



TECHNIQUES D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA

WEB ET APPS

DURÉE : 3 ANS

Réalisez des produits interactifs de toutes sortes : des sites Web variés, des applications mobiles, des jeux en ligne ou des présentations multimédias. Vous serez apte à travailler à la programmation et à l'intégration des fonctionnalités d'un site Web ou d'une application ainsi qu'à la conception graphique et ergonomique d'interfaces. Vous produirez des éléments de contenu audiovisuel tels que des vidéos, du son et des animations.



ADMISSION ▷ P.23

Préalables

Répondre aux conditions d'admission du collégial.
Aucun préalable spécifique.

Critères de sélection

Les candidatures qui répondent aux exigences d'admission sont généralement admises.

INTERNATIONAL ▷ P.10

- Stage crédité en France
 - Cours complémentaire en Italie, en France et en Grèce
 - Cours complémentaire en Irlande
 - Cours d'éducation physique aux États-Unis
- Si le cheminement scolaire le permet.

CARRIÈRE

Professions

- Intégrateur ou intégratrice Web
- Intégrateur ou intégratrice multimédia
- Webmestre
- Designer Web
- Programmeur ou programmeuse
- Développeur ou développeuse Web
- Chargé ou chargée de projets

Employeurs

- Agences Web et numériques
- Entreprises en multimédia
- 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.

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
Introduction à la programmation	2	4	3
Design d'interface I	2	4	2
Culture numérique et communication	2	1	1
Intégration I	1	2	3
Profession intégrateur	1	2	2
	28 h.c./sem.		

2^e SESSION

Français II : littérature et imaginaire	3	1	3
Éducation physique I	1	1	1
Cours complémentaire I	2	1	3
Programmation Web et multimédia I	2	4	3
Design d'interface II	2	4	2
Montage médiatique : animation	1	2	2
Intégration II	2	4	3
	30 h.c./sem.		

3^e SESSION

Philosophie I : philosophie et rationalité	3	1	3
Éducation physique II	0	2	1
Anglais propre au programme	2	1	3
Programmation Web et multimédia II	2	4	3
Conception interactive I	1	2	2
Montage médiatique : vidéo	2	2	2
Réalisation de produits numériques interactifs I	2	4	4
	28 h.c./sem.		

4^e SESSION

Français III : littérature québécoise	3	1	4
Philosophie II : l'être humain	3	0	3
Éducation physique III	1	1	1
Cours complémentaire II	2	1	3
Programmation Web et multimédia III	2	4	3
Conception interactive II	1	2	2
Montage médiatique : plurimédia	1	2	2
Réalisation de produits numériques interactifs II	2	4	4
Épreuve uniforme de français	30 h.c./sem.		

5^e SESSION

Français IV : communication et arts	1	3	2
Philosophie III : éthique et politique	3	0	3
Programmation Web et multimédia IV	2	4	3
Réalisation de produits numériques interactifs III	4	8	4
Analyse et conception de projet	1	2	2
Programmation spécialisée	1	2	2
	31 h.c./sem.		

6^e SESSION

Projet de recherche	1	2	2
Réalisation de produits numériques interactifs IV	2	6	6
Stage et activités professionnelles	1	17	1
Épreuve synthèse du programme	29 h.c./sem.		

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

LES BONNES RAISONS DE CHOISIR CE PROGRAMME

- Bourses Perspective Québec : obtenez 1 500 \$ par session à temps plein réussie.
- L'alternance travail-études (ATE) : possibilité de faire des stages d'été rémunérés.
- La relation étroite avec les entreprises : visites de lieux de travail, conférences et colloques.
- Les laboratoires multimédias dotés d'équipements récents et performants.
- Le stage de fin d'études crédité en entreprise.
- Le mentorat avec des professionnels et professionnelles du milieu.
- 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.