

420.B0

INFORMATIQUE

VOUS AVEZ LE GOÛT

De concrétiser votre intérêt pour l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle? De développer des applications pour des objets connectés liés à la robotique et à la domotique? D'expérimenter des attaques informatiques afin d'être en mesure de les prévoir et de les contrer? Vous êtes logique et vous avez un bon esprit d'analyse? Vous avez le goût d'apprendre à programmer afin de travailler dans un domaine où les emplois sont nombreux et variés?

Étudier en Informatique répondra à vos attentes!

VOUS APPRENDREZ

- + À gérer des environnements informatiques, à développer des logiciels, à effectuer de la formation technique.
- + À programmer des jeux vidéo et des sites Web.
- + À utiliser plusieurs langages de programmation C++, C#, Java, Javascript, PHP et HTML5.
- + À expérimenter des attaques informatiques afin d'être en mesure de les prévoir et de les contrer pour protéger votre réseau.
- + À utiliser différents appareils de réalité virtuelle et des objets connectés.
- + À travailler avec des technologies telles que Unity, Unreal Engine, Android, PhoneGap, SmartFoxServer.

BOURSES



cegep-matane.qc.ca/bourses

INDICATEUR DE PLACEMENT SELON REPÈRES



cegep-matane.qc.ca/placement

SALAIRE HEBDOMADAIRE BRUT MOYEN SELON REPÈRES

866

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

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 l'ATE et ses deux stages rémunérés après les sessions 2 et 4.
- + Pour l'intégration aux cours de technologies de pointe et des retombées des recherches effectuées par des enseignants chercheurs au Centre de développement et de recherche en intelligence numérique (CDRIN).
- + Pour l'excellence du taux d'admission universitaire.
- + Pour les technologies enseignées en programmation Web, de jeux vidéo et d'applications mobiles, comme le C / C++, Java, C#, Javascript et HTML 5, PHP, Unity, Unreal Engine, Android, Phonegap, SmartFoxServer.
- + Pour la possibilité de réaliser une session d'études et un stage en entreprise en France.
- + Pour l'incubateur d'entreprises dans le domaine du divertissement numérique.
- + Pour la production d'un portfolio.
- + Pour accéder au marché du travail dès avril à la fin de ses études.

GRILLE DE COURS

SESSION 1

	Théorie	Laboratoire	Études
Technologies Web	1	3	2
Introduction à la programmation	2	3	3
Installation de systèmes clients	2	3	1
Univers informatiques	1	2	1
Communication numérique	1	2	1
Philosophie et rationalité	3	1	3
Initiation à la littérature et à la communication	3	1	2
Anglais commun	2	1	3

SESSION 2

Objets connectés	1	2	1
Éléments de réseautique	2	3	2
Programmation orientée objet	2	3	2
Choix technologiques	2	2	1
Programmation Web dynamique	2	3	2
L'être humain	3	0	3
Écriture et littérature	2	2	3
Anglais propre	2	1	3

Année 1 – été
Stage en entreprise

SESSION 3

Mathématique et simulations	2	2	2
Routage et commutation	2	3	2
Programmation et architecture	2	3	2
Programmation de jeux	2	3	2
Exploitation de données	1	2	2
Activité physique et santé	1	1	1
L'éthique	3	0	3
Littérature et imaginaire	3	1	3

SESSION 4

Réseaux évolutifs	2	3	2
Programmation multijoueurs	2	3	2
Programmation Web interactive	2	3	2
Administration de serveurs	2	2	2
Services de données	2	2	2
Activité physique et efficacité	0	2	1
Littérature québécoise	3	1	4
Complémentaire I	2	1	3

Année 2 – été
Stage en entreprise

SESSION 5

Relations professionnelles	1	2	1
Réseaux interconnectés	2	3	2
Intelligence artificielle	2	3	2
Projet Web transactionnel	2	3	3
Programmation mobile	2	2	2
Serveurs évolutifs	2	2	3
Activité physique et autonomie	1	1	1
Complémentaire II	2	1	3

SESSION 6

Sécurité informatique	2	3	2
Réalités virtuelles	2	3	2
Infonuagique	2	2	2
Projet de spécialisation	1	3	3
Portfolio	1	2	3

CONDITIONS D'ADMISSION

Répondre aux conditions d'admission du collégial présentées à la page 27.

PRÉALABLE

Math TS ou SN de 4^e secondaire ou CST de 5^e secondaire.



Travail en réseautique. © Source : Morgane Moussé

+ DE CONTENU WEB

CEGEP-MATANE.QC.CA/INFORMATIQUE

+ D'INFO

1 800 463-4299, poste 2105
infoscolaire@cegep-matane.qc.ca

ÉCHANGE INTERNATIONAL



ÉTUDIANT D'UN JOUR



cegep-matane.qc.ca/nous-rencontrer