

## Stage des étudiant.e.s de 3<sup>e</sup> année à la session d'hiver

### Stage de 8 semaines débutant à la mi-session

#### Déroulement :

Le stage final crédité consiste en huit (8) semaines consécutives de stage à temps plein en entreprise débutant à la mi-session. Les étudiants seront disponibles à l'emploi immédiatement après leur stage.

#### Salaire

Le salaire est déterminé par l'entreprise. **Tous les stages rémunérés sont admissibles à un crédit d'impôt avantageux. Les journées fériées rémunérées sont aussi admissibles.**  
<https://www.revenuquebec.ca/fr/citoyens/credits-dimpot/credits-dimpot-pour-stage-en-milieu-de-travail/> .

## Profil des compétences des étudiant.e.s de 3<sup>e</sup> année

La formation du programme des Techniques d'intégration multimédia - Web et apps offerte au Cégep de Sainte-Foy conduit à l'obtention du diplôme d'études collégiales de trois ans (DEC). Le programme vise à former des technicien.ne.s, membres efficaces d'une équipe multidisciplinaire dans la réalisation de produits numériques interactifs (sites Web informatifs et applicatifs, applications Web mobiles, jeux en ligne, etc.) L'étudiant.e réalise des produits accessibles, utilisables et portables.

Au cours de sa troisième année de formation, l'étudiant.e a réalisé principalement, en équipe ou individuellement, un site Web transactionnel *responsive*, ainsi qu'une refonte de site institutionnel incluant l'utilisation d'un système de gestion des contenus (WordPress). Elle ou il a également élaboré une solution interactive personnelle à partir des exigences d'un client réel et développé ses habitudes de veille technologique et d'autoformation. À travers ces projets, l'étudiant.e a développé ses aptitudes professionnelles d'autonomie, son ouverture d'esprit, son écoute, sa rigueur et le souci des détails. Elle ou il a développé un sens de l'organisation, des méthodes de travail et des habiletés collaboratives.

Elle ou il a aiguisé son regard critique sur les qualités d'une interface et est en mesure de contribuer à la qualité des solutions en respect d'objectifs de communication précis.

En lien avec les grands axes de formation qui structurent le programme, le tableau des compétences de la page suivante exprime les compétences et les tâches qui sont caractéristiques de la 3<sup>e</sup> année de formation.

Tableau des compétences des étudiant.e.s de 3<sup>e</sup> année

Axes de la formation	Compétences et tâches	Logiciels, Outils...	Normes, Langages...
<b>Design et traitement des médias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Élaborer une solution interactive originale à partir d'exigences de client réel et des besoins utilisateurs.</li> <li><b>Concevoir et adapter des interfaces</b> pour <b>postes de tables</b> et périphériques <b>mobiles</b>, en respect des critères d'utilisabilité et des normes d'accessibilité, selon une démarche UX.</li> <li>Concevoir et adapter les pages Web dans une perspective d'<i>Adaptive Web Design</i>.</li> <li>Réaliser des animations, du traitement sonore, des tournages et montages vidéo.</li> <li>Reconnaître et établir les besoins d'une production en fonction de la clientèle cible et des objectifs de communication.</li> </ul>	Suite Adobe CC  Figma  Axure	
<b>Intégration et programmation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifier la faisabilité d'un projet et évaluer des solutions technologiques.</li> <li>Maintenir une veille technologique; savoir s'adapter et rechercher des solutions aux problèmes techniques rencontrés.</li> <li><b>Intégrer et programmer selon les normes et les meilleures pratiques.</b></li> <li>Utiliser des bibliothèques et des outils pour faciliter l'intégration et le développement de produits multi-appareils.</li> <li>Avoir développé des habilités à résoudre les difficultés d'<b>interopérabilité</b> entre le Web mobile et le Web de table, entre les différents navigateurs et systèmes d'opérations.</li> <li>Maîtriser les techniques de base de l'<b>accessibilité</b> des pages Web.</li> <li><b>Programmer l'interactivité</b> en respect de l'<b>amélioration progressive</b>.</li> <li>Développer des solutions bien adaptées à des problématiques complexes comme une transaction sécurisée ou la gestion des contenus.</li> <li><b>Programmer en orienté objet</b>. Savoir utiliser voire étendre des classes du noyau ou du domaine public et développer en PHP ou TypeScript des classes spécifiques au contexte.</li> <li>Programmer avec un souci des aspects de <b>sécurité</b> et une <b>gestion des erreurs</b>.</li> <li>Être familier avec le système de contrôle des versions <b>GIT</b>.</li> </ul>	Suite Adobe CC  PHPStorm SublimeText  Gulp Grunt  WordPress  Laravel	HTML5, (X)HTML WCAG-2 ARIA  XML JSON  CSS SASS  JavaScript Ajax(jQuery) TypeScript  OOP (MVC) PHP 7 SQL MySQL  GIT GitLab  Web components

Stage des étudiant.e.s de 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année durant l'été

### Stage à réaliser durant l'été

- Il s'agit de 8 à 12 semaines de stage ATE (alternance travail/étude) ne devant pas chavaucher la période scolaire.
- Ces semaines, travaillées à temps plein, doivent obligatoirement être rémunérées.

