

**Crédits: 15**

## Présentation

### En bref

Le microprogramme en développement d'applications Web et mobiles est conçu de façon à permettre à l'étudiant d'acquérir des connaissances théoriques et de développer des compétences dans ce domaine. Cette formation présentera aussi les principes de développement d'applications Web de technologies actuelles et émergentes, dont les dispositifs mobiles sur les plates-formes IOS et Android.

### Objectifs du programme

Au terme de son programme d'études, l'étudiant :

- aura acquis des compétences dans le développement d'applications Web et mobiles;
- sera capable de s'adapter à différents environnements matériels et logiciels liés au développement d'applications Web et mobiles;
- sera capable de faire face à l'évolution rapide des technologies Web et mobiles;
- aura acquis ou mis à jour des connaissances et développé des habiletés dans d'autres spécialités de l'informatique, comme la réseautique sans fil, le développement d'interfaces, le commerce électronique;
- sera en mesure d'identifier les possibilités et les limites des applications de l'informatique en ce qui concerne le développement d'applications Web et mobiles;
- sera capable de travailler de façon autonome;
- sera capable de travailler en équipe, éventuellement multidisciplinaire.

### Avenir : Carrière et débouchés

Dans le cadre de ce programme, l'étudiant va acquérir des connaissances et développer des compétences variées dans les domaines suivants :

- Programmation objet
- Programmation pour l'Internet (Web)
- Utilisation de bases de données
- Programmation d'interface utilisateur
- Programmation d'applications mobiles

L'étudiant est appelé à mettre en oeuvre ses connaissances et à mobiliser ses compétences dans des situations concrètes liées au développement d'applications Web et mobiles. Ce microprogramme a aussi pour objectif de préparer les étudiants à travailler dans des domaines comme, le développement d'applications Web, le commerce électronique, le développement d'applications mobiles.

L'orientation appliquée de la formation a pour objectif de développer, entre autres, la capacité d'intégrer les connaissances acquises pour la résolution de problèmes dans les différents domaines cités.

## Admission

---

## Trimestre d'admission et rythme des études

Automne, hiver.

Ce programme est offert à temps partiel.

## Conditions d'admission

### Études au Québec

Base AEC

Être titulaire d'une Attestation d'études collégiales (AEC) dans un domaine relié à l'informatique.

Base DEC

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

Base universitaire

Être titulaire d'un diplôme universitaire de premier cycle ou l'équivalent.

Base expérience

Posséder des connaissances appropriées et avoir occupé pendant au moins un an une fonction permettant l'acquisition d'une expérience en informatique.

Le candidat adulte doit joindre à sa demande d'admission des attestations de son expérience. Le responsable du programme pourra recommander au candidat adulte admissible une ou des activités d'appoint susceptibles de l'aider dans la formation qu'il entreprend.

### Études hors Québec

Il est plus difficile d'obtenir un Certificat d'acceptation du Québec (CAQ) et un permis d'études pour ce type de programme.

Base études hors Québec

Diplôme d'études préuniversitaires totalisant 13 années;

OU

Diplôme d'études préuniversitaires totalisant 12 années et une année d'études universitaires;

OU

Baccalauréat de l'enseignement secondaire français (général ou technologique).

## Structure du programme et liste des cours

A moins d'indication contraire, un cours comporte trois (3) crédits.

### Cours obligatoires (12 crédits)

INF1030 Introduction au développement d'applications mobiles (version Android) (INF1005 ou INF1035)

INF1031 Développement d'applications mobiles avancées (version Android) (INF1030)

INF1034 Introduction aux interfaces utilisateur (INF1002)

INF1035 Concepts avancés en objet (INF1004)

### Cours optionnels (3 crédits)

L'étudiant choisit un cours parmi les suivants (trois crédits) :

---

INF1020 Commerce électronique  
INF1032 Introduction au développement d'applications mobiles (plateforme IOS) (INF1005 ou INF1035)  
SIF1032 Graphisme par ordinateur (MAP1006 ou PIF1006; INF1004)

## **Autres renseignements**