

FAIS TRIPER TES NEURONES!



ÊTES-VOUS PASSIONNÉ PAR...

- L'INFORMATIQUE ET LES ORDINATEURS
- LA PROGRAMMATION
- LE DIVERTISSEMENT NUMÉRIQUE
- LA RÉSEAUTIQUE
- LE WEB
- LA GESTION DE BASES DE DONNÉES
- LA MODÉLISATION, LE DÉVELOPPEMENT ET LA MAINTENANCE DE SYSTÈMES
- LES SYSTÈMES D'EXPLOITATION
- L'INSTALLATION ET LA CONFIGURATION D'ORDINATEURS
- LE SUPPORT TECHNIQUE

INSCRIVEZ-VOUS EN INFORMATIQUE - 420.AA

Conditions d'admission

- Détenir un diplôme d'études secondaires (DES).
- Avoir réussi ce cours préalable de niveau secondaire : - Maths 526 ou TS ou SN de la 5^e (mathématiques technico-sciences de la 5^e secondaire 064506 ou sciences naturelles de la 5^e secondaire 065506)

Description du programme

Le programme Informatique de gestion forme des personnes qui exerceront la profession de programmeur-analyste.

Le travail des diplômés variera en fonction de la nature des activités de l'entreprise qui l'engage et selon sa taille. Comme la plupart sont des petites et des moyennes entreprises, le programmeur-analyste se doit d'être polyvalent. Les tâches peuvent donc porter sur n'importe laquelle des étapes du cycle de développement d'une application, soit l'analyse et la conception, l'exécution et la mise à l'essai ainsi que l'implantation et l'intégration dans l'environnement informatique ciblé. La production de documents et la formation des utilisateurs font aussi partie des tâches du technicien programmeur-analyste.

Au Cégep de Matane, l'étudiant pourra choisir entre deux profils de formation à partir de la deuxième année de son programme d'études. Un profil Réseautique contenant plus de 300 heures de formation en réseautique préparant efficacement l'étudiant à réussir sa certification en réseautique CISCO (CCNA).

Le profil Programmation pour le divertissement numérique propose pour sa part 300 heures dédiées au divertissement numérique. En travaillant avec les technologies Flash, ActionScript 3.0, SmartfoxServeur et Java, les étudiants de ce profil développent au moins six jeux vidéo au cours de leurs deux dernières années d'études. Ils ont aussi l'occasion de concevoir des applications pour les appareils mobiles (cellulaires intelligents et tablettes tactiles) et de les tester sur du matériel disponible au sein du programme.

Pourquoi choisir le Cégep de Matane?

- Pour le choix de profil après la première année : le Profil réseautique ou le Profil programmation pour le divertissement numérique!
- Pour l'année d'études créditée à l'UQAR ou à l'Université Laval grâce au cheminement DEC+BAC!
- Pour l'ordinateur portable remis aux étudiants pour toute la durée de leurs études grâce à la collaboration financière de la Fondation du cégep!
- Pour l'apprentissage en virtualisation de serveurs à l'aide d'équipements de pointe!
- Pour un programme répondant aux besoins importants de main-d'œuvre de l'industrie québécoise des technologies de l'information et du divertissement numérique!
- Pour la préparation à la certification en réseautique Cisco (CCNA) et aux certifications Microsoft!
- Pour la possibilité de compléter une session d'études à l'Institut universitaire technologique (IUT) de Saint-Dié-des-Vosges et un stage en entreprise en France!
- Pour le stage en entreprise de huit semaines!
- Pour un enseignement qui se démarque avec l'apprentissage des systèmes d'exploitation Windows et LINUX!
- Pour les langages de programmation enseignés : C++, C#, VB.net, Java, FLASH, HTML, PHP; la familiarisation avec des gestionnaires de bases de données comme SQL Server, MYSQL et ACCESS!
- Pour la modernité et l'accessibilité aux laboratoires informatiques!

