

Créer, apprendre, transmettre : le parcours d'Alexis Gagné

Depuis l'hiver 2017, Alexis Gagné enseigne au [Cégep de Rivière-du-Loup](#) au sein du [programme de Graphisme](#), un milieu qui a marqué le début de son propre parcours dans le design. C'est en effet dans ces mêmes ateliers, laboratoires et studios qu'il a complété son DEC en Graphisme et découvert sa passion pour la communication visuelle. Animé par un désir constant de perfectionnement, il a poursuivi ensuite ses études en [Design graphique à l'Université Laval](#), où il a approfondi sa compréhension des fondements du design, de la direction artistique, de la typographie et des relations entre forme, contenu et intention. Conscient de l'importance croissante du Web et du numérique dans le domaine, il a complété plus tard une [AEC en Développement Web au Cégep Garneau](#). Cette addition à sa formation lui a permis d'élargir sa pratique vers des domaines complémentaires, notamment l'intégration Web, les interfaces utilisateur et l'interactivité.

Avant de se consacrer à l'enseignement, Alexis a cofondé à Québec le studio de design [MamboMambo](#) aux côtés d'anciens collègues devenus partenaires de création. Cette aventure entrepreneuriale est longtemps restée au cœur de son parcours professionnel. Le studio, encore actif plus de dix ans plus tard, se distingue par son approche ludique, sa polyvalence et la qualité de ses collaborations avec des clients issus de milieux variés : culture, commerce, événements, sport, restauration, institutions publiques et plus encore. Pour Alexis, MamboMambo représente bien plus qu'un simple lieu de travail : c'est un terrain d'exploration créative où il a pu affiner ses compétences en direction artistique, développer une vision du design axée sur la curiosité et l'innovation, mais aussi acquérir une solide expérience en gestion, en communication et en adaptation. Travailler dans un studio en constante évolution lui a permis de naviguer dans des contextes variés, d'apprendre à gérer les imprévus et de trouver des solutions créatives dans des délais souvent serrés. Ces apprentissages demeurent au cœur de son approche en classe aujourd'hui.

En parallèle de son travail en studio, Alexis a également enseigné dans plusieurs autres établissements, notamment au [Cégep Limoilou](#), au [Cégep Garneau](#) et au [Cégep de Sainte-Foy](#), autant en enseignement régulier qu'en formation continue. Ces expériences l'ont mis en contact avec des groupes d'étudiants aux profils extrêmement diversifiés : adultes en reconversion professionnelle, jeunes fraîchement sortis du secondaire, travailleurs cherchant à mettre à jour leurs compétences, passionnés de design ou novices en apprentissage. Cette variété lui a permis de développer une grande sensibilité pédagogique, une capacité à expliquer différemment selon les besoins et un regard plus nuancé sur les façons d'enseigner la créativité et la technique.

Son implication dans le milieu professionnel, son cheminement académique et son expérience pédagogique nourrissent constamment ses cours et sa vision de professeur. Alexis se décrit volontiers comme un enseignant en apprentissage permanent. Il accorde une importance particulière à la veille technologique et aux nouvelles pratiques du milieu, que ce soit l'évolution des logiciels, les approches contemporaines en design, les outils du numérique ou les innovations en intelligence artificielle. Pour lui, l'enseignement du graphisme doit refléter les réalités actuelles du marché, tout en stimulant le développement d'une pensée créative solide. Il transmet ainsi à ses étudiants non seulement des compétences techniques, mais aussi des méthodes de réflexion, une rigueur dans le travail et un sens aigu de l'intention derrière chaque choix visuel.

Et si on parlait du programme de Graphisme

Le programme de [Graphisme](#) du [Cégep de Rivière-du-Loup](#), où Alexis enseigne, est reconnu pour son approche humaine et son encadrement de proximité. Ce qui le distingue, selon lui, c'est sa vision globale de la discipline : les étudiants y explorent tant les bases du métier que les formes plus émergentes de la pratique. L'objectif est de former des graphistes polyvalents, capables de s'adapter aux besoins du marché et de s'exprimer à travers une grande variété de projets. Les cours couvrent un large éventail de domaines : identité visuelle, typographie, mise en page, conception Web, animation vidéo, publicité, photographie, illustration, production imprimée, création d'emballages et plus encore. Cette pluralité permet à chaque étudiant de trouver ses forces, son style et son terrain de prédilection.

