

ÉTUDES LITTÉRAIRES

ÉTUDES LITTÉRAIRES ET CULTURELLES (9)

Personnes rejoignables	27		Hommes	
Nombre de répondants	9	33,3 %	1 (11 %)	Femmes 8 (89 %)

Note : les pourcentages ne sont pas affichés pour les questions ayant 5 répondants ou moins.

Situation des diplômés à la 1^{re} semaine d'avril 2007 et 2008

	Avril 2007		Avril 2008	
	Nombre	%	Nombre	%
Sur le marché du travail	3	33,3	4	44,4
Aux études	6	66,7	5	55,6
Inactifs professionnellement	0	0,0	0	0,0
Nombre total	9		9	

Situation des diplômés sur le marché du travail à la 1^{re} semaine d'avril 2007 et 2008

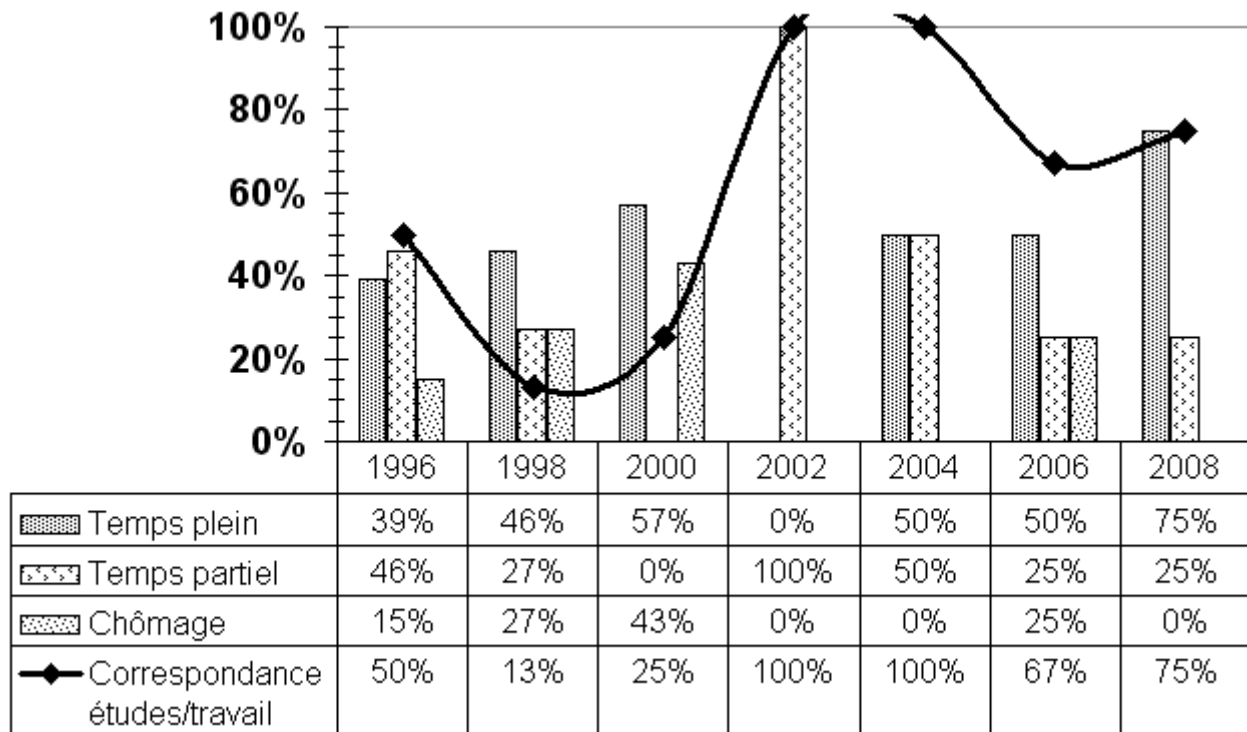
	Avril 2007		Avril 2008	
	Nombre	%	Nombre	%
En EMPLOI	3		4	
Ayant un emploi à temps plein	2		3	
Ayant un emploi à temps partiel	1		1	
Ayant plusieurs emplois à temps partiel	0		0	
Au CHÔMAGE	0		0	
Nombre total	3		4	
En emploi et poursuivant des études	0/3		1/4	

Commentaires

Avertissement: étant donné l'échantillon restreint de répondants en emploi, aucune conclusion valable ne peut être tirée de ces données. D'autant plus que deux répondants sur quatre disent avoir conservé ou réintégré leur ancien emploi.

La majorité des répondants poursuivent des études supérieures: six à la maîtrise en études françaises et en littérature et un certificat en traduction.

Note : échantillon restreint.



ÉTUDES LITTÉRAIRES

Description des emplois

ÉTUDES LITTÉRAIRES ET CULTURELLES

Professeur au collégial

- Préparation des cours et de matériel pédagogique.
- Enseignement du français et de la littérature.
- Disponibilité hors classe.
- Évaluation des apprentissages et correction des travaux et examens.
- Participation à la vie départementale.
- Cette personne a fait une maîtrise en études littéraires avant d'obtenir cet emploi.

- Cégep

Documentaliste

- Rédaction et création de manuels d'utilisation, d'installation, de réparation, etc.
- Traduction de l'anglais au français.

- Entreprise manufacturière

Testeur de jeux vidéo et en localisation

- Tester les fonctionnalités de jeux vidéo, trouver les erreurs (crash, bogues de logique ou de jouabilité, etc.) et les corriger.
- Tester les jeux en suivant les procédures prévues afin de produire des rapports d'erreurs linguistiques et culturelles (tests, relecture, traduction et production de rapports).

- Entreprise de jeux vidéo

Agent de service au membre

- Institution financière coopérative