



TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE

PROGRAMMATION WEB, MOBILE ET JEUX VIDÉO

DURÉE : 3 ANS

Devenez un programmeur-analyste polyvalent qui pourra s'intégrer aux équipes de développement de systèmes informatiques variés. Vous acquerez des compétences en programmation Web et mobile, en développement de jeux vidéo, en cybersécurité, en analyse et conception de systèmes ainsi qu'en gestion de réseaux. Les nouvelles technologies feront partie intégrante de votre formation.



INFO ▶ CSFOY.CA/INFORMATIQUE | FUTURETUDIANT@CSFOY.CA

ADMISSION ▷ P.23

Préalables

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
- Mathématiques 436

Il vous manque des préalables ?
Tremplin DEC est une solution (p.24).

Critères de sélection

La sélection se fait en se basant sur la qualité du dossier scolaire.

INTERNATIONAL ▷ P.10

- Stage crédité en France
- Cours complémentaire en Italie, en France et en Grèce
- Cours complémentaire en Irlande et en Écosse
- Cours d'éducation physique aux États-Unis

Si le cheminement scolaire le permet.

LES BONNES RAISONS DE CHOISIR CE PROGRAMME

- L'alternance travail-études (ATE) : possibilité de faire des stages d'été rémunérés.
- Le stage de fin d'études crédité en entreprise de onze semaines.
- L'apprentissage selon la méthode Agile qui met la qualité du code, l'adaptation au changement et les liens avec le client au cœur du développement logiciel.
- La participation au groupe de résolution de problèmes algorithmiques avancés.
- Les conférences et les visites d'entreprises.
- La possibilité de compléter le programme en huit sessions au lieu de six.
- Le DEC portable : une formule pédagogique où l'ordinateur portable personnel est utilisé
- Le Centre de recherche en imagerie numérique et médias interactifs, le CIMMI.

CARRIÈRE

Professions

- Programmeur
- Programmeur-analyste
- Technicien en informatique
- Développeur d'application Web ou mobiles
- Développeur de jeux vidéo
- Webmestre

Employeurs

- Agences Web ou multimédia
- Compagnies d'assurances et de services financiers
- Compagnies spécialisées en informatique
- Compagnies de jeux vidéo
- Entreprises privées
- Secteurs public et parapublic

UNIVERSITÉ

DEC+BAC et passerelles

Des universités peuvent reconnaître un certain nombre de cours du programme. Cette reconnaissance des acquis prend soit la forme d'ententes DEC+BAC soit la forme de passerelles.

Certaines universités exigent des cours de mathématiques collégiaux pour l'admission en informatique, ce qui pourrait impliquer d'avoir réussi le cours de Mathématiques TS ou SN de la 5^e secondaire.

Possibilité de poursuivre des études dans tous les programmes universitaires dont le seuil d'accueil est le DEC.

GRILLE DE COURS

THÉORIE
PRATIQUE
TRAVAIL PERSO.

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 (pour le DEC-BAC)	3	2	3
			29 ou 31 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 I (pour le DEC-BAC)	3	2	3
Épreuve uniforme de français			
			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			
Choisir un cours parmi :			
Cours complémentaire II	2	1	3
Calcul II (pour le DEC-BAC)	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 31 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.

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