



TECHNIQUES D'INTÉGRATION MULTIMÉDIA

WEB ET APPS

DURÉE : 3 ANS

Réalisez des produits interactifs de toutes sortes : des sites Web variés, des applications mobiles, des jeux en ligne ou des présentations multimédias. Vous serez apte à travailler à la programmation et à l'intégration des fonctionnalités d'un site Web ou d'une application ainsi qu'à la conception graphique et ergonomique d'interfaces. Vous produirez des éléments de contenu audiovisuel tels que des vidéos, du son et des animations.



ADMISSION ▶ P.23

Préalables

Répondre aux conditions d'admission du collégial.
Aucun préalable spécifique.

Critères de sélection

Évaluez votre admissibilité avec l'outil de prévisibilité du SRACQ au sracq.qc.ca/previsibilite

INTERNATIONAL ▶ P.10

- Stage crédité en France
 - Cours complémentaire en Italie
 - Cours complémentaire en Irlande
 - Cours d'éducation physique aux États-Unis
- Si le cheminement scolaire le permet.

CARRIÈRE

Professions

- Intégratrice ou intégrateur Web
- Intégratrice ou intégrateur multimédia
- Webmestre
- Designer Web
- Programmeuse ou programmeur
- Développeuse ou développeur Web
- Chargée ou chargé de projets

Employeurs

- Agences Web et numériques
- Entreprises en multimédia
- Entreprises privées
- Secteurs public et parapublic

UNIVERSITÉ

DEC+BAC et passerelles

Des universités peuvent reconnaître un certain nombre de cours du programme sous certaines conditions.

Ce programme donne également accès aux programmes universitaires dont le seuil d'admission est le DEC.

GRILLE DE COURS

THÉORIE
PRATIQUE
TRAVAIL PÉRSO.

1^{re} SESSION

Français I : écriture et littérature	2	2	3
Anglais ensemble I	2	1	3
Introduction à la programmation	2	4	3
Design d'interface I	2	4	2
Culture numérique et communication	2	1	1
Intégration I	1	2	3
Profession intégrateur	1	2	2
			28 h.c./sem.

2^e SESSION

Français II : littérature et imaginaire	3	1	3
Éducation physique I	1	1	1
Cours complémentaire I	2	1	3
Programmation Web et multimédia I	2	4	3
Design d'interface II	2	4	2
Montage médiatique : animation	1	2	2
Intégration II	2	4	3
			30 h.c./sem.

3^e SESSION

Philosophie I : philosophie et rationalité	3	1	3
Éducation physique II	0	2	1
Anglais propre au programme	2	1	3
Programmation Web et multimédia II	2	4	3
Conception interactive I	1	2	2
Montage médiatique : vidéo	2	2	2
Réalisation de produits numériques interactifs I	2	4	4
			28 h.c./sem.

4^e SESSION

Français III : littérature québécoise	3	1	4
Philosophie II : l'être humain	3	0	3
Éducation physique III	1	1	1
Cours complémentaire II	2	1	3
Programmation Web et multimédia III	2	4	3
Conception interactive II	1	2	2
Montage médiatique : plurimédia	1	2	2
Réalisation de produits numériques interactifs II	2	4	4
Épreuve uniforme de français			
			30 h.c./sem.

5^e SESSION

Français IV : communication et arts	1	3	2
Philosophie III : éthique et politique	3	0	3
Programmation Web et multimédia IV	2	4	3
Réalisation de produits numériques interactifs III	4	8	4
Analyse et conception de projet	1	2	2
Programmation spécialisée	1	2	2
			31 h.c./sem.

6^e SESSION

Projet de recherche	1	2	2
Réalisation de produits numériques interactifs IV	2	6	6
Stage et activités professionnelles	1	17	1
Épreuve synthèse du programme			
			29 h.c./sem.

\$ Les étudiantes et étudiants devront faire l'acquisition d'un ordinateur portable Mac ou PC, dès la 1^{re} session, d'environ 2 000 \$ et se procurer la licence Adobe Creative Cloud de 100 \$/an. Les détails sur les spécifications techniques seront transmis après l'inscription.

LES BONNES RAISONS DE CHOISIR CE PROGRAMME

- ▶ Bourses Perspective Québec : obtenez 1 500 \$ par session à temps plein réussie.
- L'alternance travail-études (ATE) : possibilité de faire des stages d'été rémunérés.
- La relation étroite avec les entreprises : visites de milieux de travail, conférences et colloques.
- Les laboratoires multimédias dotés d'équipements récents et performants.
- Le mentorat avec des professionnelles et professionnels du milieu.
- Le stage crédité de fin d'études en entreprise.
- Le DEC portable : une formule pédagogique où l'ordinateur portable personnel est utilisé.
- Le Centre de recherche en imagerie numérique et médias interactifs, le CIMMI.
- La formule Apprentissage en milieu de travail (AMT) qui permet de réaliser plus de 20 % des apprentissages en contexte réel.