept global du concepteur, crée et met en forme les différents éléments, élabore les esquisses de la modélisation et interagit avec les animateurs et les programmeurs pour déterminer les possibilités et les contraintes.	Talent en dessin ; Bonne connaissance des principes de l'anatomie, de la masse et des volumes ; Créativité ; Souci des détails ; Esprit d'équipe ; Tolérance au stress ; Respect des échéanciers.	DEC en Animation 3D ou en Intégration multimédia ; Analyse du portfolio

Profil ART (suite)

Profession	Description	Qualités recherchées	Formation
Textureur	Crée et maintient les textures de l'environnement afin de concevoir l'apparence désirée des objets organiques ou solides tels qu'établis par la production.	Compétences en dessin, maîtrise des concepts d'ombre et de lumière, de composition de l'image ; Créativité ; Souci des détails ; Esprit d'équipe ; Souplesse et flexibilité ; Résistance au stress.	DEC en Animation, en Graphisme, en Infographie, en Multimédia ; Analyse du portfolio
Webmestre	Responsable de la gestion d'un site web (intranet ou extranet) ; Coordonne et met à jour les contenus d'informations qui alimentent les différentes sections du site et procède à leur mise en ligne.	Connaissances des technologies de l'internet et du multimédia ; Capacité d'évaluer et d'analyser les problèmes opérationnels et de les résoudre ; Autonomie ; Curiosité et souci de la qualité ; Habilités relationnelles et de communication.	Les webmestres proviennent de la filière des communications ou de celle de l'informatique : DEC en Graphisme, Infographie ou Intégration en multimédia ; DEC ou BAC en Informatique

Profil TECHNIQUE

Les personnes de type Technique ont une préférence pour les activités précises, méthodiques, axées sur des résultats prévisibles ; Elles aiment les emplois où le travail est concret, logique et pratique, gouverné par des règles et des procédures bien définies ; Voici quelques exemples de professions présentant une composante technique plus importante.

Profession	Description	Qualités recherchées	Formation
Intégrateur	Voit à l'intégration des différentes composantes d'un produit multimédia ; S'occupe de la programmation des diverses composantes du contenu, réalise la programmation des aspects interactifs de façon à les rendre fonctionnels ; Met en place le code informatique pour établir les liens avec les différents éléments du contenu et procède au montage final du produit.	Souci du détail ; Créativité ; Sens de l'observation ; Diplomatie ; Respect des échéanciers ; Attitude « orientée client ».	DEC en Intégration multimédia.
Programmeur	Responsable de programmer dans les langages informatiques adéquats les différents éléments d'un produit multimédia ; Intègre les différentes composantes et raffine leurs interactions ; Élabore un code de programmation et assure sa cohérence avec le code existant et les règles de programmation.	Bonnes connaissances des langages de programmation et de l'environnement 3D ; Capacités à bien documenter toutes les étapes du travail ; Grand capacité de concentration et niveau de patience élevée ; Créativité ; Bonnes habilités relationnelles ; Capacité d'adaptation et souplesse ; Respect des échéanciers.	BAC en Informatique, en Génie informatique ou en Génie logiciel.

Profil GESTION

Les personnes de type Gestion préfèrent les activités de planification, d'organisation et de supervision ; Elles se plaisent davantage dans des emplois faisant appel à leur leadership et à leurs habilités en résolution de problèmes ; Ces personnes ont de l'entregent et sont bien organisées ; Elles sont capables de communiquer efficacement, présenter du matériel interactif lors de présentations ou faire des séminaires de formation. Voici quelques exemples de professions associées au profil Gestion.

Profession	Description	Qualités recherchées	Études
Directeur artistique	Responsable de la qualité et de la conformité de la production graphique ; Supervise et supporte l'équipe d'artistes dans le processus de production ; Interagit avec le concepteur pour s'assurer de la cohérence de tous les éléments du produit ; Maintient le lien de communication avec le client externe et participe aux présentations du produit aux clients.	Connaissances approfondies des techniques reliées à l'animation ; Talent en dessin ; Leadership ; Bonnes habilités relationnelles et de communication ; Attitude « orientée client » ; Capacités de gestion.	DEC en Animation 3D ou en Intégration multimédia ; Préféablement un BAC en Animation, en Arts visuels ou en Communication ; Au moins 5 ans d'expérience. Analyse du portfolio.
Directeur technique	Responsable d'établir le lien entre la vision artistique et les capacités techniques disponibles ; Détermine les grandes lignes techniques à suivre lors de la conception afin d'en assurer l'uniformité ; Voit au développement de nouvelles techniques pour surmonter les obstacles rencontrés ; Coordonne le travail des différents intervenants impliqués dans la conception technique.	Connaissances approfondies des langages de programmation, des logiciels et des différentes plateformes ; Bonnes capacités relationnelles et de communication ; Capacités de gestion ; Respect des échéanciers ; Attitude « orientée client » ; Capacités à travailler sous pression.	DEC en Intégration multimédia ou en animation 3D ; BAC en Génie informatique. Environ 5 ans d'expérience en programmation dans le domaine.
Gestionnaire de projets	Responsable de planifier et d'effectuer le suivi de la production d'un produit ; Établit les tâches, l'échéancier et le budget nécessaire ; Établit le plan directeur et les étapes à suivre pour l'atteinte des objectifs.	Excellente compréhension des différentes étapes de développement d'un produit multimédia ; Connaissances approfondies des logiciels pertinents ; Pensée cartésienne ; Gestion de plusieurs tâches simultanées ; Respect des échéances ; Travail sous pression ; Habilités de communication.	Minimum DEC en Animation 3D ou en Informatique ; Formation universitaire en Administration, en Ingénierie ou en Gestion de projets ; Expérience minimale de 5 ans dans le domaine.

