

**Certificat en technologies de l'information - 4802**

**RESPONSABLE :**

**Gatineau**

**Pour de plus amples informations :**

Téléphone : 819 595-3900, poste 1620  
Courriel : modinfo@uqo.ca

**SCOLARITÉ :**

30 crédits, Premier cycle

**OBJECTIFS :**

Le programme de certificat en technologies de l'information permet à l'étudiant.e d'acquérir une formation qualifiante à caractère technique avec une composante pratique solide. Ce programme met l'accent sur l'acquisition des fondements informatiques couramment requis dans le développement et l'utilisation des technologies de l'information : langages de programmation, technologies web, bases de données, réseautique, sécurité, etc. En diplômant de ce programme, l'étudiant.e est capable de s'intégrer et d'être opérationnel au sein d'une équipe informatique.

**INFORMATIONS SUR L'ADMISSION :**

| Lieu d'enseignement | Régime | Trimestres d'admission |       |     |
|---------------------|--------|------------------------|-------|-----|
|                     |        | Automne                | Hiver | Été |
| Gatineau            | TP     | ✓                      |       |     |

TP : Temps partiel

**CONDITIONS D'ADMISSION :**

**Base collégiale**

Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Les détenteurs d'un D.E.C. qui ne comporte pas au moins un cours de mathématiques de niveau collégial québécois, ou l'équivalent, devront réussir le cours d'appoint MAT1023 - Éléments de mathématiques pour l'informatique. L'admission définitive du candidat sera prononcée à la suite de la réussite de ce cours.

**Base études universitaires**

Avoir réussi un minimum de 15 crédit universitaires, avec une moyenne cumulative de 2,0 sur 4,3 ou l'équivalent.

Les candidates et candidats dont le niveau de préparation en mathématiques ne comporte pas au moins un cours de mathématiques de niveau collégial québécois, ou l'équivalent, devront réussir le cours d'appoint MAT1023 - Éléments de mathématiques pour l'informatique. L'admission définitive du candidat sera prononcée à la suite de la réussite de ce cours.

**Base expérience**

Avoir travaillé pendant au moins vingt-quatre (24) mois dans un domaine ayant permis l'acquisition de connaissances techniques attestées et jugées pertinentes dans un domaine relié à l'informatique. Ces connaissances et cette expérience pourraient être évaluées à l'aide d'entrevues.

Les candidates et candidats dont le niveau de préparation en mathématiques ne comporte pas au moins un cours de mathématiques de niveau collégial québécois, ou l'équivalent, devront réussir le cours d'appoint MAT1023 - Éléments de mathématiques pour l'informatique. L'admission définitive du candidat sera prononcée à la suite de la réussite de ce cours.

**PLAN DE FORMATION :**

**Cours obligatoires**

|         |   |
|---------|---|
| INF1753 | Pratique professionnelle et communication en informatique |
| INF1733 | Introduction au développement web (INF1563 ou INF1653)    |
| INF1563 | Programmation I   |
| INF3803 | Télématique   |
| INF4163 | Techniques de bases de données (INF1563 ou INF1653)       |

**Cours optionnels**

15 crédits optionnels

Choisir cinq (5) cours optionnels parmi les suivants (15 crédits):

|         |   |
|---------|---|
| CYB1003 | Introduction à la cybersécurité   |
| CYB1153 | Virtualisation des réseaux et cybersécurité                             |
| GEN1423 | Génie logiciel (INF1563)  |
| INF1403 | Développement d'applications avec Visual Basic.Net (INF1563 ou INF1653) |
| INF1473 | Entreposage et prospection de données (INF4163)                         |
| INF1573 | Programmation II (INF1563 ou INF1653)                                   |
| INF3723 | Systèmes d'exploitation ((INF1673 ou INF4023) et INF1573)               |
| INF4503 | Réalité virtuelle   |
| INF4293 | Sujets choisis en informatique  |
| INF1673 | Structure interne des ordinateurs                                       |
| INF1773 | Analyse des réseaux sociaux   |
| INF1783 | Introduction à Linux (INF1563 ou INF1653)                               |
| INF1793 | Infographie et développement de jeux vidéo (INF1563 ou INF1653)         |
| INF1803 | Services web (INF1733)  |
| INF1823 | Introduction à la science des données                                   |
| INN1003 | Projet intégrateur en innovation numérique                              |