



TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE

PROGRAMMATION WEB, MOBILE ET JEUX VIDÉO

DURÉE : 3 ANS ▷ **AUSSI OFFERT EN 4 ANS**

Apprenez toutes les facettes de la programmation pour pouvoir vous intégrer à des équipes de développement de systèmes informatiques variés. Vous acquerez des compétences en programmation Web, mobile et de jeux vidéo, en cybersécurité, en analyse et conception de systèmes ainsi qu'en infrastructure technologique.



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
- ou
- 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.

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

INTERNATIONAL ▷ P.10

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

Si le cheminement scolaire le permet.

CARRIÈRE

Professions

- Programmeuse ou programmeur
- Programmeuse-analyste ou programmeur-analyste
- Technicienne ou technicien en informatique
- Développeuse ou développeur d'application Web ou mobiles
- Développeuse ou 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 sous certaines conditions.

Certains préalables pourraient être exigés en plus de votre DEC pour le programme qui vous intéresse. Il est recommandé de vérifier auprès de l'université de votre choix quels sont les préalables exigés. Il est possible de compléter certains préalables au cégep.

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

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.
- L'expertise des professeurs en Web, mobile, jeux vidéos cybersécurité et internet des objets.
- Les équipements spécialisés et les classes-ateliers.
- Le stage de fin d'études crédité en entreprise de onze semaines.
- Le DEC portable : une formule pédagogique où l'ordinateur portable personnel est utilisé.
- 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.
- Les conférences et les visites d'entreprises.
- Le Centre de recherche en imagerie numérique et médias interactifs, le CIMMI.

GRILLE DE COURS

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	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 différentiel	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	3	0	3
Choisir un cours parmi :			
Cours complémentaire II	2	1	3
Calcul intégral	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 étudiantes et 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.