Bourses Perspective Québec 9 000 $

420.B0 Techniques de l'informatique

ATE Alternance travail-études

Conditions d'admission

Voir conditions générales d'admission

ET

- **Mathématiques CST 5e sec.**

Admissions

Ouvert au 2e tour.

Tu apprendras à

- analyser les besoins de la clientèle;
- développer des logiciels de gestion, des sites web et des applications mobiles (interface, gestion des données, communication avec les serveurs, etc.);
- produire des simulateurs et des jeux;
- développer des applications et des logiciels pour objets connectés;
- entretenir et améliorer des systèmes informatiques existants;
- installer et configurer des postes de travail;
- offrir un soutien technique aux utilisateurs et utilisatrices;
- renforcer ta capacité d'analyse et de résolution de problème, individuellement et en équipe.

DEC-Bac possible

Le programme offre une formule de reconnaissance d'acquis en collaboration avec l'UQTR.

Après trois années d'études collégiales, tu détiendras un DEC en Informatique. En poursuivant à l'université pendant deux ans, tu pourras obtenir un baccalauréat en informatique. L'équivalent d'une année universitaire te sera reconnue.

À noter que tu dois avoir le **préalable de Mathématiques TS ou SN de 5e sec.** pour suivre les deux cours de mathématiques de niveau collégial nécessaires pour le cheminement universitaire.

Ce programme est pour moi si...

- ○ J'ai un vif intérêt pour les technologies de l'information et des communications.
- ○ Je souhaite apprendre à faire de la programmation.
- ○ J'aime analyser et résoudre des problèmes logiques.
- ○ J'ai de la patience et j'ai une bonne capacité de concentration.
- ○ J'apprécie les tâches exigeant le souci du détail.
- ○ Je trouve important de m'adapter aux nouveautés en informatique.
- ○ Je désire conseiller la clientèle.
- ○ Je fais preuve de débrouillardise et d'autonomie.
- ○ J'ai de la facilité en mathématiques.

CÉGEP TROIS-RIVIÈRES

Les avantages à nous choisir

- une formation dans le développement d'applications web et de gestion;
- une immersion dans les domaines des applications mobiles, de la simulation, des jeux vidéo et de la réalité virtuelle;
- un nouveau laboratoire dédié à la réalité virtuelle et aux projets connectés;
- un personnel enseignant disponible et à l'avant-garde des nouvelles technologies;
- des projets concrets élaborés pour de vrais clients;
- l'**alternance travail-études (ATE)** qui permet de réaliser **deux stages rémunérés** en entreprise;
- un stage crédité en entreprise à la 6e session;
- un programme de tutorat par les pairs qui jumelle une ou un étudiant de 2e ou de 3e année à un ou une de 1re année.

INFOS PLUS

- Il est possible de poursuivre des études universitaires. Des passerelles (cours crédités) existent pour certains programmes dans diverses universités.[1]

[1] Consulte ton service d'orientation pour avoir plus d'informations et vérifier les préalables exigés.

Simulations, jeux et réalité virtuelle | Grande variété de milieux de travail pour une carrière selon tes intérets | Stages rémunérés et expérience professionnelle avec l'alternance travail-études | Une formation axée sur la pratique

« Depuis toujours, aider mon entourage avec l'informatique fait partie de mon quotidien. Pour rester dans mon élément et continuer à aider les gens, j'ai décidé de retourner à l'école pour étudier ce qui me passionne et approfondir mes connaissances. Entourée d'étudiants et d'enseignants enthousiastes et motivés, ce programme m'a permis de trouver ma voie et de connaitre des gens d'exception. Plus de portes se sont ouvertes à moi que je l'aurais l'imaginé! »

Émilie Cormier Houle
École secondaire des Pionniers, Trois-Rivières

Exemples de milieux de travail

- entreprises de développement web et mobile
- bureaux d'expertise-conseil en informatique
- entreprises manufacturières commerciales ou de services, etc.
- établissements scolaires
- établissements du réseau de la santé
- organismes gouvernementaux
- entreprises offrant un soutien technique aux usagers
- institutions financières

Exemples de postes offerts :

- Chargé ou chargée de projets
- Consultant ou consultante en informatique
- Développeur ou développeuse
- Programmeur-analyste ou programmeuse-analyste
- Etc.

Cours théorique | Labo/stage | Travail personnel

SESSION 1	109-101-MQ	Activité physique et santé	1-1-1
	340-101-MQ	Philosophie et rationalité	3-1-3
	601-101-MQ	Écriture et littérature	2-2-3
	604-RR4-01	Anglais 1	2-1-3
	201-1Y3-RI	**Logique et arithm. de l'ordin.**	**1-2-1**
	420-116-RI	**Introduction à la programmation**	**3-3-2**
	420-124-RI	**Développement Web 1**	**2-2-3**
	420-134-RI	**Métiers-Technol.-Applications**	**2-2-1**
SESSION 2	109-102-MQ	Activité physique et efficacité	0-2-1
	340-102-MQ	L'être humain	3-0-3
	601-102-MQ	Littérature et imaginaire	3-1-3
	604-RR4-2T	Anglais 2-Technique	2-1-3
	420-215-RI	**Programmation orientée objet**	**2-3-2**
	420-224-RI	**Développement Web 2**	**2-2-3**
	420-234-RI	**Base de données 1**	**2-2-2**
	420-246-RI	**Syst. d'exploit. et compos. matér.**	**3-3-1**
	session été - stage 1		ATE
SESSION 3	601-103-MQ	Littérature québécoise	3-1-4
	201-3X4-RI	**Algèb. linéaire/statis. appl. inform.**	**2-2-2**
	310-5Z3-RI	**Aspect légaux de la profession**	**1-2-1**
	420-313-RI	**Réseautique**	**1-2-1**
	420-335-RI	**Base de données 2**	**2-3-2**
	420-345-RI	**Program. d'interface graphique**	**2-3-3**
	420-346-RI	**Développement Web 3**	**3-3-3**
SESSION 4	109-103-MQ	Activité physique et autonomie	1-1-1
	COM-001-03	Complémentaire 1	2-1-3
	350-4W3-RI	**Communication en informatique**	**1-2-2**
	420-426-RI	**Program. - Jeux - Simulations**	**3-3-3**
	420-436-RI	**Génie logiciel**	**3-3-3**
	420-454-RI	**Assurance qualité logicielle**	**2-2-2**
	420-464-RI	**Intelligence artificielle**	**2-2-2**
	session été - stage 2		ATE
SESSION 5	340-HJD-RI	Éthique	3-0-3
	601-HJC-RI	Pratique de la communication	2-2-2
	COM-002-03	Complémentaire 2	2-1-3
	420-517-RI	**Projet d'intégration-Phase 1**	**0-7-4**
	420-526-RI	**Réalité virtuelle**	**3-3-3**
	420-536-RI	**Cybersécurité**	**3-3-2**
SESSION 6	**420-614-RI**	**Objets connectés**	**1-3-3**
	420-636-RI	**Program. d'applications mobiles**	**3-3-4**
	420-646-RI	**Projet d'intégration- Phase 2**	**0-6-6**
	420-61V-RI	**Stage en entreprise**	**0-14-0**

N.B. Cette grille pourrait être modifiée.

Codes des disciplines
109 Éduc. physique
201 Mathématique
310 Techniques policières
340 Philosophie
350 Psychologie
420 Techniques de l'informatique
601 Français
604 Anglais