Les laboratoires informatiques sont équipés de postes iMac performants, les studios photo et son permettent d'explorer la création multimédia, et le Fablab (laboratoire de fabrication numérique en milieu académique du Cégep de Rivière-du-Loup - un espace ouvert, équipé de machines à commande numérique permettant de réaliser des objets, des projets et de faire avancer des idées) offre un espace unique pour expérimenter la fabrication d'objets, le prototypage et la production artisanale. Les étudiants ont accès à une grande variété d'appareils disponibles en prêt : caméras, appareils photo, tablettes graphiques, iPad, micros, éclairage et autres outils essentiels pour mener leurs projets à bien. Pour Alexis, ces installations soutiennent non seulement la créativité, mais favorisent aussi l'apprentissage par l'expérience, un élément central de la pédagogie du programme.

Un autre aspect important de l'enseignement au Cégep de Rivière-du-Loup est la place accordée aux mandats réels. Les étudiants ont régulièrement l'occasion de collaborer avec des organismes, entreprises ou acteurs culturels de la région. Ces projets leur permettent de découvrir la réalité du travail de graphiste : comprendre les besoins d'un client, analyser un contexte, proposer des solutions visuelles cohérentes et défendre leurs idées.

Conscient de l'évolution rapide des outils numériques, Alexis intègre également des réflexions essentielles sur l'intelligence artificielle dans ses cours. Il insiste sur une utilisation éthique, réfléchie et responsable de ces technologies, en rappelant qu'elles reposent en grande partie sur des créations humaines existantes. Pour lui, l'IA peut soutenir le processus créatif, mais ne doit pas remplacer l'ingéniosité, la sensibilité ou la réflexion stratégique du designer. Il encourage plutôt ses étudiants à développer leur propre signature visuelle, leurs idées originales et leur autonomie intellectuelle, afin qu'ils puissent se démarquer dans un milieu en constante transformation.

Selon son expérience, les étudiants qui s'épanouissent le plus dans le programme partagent quelques traits communs : une grande curiosité, un désir de créer et une envie de comprendre comment une image peut transformer une idée, une émotion ou un message. Certains arrivent avec un intérêt marqué pour le dessin, d'autres pour la technologie, d'autres encore pour la communication ou pour la culture visuelle. Le programme accueille cette diversité et permet à chacun d'explorer la richesse du graphisme tout en développant une méthode de travail rigoureuse et une créativité structurée.

Le DEC en Graphisme offre par ailleurs de nombreuses possibilités après les études. Plusieurs diplômés choisissent de poursuivre au baccalauréat en design graphique, mais beaucoup se

dirigent également vers d'autres domaines connexes, comme le marketing, les communications, l'animation 3D, le design d'interaction ou le développement Web. Sur le marché du travail, les débouchés sont multiples : graphiste, motion designer, illustrateur, intégrateur Web, concepteur publicitaire, stratège de contenu, chargé de projet ou même entrepreneur. Cette polyvalence reflète la nature même du programme et la diversité des champs couverts.

En somme, Alexis Gagné incarne un enseignant passionné, ancré autant dans la pratique que dans la pédagogie. Son parcours professionnel, sa curiosité et sa vision du graphisme comme discipline vivante et multidimensionnelle nourrissent sa manière d'enseigner et inspirent les étudiants qu'il accompagne au quotidien.

Pour obtenir plus d'information sur le programme de Graphisme, les établissements offrant ce programme ainsi que les professions liées à ce domaine, vous pouvez consulter le site du [SRACQ](#) ou le site [Repères](#).

-30-

Source :



Guylaine Charest, conseillère en communication
et analyste en éducation internationale
Service régional d'admission au collégial de Québec