### Salaire

Le salaire est déterminé par l'entreprise. **Tous les stages rémunérés sont admissibles à un crédit d'impôt avantageux. Les journées fériées rémunérées sont aussi admissibles.**  
<https://www.revenuquebec.ca/fr/citoyens/credits-dimpot/credits-dimpot-pour-stage-en-milieu-de-travail/>.

### Tableau des compétences des étudiant.e.s de 1<sup>re</sup> année

Axes de la formation	Compétences et tâches	Logiciels	Normes et langages
<b>Design et traitement des médias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Réaliser des interfaces en respect d'une direction visuelle proposée, selon l'approche Responsive Web Design.</li><li>• Réaliser des animations simples.</li><li>• Adapter le design des pages écrans.</li><li>• Effectuer le montage d'animations.</li></ul>	Suite Adobe CC  Figma	Critères d'accessibilité en lien avec la conception.
<b>Intégration et programmation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participer activement à la complète élaboration et réalisation d'un produit multimédia.</li><li>• Travailler et remplir ses responsabilités au sein d'une équipe.</li><li>• Utiliser des méthodes de travail structurées.</li><li>• Intégrer des pages web en html5 et css3</li><li>• Intégrer des contenus en respect de l'accessibilité</li><li>• Intégrer des pages web selon l'approche Responsive Web Design</li><li>• Programmer une interactivité simple.</li></ul>	Terminal  Brackets  PHPStorm	HTML5 XML et JSON  CSS 3  JavaScript  SQL

N. B.: Les compétences des étudiant.e.s de 2e année se trouvent à la page suivante.

**Tableau des compétences des étudiant.e.s de 2<sup>e</sup> année**

Axes de la formation	Compétences et tâches	Logiciels et environnements de développement	Normes et langages
<b>Design et traitement des médias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concevoir et réaliser des interfaces en respect d'une direction visuelle proposée, selon l'approche Responsive Web Design.</li> <li>• Réaliser des animations, des montages vidéos et du traitement sonore.</li> <li>• Concevoir un produit interactif en respect des besoins des utilisateurs.</li> <li>• Concevoir et réaliser des interfaces</li> <li>• Concevoir et réaliser des esquisses fonctionnelles (wireframe)</li> <li>• Concevoir et réaliser des animations, des vidéos et montage sonore.</li> </ul>	Suite Adobe CC  Figma  Axure	Critères d'accessibilité en lien avec la conception.  Critères d'utilisabilité et démarche centrée utilisateur.
<b>Intégration et programmation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participer activement à la complète élaboration et réalisation d'un produit multimédia.</li> <li>• Travailler et remplir ses responsabilités au sein d'une équipe.</li> <li>• Utiliser des méthodes de travail structurées.</li> <li>• Intégrer et programmer selon les normes et les meilleures pratiques.</li> <li>• Intégrer des pages web selon l'approche Responsive Web Design</li> <li>• Utiliser des bibliothèques et des outils pour faciliter l'intégration et le développement de produits multi-appareils.</li> <li>• Programmer l'interactivité en prenant en considération les aspects d'accessibilité et le responsive.</li> <li>• Programmer en PHP la connexion à une base de données, le traitement et l'affichage des données, l'ajout, la modification et la suppression de données.</li> <li>• Programmer en orienté objet. Savoir développer des classes spécifiques au contexte. Utiliser l'héritage et le polymorphisme.</li> </ul>	Terminal  Brackets  PHPStorm  MySQL  Serveur local, serveur distant, outils tels que Xampp ou Mamp  WordPress	HTML5 XML et JSON  CSS 3 Sass  JavaScript Ajax(jQuery) TypeScript  PHP  SQL

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à nous contacter: [stages-tim@cegep-ste-foy.qc.ca](mailto:stages-tim@cegep-ste-foy.qc.ca)

**Pascal Larose**  
**Professeur et coordonnateur des stages en TIM**  
**Département Techniques d'intégration multimédia - Web et apps**  
 Tél.: (418) 659-6600 ou par courriel: [pascal.larose@csfoy.ca](mailto:pascal.larose@csfoy.ca)