



## LE CÉGEP DE TROIS-RIVIÈRES T'OFFRE

- 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;
- des projets concrets élaborés pour de vrais clients;
- **l'alternance travail-études** qui permet de réaliser **deux stages rémunérés** en entreprise;
- un stage crédité en entreprise à la 6<sup>e</sup> session;
- un programme de tutorat par les pairs qui jumelle un étudiant de 2<sup>e</sup> ou de 3<sup>e</sup> année à un étudiant de 1<sup>e</sup> année.

### INFOS PLUS

- En plus de la possibilité d'un cheminement DEC-Bac avec l'UQTR, une passerelle est aussi offerte avec l'Université de Sherbrooke et l'Université Laval au baccalauréat en informatique (cours crédités).



# 420.B0 Techniques de l'informatique

**PALMARÈS**  
Métiers d'avenir  
Source : Emploi Québec

**PROGRAMME ACTUALISÉ**  
**ATE**

### CONDITIONS D'ADMISSION

Voir conditions générales d'admission  
(Code du SRAM : 420.B0)

- ET**
- Mathématiques CST 5<sup>e</sup> sec.
- Ancien curriculum du secondaire
- Mathématiques 436

### ADMISSIONS

Ouvert au 2<sup>e</sup> tour.

### COMPÉTENCES VISÉES

- analyser les besoins des clients;
- 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 usagers;
- renforcer sa capacité d'analyse et de résolution de problème, individuellement et en équipe.

### DEC-Bac POSSIBLE

**Le programme offre une formule DEC-Bac 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. Rencontre ton A.P.I. pour t'assurer d'avoir les préalables requis en mathématiques.

### 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.
- Je suis patient et j'ai une bonne capacité de concentration.
- J'aime les tâches exigeant le souci du détail.
- Je trouve important de m'adapter aux nouveautés en informatique.
- Je désire conseiller des clients.
- Je suis débrouillard et autonome.

100% des finissants et finissantes de 2018 travaillent dans ce domaine

Salaire initial moyen **19,32\$/h**  
Salaire initial supérieur **21,45\$/h**

Simulations, jeux et réalité virtuelle

Diplômés recherchés par les employeurs

### MILIEUX DE TRAVAIL

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

« 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 connaître des gens d'exception. Plus de portes se sont ouvertes à moi que je l'aurais imaginé! »

**Émilie Cormier Houle**  
École secondaire des Pionniers, Trois-Rivières

SESSION	Cours théorique	Travail personnel	Alternance travail-études
1	109-101-MQ	Santé et éducation physique	1-1-1
	340-101-MQ	Philosophie et rationalité	3-1-3
	601-101-MQ	Écriture et littérature	2-2-3
	604-999-01	Langue seconde I	2-1-3
	420-116-RI	Introduction à la programmation	3-3-2
	420-124-RI	Développement Web I	2-2-3
2	420-134-RI	Métiers-Technol.-Applications	2-2-1
	201-1Y3-RI	Logique et arithm. de l'ordin.	1-2-1
	109-102-MQ	Activité physique	0-2-1
	340-102-MQ	L'être humain	3-0-3
	601-102-MQ	Littérature et imaginaire	3-1-3
	604-999-02	Anglais propre au programme	2-1-3
3	420-236-RI	Syst. d'expl./composantes matr.	3-3-1
	420-215-RI	Programmation orientée objet	2-3-2
	420-214-RI	Princip. liés aux bases de donn.	2-2-2
	420-224-RI	Développement Web II	2-2-3
	601-103-MQ	Littérature québécoise	3-1-4
	420-316-RI	Cybersécurité	3-3-2
4	420-326-RI	Base de données I	3-3-2
	420-325-RI	Program. d'interface graphique	2-3-3
	201-3X4-RI	Algèb. linéaire/stat. appl. inform.	2-2-2
	420-336-RI	Développement Web III	3-3-3
	COM-001-03	Complémentaire I	3-0-3
	420-425-RI	Progr. réal. virtuelle-Jeux-Simul.	2-3-3
5	420-444-RI	Assurance qualité logicielle	2-2-2
	350-4W3-RI	Communication en informatique	1-2-2
	420-417-RI	Génie logiciel	3-4-3
	420-416-RI	Base de données II	3-3-3
	109-103-MQ	Int. act. phys. à mode de vie	1-1-1
	340-HJD-RI	Éthique	3-0-3
6	COM-002-03	Complémentaire II	3-0-3
	601-HJC-RI	Pratique de la communication	2-2-2
	420-526-RI	Domaines d'explor. technol. I	3-3-3
	420-517-RI	Projet d'intégration - Phase I	0-7-4
	310-5Z3-RI	Aspects légaux de la profession	1-2-1
	420-616-RI	Projet d'intégr. - Phase II (ÉSP)	0-6-6
420-614-RI	Domaines d'explor. technol. II	1-3-3	
420-61V-RI	Stage en entreprise	0-14-0	
420-636-RI	Program. d'applications mobiles	3-3-4	

Codes des disciplines  
109 Educ. physique  
201 Mathématique  
340 Philosophie  
350 Psychologie  
401 Administration  
420 Techniques de l'informatique  
601 Français  
604 Anglais

420.B0 INFORMATIQUE