LISTE DES ÉTABLISSEMENTS

CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNELLE	ADRESSE	TÉLÉPHONE	ADRESSE ÉLECTRONIQUE
C.F.P. MARIE-ROLLET (C.S. des Découvreurs)	3000, Boul. Hochelaga Québec (Québec) G1V 3Y4	418.652.2159	www.cfpmr.com
C.F. DES BÂTISSEURS (Beauceville) (C.S. Beauce-Etchemin)	102, Place de l'Église, C.P. 400 Beauceville (Québec) G5X 1X3	418.397.6514	www.laFPpourMoi.com

CÉGÉPS	ADRESSE	TÉLÉPHONE	ADRESSE ÉLECTRONIQUE
CÉGEP AHUNTSIC	9155, rue St-Hubert Montréal (Québec) H2M 1Y8	514.389.5921	www.collegeahuntsic.qc.ca
CÉGEP D'ALMA	675, Boul. Auger ouest Alma (Québec) G8B 2B7	418.668.2387	www.calma.qc.ca
CEGEP ANDRÉ-LAURENDEAU	1111, rue Lapierre La Salle (Québec) H8N 2J4	514.364.3320	www.clarendeau.qc.ca
CÉGEP DE BAIE-COMEAU	537, Boul. Blanche Baie-Comeau (Québec) G5C 2B2	418.589.5707	www.cegep-baie-comeau.qc.ca
CÉGEP DAWSON	3040, rue Sherbrooke ouest Montréal (Québec) H3Z 1A4	514.933.1234	www.dawsoncollege.qc.ca
CÉGEP DE BOIS-DE-BOULOGNE	10555, avenue de Bois-de-Boulogne Montréal (Québec) H3Z 1A4	514.332.3000	www.bdeb.qc.ca
CÉGEP EDOUARD-MONTPETIT	945, Chemin Chambly Longueuil (Québec) J4H 3M6	450.679.2630	www.collegeem.qc.ca
CÉGEP DE JONQUIÈRE	2505, rue St-Hubert Jonquière (Québec) G7X 7W2	418.547.2191	www.cjonquiere.qc.ca
CÉGEP DE L'OUTAOUAIS	333, Boul. Cité des Jeunes Gatineau (Québec) J8Y 6M4	819.770.4012	www.cegepoutaouais.qc.ca
CÉGEP DE LÉVIS-LAUZON	205, Mgr Bourget Lévis (Québec) G6V 6Z9	418.833.5110	www.clevislauzon.qc.ca
CÉGEP FRANÇOIS-XAVIER-GARNEAU	1660, Boul. de l'Entente Québec (Québec) G1S 4S3	418.688.8310	www.cegep-fxg.qc.ca

CÉGÉPS	ADRESSE	TÉLÉPHONE	ADRESSE ÉLECTRONIQUE
CÉGEP GÉRALD-GODIN	15615, Boul. Gouin ouest Sainte-Geneviève (Québec)	514.626.2666	www.cgodin.qc.ca
CÉGEP LIMOILOU	1300, 8 ^e Avenue Québec (Québec) G1J 5L5	418.647.6600	www.climoilou.qc.ca
CÉGEP DE MAISONNEUVE	3800, rue Sherbrooke Est Montréal (Québec) H1X 2A2	514.254.7131	www.cmaisonneuve.qc.ca
CÉGEP MARIE-VICTORIN	7000, rue Marie-Victorin Montréal (Québec) H1G 2J6	514.325.0150	www.collegemv.qc.ca
CÉGEP DE MATANE	616 Ave St-Rédempteur Matane (Québec) G4W 1L1	418.562.1240	www.cgmatane.qc.ca
CÉGEP MONTMORENCY	475, Boul. de l'Avenir Laval (Québec) H7N 5H9	450.975.6300	www.cmontmorency.qc.ca
CÉGEP DE RIMOUSKI	60, rue de l'Évêché ouest Rimouski (Québec) G5L 4H6	418) 723.1880	www.cegep-rimouski.qc.ca
CÉGEP DE RIVIÈRE-DU-LOUP	80, rue Frontenac Rivière-du-Loup (Québec) G5R 1R1	418.862.6903	www.cegep-rdl-qc.ca
CÉGEP DE SAINT-HYACINTHE	3000, avenue Boullé Saint-Hyacinthe (Québec) J2S 1H9	450.773.6800	www.cegepsth.qc.ca
CÉGEP DE SAINT-JÉRÔME	455, rue Fournier Saint-Jérôme (Québec) J7Z 4V2	450.436.1580	www.cegep-st-jerome.qc.ca
CÉGEP DE SAINTE-FOY	2410, Chemin Ste-Foy Sainte-Foy (Québec) G1V 1T3	418.659.6600	www.cegep-ste-foy-qc.ca
CÉGEP DE THETFORD	671, Boul. Frontenac ouest Thetford-Mines (Québec) G6G 1N1	418.338.8591	www.cegepth.qc.ca
CÉGEP DE TROIS-RIVIÈRES	3500, rue de Courval Trois-Rivières (Québec) G9A 5E6	819.376.1721	www.cegeptr.qc.ca
CÉGEP DU VIEUX-MONTRÉAL	255, rue Ontario Est Montréal (Québec) H2X 1X6	514.982.3437	www.cvm.qc.ca

