



CSFOY.CA/INFORMATIQUE
FUTURETUDIANT@CSFOY.CA

TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE

PROGRAMMATION WEB, MOBILE ET JEUX VIDÉO

DURÉE : 3 ANS  AUSSI OFFERT EN 4 ANS

Vous avez de l'intérêt pour la programmation et les nouvelles technologies ? Vous aimez le travail d'équipe ? Développez des compétences en programmation Web, mobile et jeux vidéo, en cybersécurité, en analyse et en conception de systèmes ainsi qu'en infrastructures technologiques et en bases de données. Apprenez aussi toutes les facettes de la programmation pour intégrer des équipes de développement logiciel variées.

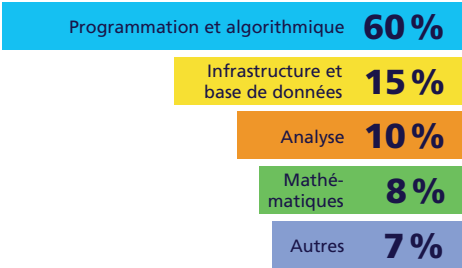
AVANTAGES

- L'apprentissage selon la méthode Agile qui met la qualité du code, l'adaptation au changement et les liens avec la clientèle au cœur du développement logiciel.
- L'expertise du corps professoral en Web, mobile, jeux vidéo, cybersécurité et Internet des objets.
- Le stage de fin d'études crédité en entreprise de 11 semaines.
- L'alternance travail-études (ATE): possibilité de faire des stages d'été rémunérés.
- Les équipements spécialisés et les classes-ateliers.
- La collaboration avec le Centre de recherche en imagerie numérique et médias interactifs, le CIMMI sur certains projets.

PRÉALABLES P.12

Répondre aux conditions d'admission du collégial et avoir réussi :
Mathématiques TS ou SN de la 4^e secondaire ou CST de la 5^e secondaire

L'INFORMATIQUE, C'EST :



GRILLE DE COURS

COURS FORMATION GÉNÉRALE
COURS PROGRAMME

Grille de cheminement sur
4 ans disponible en ligne

1 ^{re} SESSION	
Français I : écriture et littérature	2 2 3
Anglais ensemble I	2 1 3
Éducation physique I	1 1 1
Introduction à la programmation	2 4 4
Programmation Web et jeux vidéo	2 2 2
Systèmes d'exploitation	1 2 1
Perspectives professionnelles en informatique	1 2 1
25 h.c./sem.	

2 ^e SESSION	
Français II : littérature et imaginaire	3 1 3
Philosophie I :	
philosophie et rationalité	3 1 3
Éducation physique II	0 2 1
Cours complémentaire I	2 1 3
Programmation objet I	3 3 3
Programmation Web dynamique	2 2 2
Bases de données I : SQL et NoSQL	1 2 1
Choisir un cours parmi :	
Mathématiques pour l'informaticien I	2 1 2
Algèbre linéaire et géométrie vectorielle pour les sciences humaines	2 2 2
29 ou 30 h.c./sem.	

3 ^e SESSION	
Français III : littérature québécoise	3 1 4
Anglais propre au programme	2 1 3
Programmation objet II	3 2 3
Algorithmique avancée	2 2 2
Programmation mobile	2 2 3
Réseaux	2 3 2
Choisir un cours parmi :	
Mathématiques pour l'informaticien II	2 2 3
Calcul différentiel pour les sciences humaines	3 2 3
Épreuve uniforme de langue	
29 ou 30 h.c./sem.	

4 ^e SESSION	
Français IV : communication et sciences humaines	1 3 2
Philosophie II : l'être humain	3 0 3
Éducation physique III	1 1 1
Développement d'applications Web	2 3 3
Développement de services Web	2 2 3
Programmation de jeux vidéo I	2 1 3
Bases de données II : SQL avancé et requêtes objets	2 2 3
Infrastructure technologique et virtualisation	2 3 2
30 h.c./sem.	

5 ^e SESSION	
Philosophie III : éthique et politique	3 0 3
Choisir un cours parmi :	
Cours complémentaire II	2 1 3
Calcul intégral pour les sciences humaines	3 2 3
Développement mobile et objets connectés	3 3 3
Programmation de jeux vidéo II	2 2 3
Conception d'applications en contexte agile	2 3 2
Cybersécurité	3 2 3
Innovation et veille technologique	1 2 2
29 ou 30 h.c./sem.	

6 ^e SESSION	
Projet synthèse – Équipe agile	1 5 1
Projet synthèse – Développement	0 10 3
Stage – Interactions en milieu de travail	0 6 1
Stage – Développement	0 14 0
Épreuve synthèse de programme	
36 h.c./sem.	

Évaluez votre admissibilité avec l'outil de prévisibilité du SRACQ : sracq.qc.ca/previsibilite



ATE - ALTERNANCE
TRAVAIL-ÉTUDES



INTERNATIONAL



PORTABLE



Les étudiantes et étudiants devront faire l'acquisition d'un ordinateur portable, dès la 1^{re} session, d'environ 2000\$. Les détails sur les spécifications techniques seront transmis après l'inscription.