

420.B0

Informatique

stage
ATE DEC
BAC

Programme

les applications du futur.

Travaille avec des équipements à la fine pointe de la technologie.
Concrétise ton intérêt pour l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle.

Possibilité de **bourses**

jusqu'à **42 700 \$**

Calcule ton admissibilité aux bourses offertes
au cegep-matane.qc.ca/bourses

94,1 %

Indicateur de placement selon Repères

866 \$

Salaire hebdomadaire brut moyen selon Repères

Ouvre tes horizons

Apprends à gérer des environnements informatiques, développe des logiciels, effectue de la formation technique.

Programme des jeux vidéo et des sites Web novateurs.

Utilise divers langages de programmation.

Expérimente des attaques informatiques, apprends à les prévoir et les contrer pour protéger ton réseau.

Utilise différents appareils de réalité virtuelle et des objets connectés.

Deviens

Administrateur de réseaux et 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

Travaille

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

ou poursuis tes études à l'université

L'expérience Matane

L'ordinateur portable et les logiciels spécialisés remis aux étudiants pour la durée de leurs études.

L'ATE et ses deux stages rémunérés après les sessions 2 et 4.

Les technologies enseignées en programmation Web, jeux vidéo et applications mobiles, comme Python, Java, C#, Javascript et HTML 5, PHP, Unity, Unreal Engine, Phonegap.

L'utilisation des conteneurs et de l'infonuagique.

La possibilité de réaliser une session d'études et un stage en entreprise en France.

L'incubateur d'entreprises dans le domaine du divertissement numérique.

L'intégration aux cours de technologies de pointe et des retombées des recherches effectuées par des enseignants chercheurs au CDRIN.

La production d'un portfolio et l'accès au marché du travail dès avril à la fin de tes études.

Grille de cours

Théorie	Laboratoire	Études	
			Session 1
1	3	2	Technologies Web
2	3	3	Introduction à la programmation
2	3	1	Installation de systèmes clients
1	2	1	Univers informatique
1	2	1	Communication numérique
3	1	3	Philosophie et rationalité
3	1	2	Initiation à la littérature et à la communication
2	1	3	Anglais commun
			Session 2
1	2	1	Objets connectés
2	3	2	Éléments de réseautique
2	3	2	Programmation orientée objet
2	2	1	Choix technologiques
2	3	2	Programmation Web dynamique
3	0	3	L'être humain
2	2	3	Écriture et littérature
2	1	3	Anglais propre
			Année 1 – été Stage en entreprise
			Session 3
2	2	2	Mathématique et simulations
2	3	2	Routage et commutation
2	3	2	Programmation et architecture
2	3	2	Programmation de jeux
1	2	2	Exploitation de données
1	1	1	Activité physique et santé
3	0	3	L'éthique
3	1	3	Littérature et imaginaire
			Session 4
2	3	2	Réseaux évolutifs
2	3	2	Programmation multijoueurs
2	3	2	Programmation Web interactive
2	2	2	Administration de serveurs
2	2	2	Services de données
0	2	1	Activité physique et efficacité
3	1	4	Littérature québécoise
2	1	3	Complémentaire I
			Année 2 – été Stage en entreprise
			Session 5
1	2	1	Relations professionnelles
2	3	2	Réseaux interconnectés
2	3	2	Intelligence artificielle
2	3	3	Projet Web transactionnel
2	2	2	Programmation mobile
2	2	3	Serveurs évolutifs
1	1	1	Activité physique et autonomie
2	1	3	Complémentaire II
			Session 6
2	3	2	Sécurité informatique
2	3	2	Réalités virtuelles
2	2	2	Infonuagique
1	3	3	Projet de spécialisation
1	2	3	Portfolio

Conditions d'admission

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

Préalables

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



Découvre le programme.