



JOUR | 3 SESSIONS
900 heures

AEC
LEA.00

Le programme vise à former des spécialistes en informatique capables de développer et d'assurer la qualité et la fonctionnalité de ces applications mobiles sur iOS et Android ainsi que le développement mobile pour le web.

Le contenu de cette formation de qualité vise à permettre aux diplômés de concevoir et d'implémenter divers types d'applications mobiles natives comme des jeux et des applications mobiles pour le web. Ces applications innovantes seront utilisées pour des terminaux mobiles (téléphones intelligents, tablettes et assistants numériques) en utilisant les principales technologies (iOS et Android).

Les diplômés développeront des applications mobiles dans divers domaines tels que les jeux vidéo et feront des suivis en ligne pour des projets de développement mobiles sur le web.

Objectif de la formation

Les diplômés seront en mesure d'accompagner le client (ou l'employeur) dans la définition de ses besoins, de modéliser des applications et de programmer à l'aide des langages propres aux appareils mobiles.

Perspectives d'emploi

- Développeur d'applications mobiles sur iOS/Android;
- Concepteur d'applications mobiles;
- Responsable de la qualité des applications mobiles.

Diplôme

Ce programme mène à l'obtention d'une attestation d'études collégiales (AEC).

Conditions d'admission

- Posséder les connaissances de base en informatique et une formation jugée suffisante;
- Connaître un langage de programmation (C++, C#, Python, Java);
- Satisfaire au règlement sur le régime des études collégiales.

Apportez vos appareils personnels

L'utilisation d'un MacBook est obligatoire. Les ordinateurs Windows ne sont pas acceptés. Des logiciels avec licence étudiante ou régulière doivent être installés lorsque demandé par les enseignants.





JOUR | 3 SESSIONS
900 hours

AEC
LEA.00

Cours spécifiques au programme

- Introduction à la programmation (Java) (75 h)
- Modélisation UML (60 h)
- Base de données SQL (75 h)
- Éléments sur les appareils mobiles (45 h)
- Programmation Objective-C (60 h)
- Introduction à la programmation orientée objet (75 h)
- Introduction au développement mobile sous Android (75 h)
- Introduction au développement mobile sous iOS (75 h)
- Gestion de projet (90 h)
- Développement d'application mobile avancé sous Android (90 h)
- Développement d'application mobile avancé sous iOS (90 h)
- Projet Synthèse (90 h)

* Le Collège se réserve le droit de remplacer certains cours.

Club informatique

L'école est dotée d'un club informatique qui est administré par des étudiants pour l'aide et le support aux nouveaux inscrits dans les programmes informatiques ainsi que pour l'organisation d'activités sportives et culturelles.

Remarque

Le contenu des cours de ce programme est donné à titre indicatif. Le Collège LaSalle se réserve le droit, en tout temps, de changer, de modifier, d'ajouter ou de supprimer les logiciels ou les langages tout en respectant les objectifs de la formation.

* Matériel académique principalement en anglais.

Modes de formation

Sur campus

- Au campus de Montréal.