INFORMATIQUE

GRILLE DE COURS

PREMIÈRE SESSION	DEUXIÈME SESSION	TROISIÈME SESSION
Formation générale Initiation à la littérature et à la communication 3-1-2 Anglais commun régime 4 2-1-3 Activité physique et santé 1-1-1 Formation spécifique Ensembles et statistiques 2-3-2 Système d'exploitation client 1-2-2 Logique de programmation 3-3-3 Information et profession 1-2-1 Éléments multimédias 1-2-1	Formation générale Écriture et littérature 2-2-3 Anglais propre régime 4 2-1-3 Activité physique et efficacité 0-2-1 Formation spécifique Algèbre linéaire et géométrie vectorielle 3-2-3 Installation et configuration d'ordinateurs 1-2-2 Interface utilisateur 2-2-2 Techniques de programmation 2-3-2 Systèmes d'exploitation de réseau 2-2-2	Formation générale Littérature et imaginaire 3-1-3 Philosophie et rationalité 3-1-3 Complémentaire I 2-1-3 Calcul différentiel 3-2-3 Formation spécifique Systèmes d'exploitation 2-2-2 Modélisation de systèmes 2-2-2 Programmation objets 2-2-2 <u>Profil au choix</u> » Divertissement numérique Programmation en divertissement numérique I 2-3-2 » Réseautique Introduction aux réseaux 2-3-2
QUATRIÈME SESSION	CINQUIÈME SESSION	SIXIÈME SESSION
Formation générale Littérature québécoise 3-1-4 L'être humain 3-0-3 Complémentaire II ou 2-1-3 Calcul intégral 3-2-3 Formation spécifique Analyse de systèmes 2-2-2 Bases de données 1-2-2 Programmation de serveurs Web 2-2-2 Structures de données 2-2-3 <u>Profil au choix</u> » Divertissement numérique Programmation en divertissement numérique 2 2-3-2 » Réseautique Installation et configuration de routeur 2-3-2	Formation générale L'éthique 3-0-3 Activité physique et autonomie 1-1-1 Formation spécifique Structure et dynamique de l'entreprise 2-2-2 Projet de base de données 2-4-3 Bases de données client/serveur 1-3-2 <u>Profil au choix</u> » Divertissement numérique Programmation multiutilisateur 2-3-2 Programmation de logiciels embarqués 2-3-2 » Réseautique Réseaux longue distance 2-3-2 Routage et communication 2-3-2	Formation générale Aucun Formation spécifique Communication et interrelations 2-2-2 en entreprises Implantation et maintenance d'un système 1-2-2 Projet dans un environnement graphique 1-3-2 » Divertissement numérique Projet Web 1-4-2 Stage d'intégration 2-12-5

LE MARCHÉ DU TRAVAIL

Taux de placement provincial : 91 % (SRAM)
 Taux de placement des sortants de mai 2010 : 100 %

Salaire

Salaire horaire initial entre 16,70 \$ et 19,40 \$

Matériel scolaire

Prévoir environ 200 \$ par session pour l'achat de matériel spécifique au programme.

À compter de l'automne 2012, tout étudiant désireux obtenir un ordinateur portable pour toute la durée de ses études devra effectuer un dépôt de 150 \$. Ce dépôt lui sera remboursé avec le retour de l'ordinateur. Les étudiants désireux de conserver leur ordinateur après leurs études pourront également en faire l'acquisition à faible coût.

Admission universitaire

- Bac en Informatique • Bac en Informatique de gestion
- Bac en Génie informatique • Bac en Génie logiciel
- Bac en Génie électrique • Certificat en Informatique

À l'École de technologie supérieure (ÉTS), membre du réseau de l'Université du Québec, les diplômés en Techniques de l'informatique peuvent accéder à tous les programmes de baccalauréat en Génie. Toutefois, des conditions particulières peuvent être exigées dans certains cas. À titre indicatif, voici quelques-uns des programmes universitaires accessibles aux détenteurs d'un DEC en Techniques de l'informatique. Attention : il se peut que, dans certains cas, des préalables additionnels soient exigés : • Génie de la construction • Génie de la production informatisée • Génie des opérations et de la logistique • Génie des technologies de l'information • Génie mécanique • Informatique et génie logiciel • Mathématiques

Il est possible aux détenteurs du DEC en Techniques de l'informatique d'accéder à tout programme universitaire exigeant un DEC non spécifique. Pour obtenir plus d'information à ce sujet, il suffit d'en parler avec votre conseiller d'orientation.

Emplois tripartits

Technicien en informatique, programmeur-analyste, consultant en informatique, formateur, programmeur pour jeux 2D, programmeur pour jeu vidéo, gestionnaire de réseaux, de base de données et de site Web, développeur et programmeur de site Web, producteur de logiciel, représentant technique, soutien aux usagers, technicien en travaux pratiques.

Milieus de travail passionnants

Entreprises manufacturières, de service, commerciales, de transport et de télécommunications; institutions financières; fournisseurs de services et de développement d'Internet; entreprises gouvernementales, entreprises en divertissement numérique, studios de jeu vidéo, établissements scolaires et municipalités; entreprises de conception de logiciels, de réseautique, de conception de produits multimédias et de jeu vidéo; commerces de matériel informatique.

Mise à jour : 01/02/12

Un complément d'information?

Visitez notre site Web au www.cegep-matane.qc.ca

Inscrivez-vous au programme **Étudiant d'un jour**

Communiquez avec nous à l'adresse suivante : information@cegep-matane.qc.ca ou par téléphone au 1 800 463-4299