

(420.BO)

Techniques de l'informatique

Conception et développement d'applications

A.T.E.
ALTERNANCE
TRAVAIL
ÉTUDES

PASSERELLE
DEC
BAC *

PASSERELLE
DEP
DEC **

ADMISSION

Conditions générales d'admission

Se référer aux conditions d'admission à la page 5.

+ Préalable :

Mathématiques : TS 4^e ou SN 4^e ou CST 5

* Jusqu'à 9 cours crédités.

** Programme de 5 sessions via la passerelle DEP-DEC.



Session d'admission :
automne

Ce programme te convient-il?

- Tu veux développer tes compétences à programmer des applications informatiques.
- Tu as un esprit d'analyse, de synthèse et de déduction.
- Tu fais preuve de patience et de persévérance face à un problème.
- Tu as une grande capacité d'adaptation aux changements technologiques.
- Tu fais preuve d'imagination et de créativité, tu as du plaisir à rechercher des solutions nouvelles.

Pour plus d'information sur le programme et l'admission

Service de l'organisation et du cheminement scolaires
450 759-1661, poste 1196
www.cegep-lanaudiere.qc.ca/informatique



Taux de placement :
94%

MISE EN GARDE

Ce programme vise la formation de programmeur-analyste et non d'infographiste. Pour le développement de jeux vidéo, il s'agit d'une introduction seulement.



TU APPRENDRAS À :

- Concevoir des programmes informatiques de qualité en Java, C# et pour les appareils mobiles (iOS, Android).
- Développer des sites et des applications Web (JavaScript, ASP, PHP).
- Participer à l'analyse, au développement et à l'implantation de systèmes de gestion informatisés.
- Comprendre le fonctionnement des ordinateurs et des logiciels les plus courants pour pouvoir offrir de l'assistance technique sous différents systèmes d'exploitation (Windows, Linux, Mac OS) avec le Centre d'Aide en Informatique (CAI).
- Effectuer la gestion de bases de données (MS-ACCESS, SQL SERVER).

POURQUOI CHOISIR JOLIETTE?

- Personnel enseignant compétent, dévoué et soucieux de ton bien-être.
- Stage de 10 semaines à temps plein à la fin du programme.
- Accès à des équipements informatiques performants.
- Niveau de formation à la fine pointe de la technologie.
- Possibilité de profiter de la formule alternance travail-études (stages d'été payés).

TOUT DROIT VERS... LE MARCHÉ DU TRAVAIL

Fonctions :

Concepteur et développeur de sites et d'applications Web et mobiles / Concepteur et gestionnaire de bases de données / Conseiller auprès du service à la clientèle / Formateur / Programmeur-analyste / Représentant technique / Technologue en informatique

Milieus de travail :

Bureaux de consultants en informatique / Centres de recherche / Entreprises de développement de logiciels / Entreprises manufacturières, commerciales et de services / Établissements d'enseignement / Institutions financières / Organismes gouvernementaux

TOUT DROIT VERS... L'UNIVERSITÉ*

Génie informatique / Génie logiciel / Informatique / Informatique de gestion / Mathématiques et informatique / Sciences de l'image et des médias numériques / Etc.

Tout programme ne requérant pas de préalable spécifique, ni d'exigence particulière

*Certaines conditions peuvent s'appliquer. Se référer aux préalables spécifiques à chaque université pour plus de détails.

SESSION 1

Activité physique et santé	1-1-1
Philosophie et rationalité	3-1-3
Écriture et littérature	2-2-3
Systèmes d'exploitation I	2-1-1
Programmation I	3-4-4
Rédaction numérique	2-3-2
Mathématiques appliquées à l'informatique	3-2-3
Total :	47

SESSION 2

Littérature et imaginaire	3-1-3
Anglais général	2-1-3
Systèmes d'exploitation II	2-2-2
Programmation II	3-4-4
Programmation Web	3-3-4
Interagir dans un contexte professionnel	2-2-2
Total :	46

SESSION 3

Activité physique et efficacité	0-2-1
L'être humain	3-0-3
Littérature québécoise	3-1-4
Réseaux I	2-2-2
Programmation III	1-4-4
Base de données I	2-3-3
Modélisation de systèmes	1-2-2
Total :	45

SESSION 4

La communication signifiante	1-3-2
Anglais appliqué	2-1-3
Cours complémentaire	3-0-3
Soutien technique	1-2-1
Conception et développement orientés objet	3-3-3
Conception et développement d'applications Web	3-3-3
Géométrie vectorielle appliquée à l'informatique	2-3-3
Total :	48

SESSION 5

Activité physique et autonomie	1-1-1
Éthique et politique	3-0-3
Cours complémentaire	3-0-3
Réseaux II	2-2-2
Développement mobile	3-3-3
Base de données II : conception et développement d'applications	3-3-3
Développement de jeux vidéo	3-3-3
Total :	48

SESSION 6

Projet mobile	1-3-2
Projet Web	1-3-2
Projet d'intégration I	0-4-2
Projet d'intégration II	3-19-1
Total :	41

Pondération (ex. : 3-1-2)
3 h : Théorie / 1 h : Laboratoire ou stage / 2 h : Travaux personnels

*Sujet à changements. Pour la version à jour, consultez le site Web.