

420.AA

# INFORMATIQUE

## VOUS AVEZ LE GOÛT

**Vous vous intéressez aux technologies émergentes et aux nouveaux logiciels?** Vous voulez créer et améliorer des applications informatiques? Vous souhaitez développer vos compétences en programmation et en réseautique? Vous avez une bonne logique et un bon esprit d'analyse et de synthèse? Vous avez le goût de relever des défis dans un domaine en constante évolution?

**Étudier en Informatique répondra à vos attentes!**

## VOUS APPRENDREZ

- + À appliquer une logique et différentes techniques à la programmation de jeux, d'applications mobiles et de serveurs Web.
- + À analyser, à concevoir, à exécuter et à mettre à l'essai une application.
- + À produire des documents, à former et à assister des utilisateurs.
- + À vous spécialiser en réseautique et à vous préparer à la passation de la certification CCNA.
- + Ou à vous spécialiser en programmation orientée vers le divertissement numérique.

### BOURSES



[cegep-matane.qc.ca/bourses](http://cegep-matane.qc.ca/bourses)

### INDICATEUR DE PLACEMENT SELON REPÈRES\*

93,2%

[cegep-matane.qc.ca/placement](http://cegep-matane.qc.ca/placement)

### SALAIRE HEBDOMADAIRE BRUT MOYEN SELON REPÈRES\*

748

[cegep-matane.qc.ca/placement](http://cegep-matane.qc.ca/placement)

## VOUS DEVIENDREZ

- + Administrateur de réseaux
- + Administrateur de bases de données
- + Développeur d'applications mobiles ou de jeux vidéo
- + Programmeur
- + Programmeur-analyste
- + Responsable du soutien informatique
- + Technicien en informatique
- + Programmeur Web ou webmestre

## VOUS TRAVILLEREZ

- + Firmes Web
- + Studios de production de jeux vidéo
- + Services des technologies de l'information en entreprise
- + Banques
- + Établissements d'enseignement et milieux hospitaliers (CISSS)
- + Ministères
- + Entreprises de télécommunication
- + Détaillants informatiques

**OU VOUS POURSUIVREZ  
VOS ÉTUDES À L'UNIVERSITÉ**

## CHOISISSEZ MATANE

- + Pour une ambiance conviviale et un encadrement personnalisé.
- + Pour l'ordinateur portable et les logiciels spécialisés remis aux étudiants pour la durée de leurs études.
- + Pour les stages de huit semaines en entreprise.
- + Pour l'intégration aux cours de technologies de pointe et des retombées des recherches effectuées par des enseignants chercheurs au CDRIN.
- + Pour l'excellence du taux d'admission universitaire.
- + Pour les technologies enseignées en programmation de jeux et d'applications mobiles, comme le C / C++, Java, C#, Javascript et HTML 5, PHP, Unity, Unreal, Android et Phoneyap.
- + Pour la possibilité de réaliser une session d'études et un stage en entreprise en France.
- + Pour le cheminement DEC + BAC avec l'UQAR.
- + Pour l'incubateur d'entreprises dans le domaine du divertissement numérique.
- + Pour l'entreprise étudiante Aurores et ses expériences de travail très formatrices.

## UN PROGRAMME DEUX PROFILS

### Divertissement numérique Réseautique

## GRILLE DE COURS

### SESSION 1

	Théorie	Laboratoire	Études
Ensembles et statistiques	2	3	2
Logique de programmation	3	3	3
Information et profession	1	2	1
Éléments multimédias	1	2	1
Système d'exploitation client	1	2	2
Activité physique et santé	1	1	1
Initiation à la littérature et à la communication	3	1	2
Anglais commun	2	1	3

### SESSION 2

Algèbre linéaire et géométrie vectorielle	3	2	3
Installation et configuration d'ordinateurs	1	2	2
Introduction aux réseaux	2	2	2
Interface utilisateur	2	2	2
Techniques de programmation	2	3	2
Activité physique et efficacité	0	2	1
Écriture et littérature	2	2	3
Anglais propre	2	1	3

### SESSION 3

Systèmes d'exploitation de réseau	1	2	1
Modélisation de systèmes	1	2	2
Programmation objets	2	2	2
Introduction à la programmation de jeux	2	2	2
Routing et commutation	2	2	2
Philosophie et rationalité	3	1	3
Littérature et imaginaire	3	1	3
Complémentaire I	2	1	3

### SESSION 4

Structure et dynamique de l'entreprise	1	2	2
Analyse de systèmes	1	2	1
Bases de données	1	2	1
Programmation de serveurs Web	2	2	2
Structures de données	2	2	2
Programmation multijoueur	2	2	2
Réseaux évolutifs	2	2	2
Activité physique et autonomie	1	1	1
Littérature québécoise	3	1	4
L'être humain	3	0	3

### SESSION 5

Communication et interrelations en entreprise	1	2	2
Systèmes d'exploitation	1	2	2
Bases de données client/serveur	1	3	2
Projet de base de données	2	3	2
Programmation mobile	2	2	2
Programmation de mondes virtuels	2	2	2
Réseaux interconnectés	2	2	2
L'éthique	3	0	3
Complémentaire II	2	1	3

### SESSION 6

Maintenance d'un système	1	2	2
Implantation d'un système	1	2	1
Projet dans un environnement graphique	1	3	2
Projet Web	1	3	2
Soutien technique	1	2	1
Stage d'intégration	0	12	4

## CONDITIONS D'ADMISSION

Répondre aux conditions d'admission du collégial présentées à la page 23.

## PRÉALABLE

Math CST de 5<sup>e</sup> secondaire ou Math TS ou SN de 4<sup>e</sup> secondaire ou Math 436.



Travail en réseautique. ©Crédit photo : Morgane Moussé

## + DE CONTENU WEB

[CEGEP-MATANE.QC.CA/INFORMATIQUE](http://CEGEP-MATANE.QC.CA/INFORMATIQUE)

## + D'INFOS

1 800 463-4299, poste 2105  
[infoscolaire@cegep-matane.qc.ca](mailto:infoscolaire@cegep-matane.qc.ca)

## ÉCHANGE INTERNATIONAL



## ÉTUDIANT D'UN JOUR



[cegep-matane.qc.ca/nous-rencontrer](http://cegep-matane.qc.ca/nous-rencontrer)