

CONTENU DE LA FORMATION

Notre formation en informatique permet à nos futurs techniciens d'associer connaissance du milieu de l'entreprise et compétences techniques

Culture Générale

Objectif D COMMUNIQUER

La culture générale enseignée permet aux étudiants une meilleure insertion dans le monde professionnel par la prise en compte de l'environnement complexe du monde de l'entreprise.

- ❑ **Anglais** (150 heures) : étant la langue la plus utilisée en informatique pour la communication et la documentation technique, nos étudiants sont particulièrement formés à l'anglais technique informatique.
- ❑ **Technique d'Expression** (150 heures) : le programme comprend notamment la prise de parole, la maîtrise des techniques audiovisuelles, la rédaction de rapports de qualité, la préparation à l'insertion professionnelle. Par ces domaines, l'étudiant acquiert des qualités indispensables pour communiquer efficacement en entreprise.
- ❑ **Mathématiques** (300 heures) : la maîtrise des outils mathématiques pour l'informatique permet à l'étudiant d'acquérir les compétences pour conceptualiser et modéliser les données et les traitements.
- ❑ **Economie Gestion et Organisation** (300 heures) : la connaissance des mécanismes de gestion d'une entreprise ainsi que l'acquisition du vocabulaire associé permettront un meilleur dialogue et une meilleure adéquation des logiciels développés pour l'entreprise.

Informatique

Objectif D S'ADAPTER

Nous formons nos étudiants pour que dès leur stage en entreprise ils soient capables de s'adapter rapidement à des outils ou des langages qu'ils n'ont pas vus pendant leur scolarité mais qui utilisent les mêmes concepts que des outils ou langages déjà manipulés.

La majeure partie des enseignements se fait en travaux dirigés, et travaux pratiques, renforcés par du soutien individuel. Les projets de groupes les mettent dans la situation de travail en équipe.

- ❑ **Systèmes et réseaux** (300 heures) : le but de cet enseignement est de donner une formation suffisante pour être capable d'analyser un fonctionnement en environnement réseau, de développer des applications Web dynamiques en utilisant des outils comme PHP, Apache, CGI, etc...
- ❑ **Programmation** (300 heures) : par l'apprentissage du langage JAVA et de l'environnement ECLIPSE les étudiants manipulent les concepts de programmation objet. Cet enseignement donne lieu à la réalisation de projets complets.
- ❑ **Génie Logiciel** (300 heures) : cela permet de modéliser des applications simples avec ou sans BD avec UML. Ils apprennent à utiliser un Atelier de Génie Logiciel de type ARGO/UML.
- ❑ **Outils étudiés pendant leur scolarité** :
 - Des outils de bureautique standard (tableur, éditeur et traitement de textes),
 - Des outils de simulation du fonctionnement des ordinateurs,
 - Des méthodes de développement (OMT/UML),
 - Des SGBD relationnels (ORACLE, MySQL, POSTGRESQL) complétés par un ensemble d'outils L4G,
 - Des langages orientés objet (Java, C++, Python, Perl),
 - Des environnements graphiques et des générateurs d'applications (X-Window et MS-Windows).

Ainsi nos étudiants se préparent à la fois aux besoins actuels des entreprises et aux évolutions prévisibles de leur métier dans un environnement professionnel.