UNIVERSITÉS	ADRESSE ÉLECTRONIQUE
UNIVERSITÉ LAVAL	www.ulaval.ca
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL	www.uqam.ca
UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL	www.umontreal.ca
UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE	www.usherb.ca
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À CHICOUTIMI	www.uqac.ca
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE (UQAT)	www.uqat.quebec.ca
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN OUTAOUAIS	www.uqo.ca
UNIVERSITÉ CONCORDIA	www.concordia.com

ÉTABLISSEMENTS PRIVÉS	ADRESSE	TÉLÉPHONE	ADRESSE ÉLECTRONIQUE
CDE COLLÈGE	37, rue Wellington Nord Sherbrooke (Québec) J1H 5A9	819.346.5000 1.888.346.5530	www.cde-college.com
CAMPUS UBISOFT	740, Notre-Dame ouest, 6 ^e étage Montréal (Québec) H3C 3X6	514.227.3514	www.campusubisoft.com
COLLÈGE BART	751, Côte d'Abraham Québec (Québec) G1R 1A2	418.522.3906	www.bart.qc.ca
COLLÈGE ELLIS	235, rue Moisan Drummondville (Québec) J2C 1W9 (aussi Campus à Trois-Rivières)	819.477.3113 1.800.869.3113	www.ellis.qc.ca
COLLÈGE MARSAN	2030, Boul. Pie IX, suite 400 Montréal (Québec) H1V 2C8	514.525.3030 1.800.338.8643	www.collegemarsan.qc.ca
COLLÈGE INTER-DEC	2000, rue Sainte-Catherine ouest, Bur. 6000 Montréal (Québec) H3H 1M7	514.939.4444 1.800.363.3541	www.collegeinterdec.qc.ca
COLLÈGE LASALLE	2000, rue Sainte-Catherine ouest Montréal (Québec) H3H 2T2	514.939.2006	www.collegelasalle.qc.ca
COLLÈGE MÉRICI	755, Grande-Allée ouest Québec (Québec) G1S 1C1	418.683.1591	www.college-merici.qc.ca
COLLÈGE O'SULLIVAN (QUÉBEC)	840, Saint-Jean Québec (Québec) G1R 1R3	418.529.3355	www.osullivan-quebec.qc.ca
COLLÈGE SALETTE	418, rue Sherbrooke est, 3 ^e étage Montréal (Québec) H2L 1J6	514.388.5725	www.collegesalette.qc.ca
ÉCOLE DU SHOW-BUSINESS	7093, avenue du Parc Montréal (Québec) H3N 1X7	514.271.2244 1.877. 271.2244	www.ecoledushowbusiness.com
INSTITUT GRASSET	220, avenue Fairmount ouest Montréal (Québec) H2T 2M7	514.277.6053	www.institut-grasset.qc.ca
INSTITUT SUPÉRIEUR D'INFORMATIQUE (ISI)	255, boulevard Crémazie Est, bureau 100 Montréal (Québec) H2M 1M2	514.842.2426	www.isi-mtl.com
INSTITUT NATIONAL DE L'IMAGE ET DU SON (INIS)	301, Boul. Maisonneuve Est Montréal (Québec) H2X 1K1	514.285.1840	www.inis.qc.ca
CENTRE NATIONAL D'ANIMATION ET DE DESIGN (CENTRE NAD)	405, avenue Ogilvy, 3 ^e étage Montréal (Québec) H3N 1M3	514.288.3447	www.centrenad.com



**LE SERVICE D'ORIENTATION ET LE CENTRE DE DOCUMENTATION
EN INFORMATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE**

Campus de Québec

Local 1452

☎ 418.647.6600 poste 6651

Campus de Charlesbourg

Local 1121

☎ 418.647.6600 poste 3646

HEURES D'OUVERTURE du lundi au vendredi

8 h 30 à 12 h

13 h à 16 h 30

LE CENTRE VIRTUEL D'INFORMATION SCOLAIRE ET PROFESSIONNELLE

<http://www.climoilou.qc.ca/centre-virtuel-scolaire/fr/>