

Techniques de l'informatique

jeux vidéo

FORMATION OFFERTE
EN PRÉSENTIEL OU EN LIGNE

AU CŒUR DE LA VILLE DE QUÉBEC

SPÉCIALISATION EN JEUX VIDÉO

ENSEIGNANTS ISSUS DES
INDUSTRIES TECHNOLOGIQUES

POSSIBILITÉS D'EMPLOIS
dans plusieurs secteurs d'activités

SOIRÉE PORTFOLIO
Exposition des finissants, opportunité
de réseautage avec les gens du milieu

Participation à différents
ÉVÉNEMENTS DE L'INDUSTRIE



PROGRAMME ADMISSIBLE
À L'AIDE FINANCIÈRE AUX ÉTUDES
Prêts et bourses



CONDITIONS GÉNÉRALES
D'ADMISSION (voir page 60)

CONDITIONS PARTICULIÈRES D'ADMISSION

Le candidat a réussi l'un de ces cours :

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

NOUS ENSEIGNONS *Sujet à changement*

LANGAGES

- > C, C++, C#
- > Lua
- > Java
- > Python

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

- > Windows
- > MacOS
- > Linux

PLATEFORMES

- > Visual Studio
- > Android Studio
- > Visual Code

- > PyCharm
- > IntelliJ
- > Qt Creator

ENGINS DE JEUX

- > Unity
- > Unreal

ANALYSE ET BASES DE DONNÉES

- > SQL
- > UML

420.B0 Techniques de l'informatique

Session 1

109-101-MQ	Activité physique et santé	30
340-101-MQ	Philosophie et rationalité	60
601-101-MQ	Écriture et littérature	60
420-012-BT	Analyse de la fonction de travail	45
420-200-BT	Mathématiques pour informatique	60
420-300-BT	Algorithmique et programmation	105
420-501-BT	Station de travail et système d'exploitation	60

Session 2

109-102-MQ	Activité physique et efficacité	30
340-102-MQ	L'être humain	45
601-102-MQ	Littérature et imaginaire	60
420-210-BT	Mathématiques – vecteurs et matrices pour...	60
420-222-BT	Base de données	60
420-811-BT	Programmation orientée objet	45
420-840-BT	Techniques de programmation	90
420-960-BT	Programmation de mécanique de jeu	120

Session 3

COM-001-03	Cours complémentaire 1	45
COM-002-03	Cours complémentaire 2	45
604-COM	Anglais formation générale commune	45
420-511-BT	Réseau	60
420-521-BT	Programmation interactive Web	60
420-601-BT	Intelligence artificielle 1	75
420-951-BT	Design de jeu	60
420-990-BT	Programmation sur appareils portatifs	60

Session 4

109-103-MQ	Activité physique et autonomie	30
601-103-MQ	Littérature québécoise	60
604-PRO	Anglais formation générale propre	45
420-701-BT	Développement logiciel	60
420-820-BT	Soutien et analyse techniques	60
420-830-BT	Programmation de système de jeu	75
420-912-BT	Projet pratique 1	90
420-972-BT	Programmation avancée 1	105

Session 5

340-JVA-BT	Problèmes éthiques et politiques...	45
601-JVA-BT	Discours oraux et écrits	60
420-611-BT	Intelligence artificielle 2	75
420-921-BT	Projet pratique 2	120
420-931-BT	Formation préparatoire à l'emploi	45
420-980-BT	Programmation avancée 2	75

Session 6

420-940-BT	Projet d'intégration professionnelle...	345
601-888-02	Épreuve uniforme de littérature en français (EUF)	

- ☐ Formation générale
- ☐ Formation spécifique

Grille de cours sujette à modifications

Nombre
d'heures

PROFIL DU CANDIDAT

Le candidat recherché s'intéresse au domaine de la programmation et à tout ce qui touche l'avancement technologique. Il aime converser, prendre la parole pour un groupe, rédiger et être à l'affût de la nouveauté. De plus, le candidat possède des connaissances de base en informatique et fait preuve de jugement et d'ingéniosité.

BUT DU PROGRAMME

Le programme Techniques de l'informatique est un DEC de trois ans formant des techniciens polyvalents pour le secteur TI. Il prépare les étudiants à intégrer des équipes multidisciplinaires en gestion, en jeu vidéo, en intelligence artificielle, en optimisation ou en analyse. Les diplômés pourront devenir des spécialistes dans un éventail de domaines liés à la programmation.

Grâce à sa formation, l'étudiant maîtrisera l'art de concevoir et programmer en tirant profit de l'avancement technologique que sont notamment le développement de jeux sur console et mobile, l'intelligence artificielle (IA) et le déploiement de bases de données. Les diplômés seront capables de développer, d'intégrer, de mettre à jour des logiciels et d'améliorer ceux existants.

COMPÉTENCES

Après sa formation, le technicien concevra des programmes innovants pour résoudre des problèmes complexes. Il créera des algorithmes variés (jeu vidéo, web) et développera des bases d'IA, démontrant ainsi une expertise polyvalente.

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Les diplômés auront accès à des perspectives professionnelles variées. Ils pourront intégrer des entreprises spécialisées dans le jeu vidéo, l'intelligence artificielle ou le développement logiciel, ainsi que des cabinets de conseil en informatique. Les postes offerts incluent technicien informatique, développeur, analyste, et même des rôles pointus comme programmeur IA ou Web.



420.B0

Techniques de l'informatique

