Programmation orientée objet et technologies WEB (AEC)

Code: LEA.3N

Modifié le : 2020-01-07

Ordre d'enseignement : Collégial

Type de formation : Professionnelle

Langue d'enseignement : Français

Durée(s): 1 260,0 Heure(s)

Unité(s): 46,33

Diplôme(s): Attestation d'études collégiales (AEC)

Clientèle(s) visée(s) : Adultes

Particularité(s) : Stage(s)

Objectifs

Ce programme vise à rendre les élèves capables d'exercer, dans un environnement orienté objet, les tâches inhérentes à la spécialité de programmeur-analyste. Il favorise une certaine polyvalence par le développement d'habiletés transférables à d'autres spécialités connexes et permet l'acquisition de connaissances liées à la conception de logiciels dans les domaines de la gestion, des bases de données, d'Internet et du multimédia.

Cette attestation suppose une familiarisation avec :

- la programmation structurée et orientée objet (Java);
- les systèmes d'exploitation modernes (Microsoft et Linux);
- la structuration des données (C/C++);
- l'analyse des caractéristiques et le développement d'un système d'information (méthode UML);
- la conception et l'exploitation de bases de données (Oracle);
- le développement dans un environnement graphique (Java et Visual Basic);
- la conception d'applications hypermédias (HTML, JavaScript, VBScript, ASP,).

Liste des compétences

- Mettre à profit les possibilités d'un système d'exploitation propre à une station de travail. (016Q)
- Installer des éléments physiques et logiques dans une station de travail. (016R)
- Exploiter un langage de programmation structuré. (016S)
- Appliquer une approche de développement par objets. (016T)
- Produire des algorithmes. (016W)
- Produire une interface utilisateur. (016X)
- Organiser et exploiter des données. (0170)
- Analyser les caractéristiques de systèmes d'information d'entreprises variées en vue de la formulation de solutions informatiques. (0172)
- Mettre à profit les possibilités d'un environnement informatique en réseau. (0174)
- Créer et exploiter des bases de données. (0175)
- Apporter des améliorations fonctionnelles à une application. (0176)
- Assurer la qualité d'une application. (0177)
- Mettre en oeuvre une application. (017A)
- Concevoir et développer une application dans un environnement de base de données. (017B)
- Concevoir et développer une application dans un environnement graphique. (017C)
- Concevoir et développer une application hypermédia dans des réseaux internes et mondiaux. (017D)
- Résoudre des problèmes mathématiques en informatique. (FN22)

Conditions d'admission

Être titulaire d'un diplôme d'études secondaires (DES).

ou

Posséder une formation jugée équivalente.

ET

Avoir interrompu ses études à temps plein ou poursuivi des études postsecondaires à temps plein pendant au moins deux sessions consécutives ou une année scolaire.

ou

Ëtre visé par une entente conclue entre le collège et un employeur ou bénéficier d'un programme gouvernemental.

ou

Avoir interrompu ses études à temps plein pendant une session et avoir poursuivi des études postsecondaires à temps plein pendant une session.

ou

Être titulaire d'un diplôme d'études professionnelles (DEP).

ΕT

Avoir réussi le cours de Mathématiques 436 ou TS 4e ou SN 4e ou CST 5e.

et

Maîtriser la langue française.

et

Avoir une connaissance fonctionnelle de l'anglais.

Établissements d'enseignement

Établissements offrant le programme

Nom	Caractéristiques spécifiques	Région
Collège de Rosemont	- Offert le jour - Stage(s) - Temps plein	Montréal

Références

DEC de référence

Titre	Code
Techniques de l'informatique (DEC)	420.A0

Codes et classifications

Codes

Code de programme : LEA.3N

Code(s) Cursus : 4.4

Domaine d'études

Secteur : Administration, commerce et informatique

Particularités de l'établissement Collège de Rosemont

Modifié le : 2020-12-07

Code de formation :LEA.3NOrdre d'enseignement :CollégialLangue d'enseignement :FrançaisCode de l'établissement :915000

Mode(s) d'enseignement : Offert le jour

Temps plein

Particularité(s): Stage(s)

© GRICS, 1985-2021