



Techniques de l'informatique (420.B0)

Collaborez à des projets informatiques par la programmation, la gestion d'ordinateur, l'administration d'une station de travail sous Windows et Linux, l'administration d'un réseau et l'exploitation des outils informatiques utilisés en entreprise pour le traitement de données.

Vous aurez l'occasion de prendre part à des projets intégrateurs en équipe et de vous initier au développement Web. Vous explorerez également de nouvelles technologies émergentes.

VOUS AUREZ LE CHOIX DE DEUX VOIES DE SPÉCIALISATION :

- 1. Conception et programmation,**
- 2. Gestion de réseaux.**

Conditions d'admission au programme

Vous devez satisfaire aux conditions générales d'admission et avoir complété :

- TS 4^e ou SN 4^e ou CST 5^e ou Mathématique 436

Avoir un ordinateur portable Windows

Voir *Préalables* > *Exigence particulière* sur notre site Web.



Vous êtes une personne :

- passionnée par l'informatique et les technologies
- aimant travailler avec des ordinateurs et leurs composants
- avec une nature logique, curieuse et analytique
- prête à être sollicitée pour ses services au sein d'une équipe informatique

Imaginons la suite

La différence sherbrookoise

- Une 6^e session entièrement consacrée à un **stage de fin de programme de 15 semaines** en entreprise
- L'accès à **deux stages d'été rémunérés en alternance travail-études** (ATÉ). Plusieurs milieux vous embauchent à temps partiel durant l'année scolaire suite à votre stage d'été
- **Des passerelles avec certaines universités québécoises** permettent d'alléger le parcours universitaire.
- Une **formation axée vers la pratique** avec des projets stimulants

Détails : cegepsherbrooke.qc.ca/informatique

Débouchés possibles

- PME ou grandes entreprises de services
- Firmes de consultants spécialisées en informatique
- Bureaux professionnels d'ingénierie
- Finance
- Entreprises commerciales et manufacturières
- Établissements d'enseignement
- Centres de santé
- Municipalités
- Fonction publique provinciale et fédérale
- Sociétés d'État
- À la pigne

Grille de cours

LÉGENDE : Formation générale
Formation spécifique au programme

PREMIÈRE SESSION

- Écriture et littérature
- Philosophie et rationalité
- Éducation physique et santé
- Exploitation des technologies collaboratives
- Créations de pages Web
- Introduction à la programmation d'un ordinateur
- Interaction dans un contexte de projet

DEUXIÈME SESSION

- Littérature et imaginaire
- L'être humain
- Éducation physique et efficacité
- Traitement de données
- Administration d'une station de travail
- Programmation orientée objet
- Implantation de réseaux locaux
- Production de documents techniques

TROISIÈME SESSION

- Littérature québécoise
- Anglais
- Cours complémentaire I
- Exploitation de bases de données
- Évaluation des composants informatiques
- Introduction à la sécurité informatique

CONCEPTION ET PROGRAMMATION

- Structures de données dans les jeux
- Développement Web

GESTION DE RÉSEAUX

- Administration de serveurs Windows
- Administration de serveurs Linux

QUATRIÈME SESSION

- Langue et communication
- Cours complémentaire II
- Anglais
- Introduction à l'utilisation d'objets connectés
- Développement d'applications avec des objets connectés

CONCEPTION ET PROGRAMMATION

- Méthodologie du développement logiciel
- Développement Web avancé
- Développement d'applications mobiles

GESTION DE RÉSEAUX

- Développement de scripts
- Déploiement de réseaux interconnectés
- Surveillance d'un réseau

CINQUIÈME SESSION

- Éthique et politique
- Activité physique et autonomie
- Préparation au stage
- Exploration de nouvelles technologies
- Concepts mathématiques
- Interagir en contexte professionnel

CONCEPTION ET PROGRAMMATION

- Projet de développement d'applications

GESTION DE RÉSEAUX

- Projet d'implantation de réseaux

SIXIÈME SESSION

CONCEPTION ET PROGRAMMATION

- Stage en conception et programmation

GESTION DE RÉSEAUX

- Stage en gestion de réseaux