

INFORMATIQUE

RÉGIME ACCÉLÉRÉ (COOP.) (10), RÉGIME COOPÉRATIF (5), RÉGIME RÉGULIER (3)

Personnes rejoignables	56		Hommes		Femmes
Nombre de répondants	18	32,1 %	15 (83 %)		3 (17 %)

Note : les pourcentages ne sont pas affichés pour les questions ayant 5 répondants ou moins.

Situation des diplômés à la 1^{re} semaine d'avril 2007 et 2008

	Avril 2007		Avril 2008	
	Nombre	%	Nombre	%
Sur le marché du travail	11	61,1	12	66,7
Aux études	6	33,3	6	33,3
Inactifs professionnellement	1	5,6	0	0,0
Nombre total	18		18	

Situation des diplômés sur le marché du travail à la 1^{re} semaine d'avril 2007 et 2008

	Avril 2007		Avril 2008	
	Nombre	%	Nombre	%
En EMPLOI	9	81,8	12	100,0
Ayant un emploi à temps plein	9	81,8	12	100,0
Ayant un emploi à temps partiel	0	0,0	0	0,0
Ayant plusieurs emplois à temps partiel	0	0,0	0	0,0
Au CHÔMAGE	2	18,2	0	0,0
Nombre total	11		12	
En emploi et poursuivant des études	0/9		1/12	

Période écoulée pour obtenir un 1^{er} emploi à temps plein

	Total		Total		
	Nombre	%	Nombre	%	
Aucun délai	6	46,2	0	0,0	
De 0 à 3 mois	3	23,1	1	7,7	
De 3 à 6 mois	0	0,0	1	7,7	
De 6 à 9 mois	2	15,4	0	0,0	
			De 9 à 12 mois	0	0,0
			De 12 à 18 mois	1	7,7
			18 mois et plus	1	7,7
			Déjà en emploi avant les études	0	0,0

Données relatives à l'EMPLOI pour la 1^{re} semaine d'avril 2008

Correspondance études/travail	Total		Type de travail	Total	
	Nombre	%		Nombre	%
Emplois reliés	12	100,0	Permanent	11	91,7
Emplois non reliés	0	0,0	Temporaire renouvelable	0	0,0
			Temporaire non renouvelable	1	8,3
			Temporaire mais ignore si renouvelable ou non	0	0,0

Raison principale d'un travail non relié à la formation				Total	
	Nombre	%		Nombre	%
Occasion d'entrer dans l'entreprise	0		Pas trouvé d'emploi dans mon domaine	0	
J'ai pris le premier emploi disponible	0		Correspond à d'autres études	0	
L'emploi m'intéressait davantage	0		J'ai conservé mon ancien emploi	0	
Mes intérêts ont changé	0		Autre raison	0	

Nombre total d'heures de travail par semaine

Travail à temps plein			Travail à temps partiel		
	Total	%		Total	%
	Nombre	%		Nombre	%
De 30 à 45 h	10	83,3	Moins de 10 h	0	
De 46 à 54 h	1	8,3	De 10 à 19 h	0	
55 h et plus	1	8,3	De 20 à 29 h	0	
			De 30 à 45 h	0	

Salaire

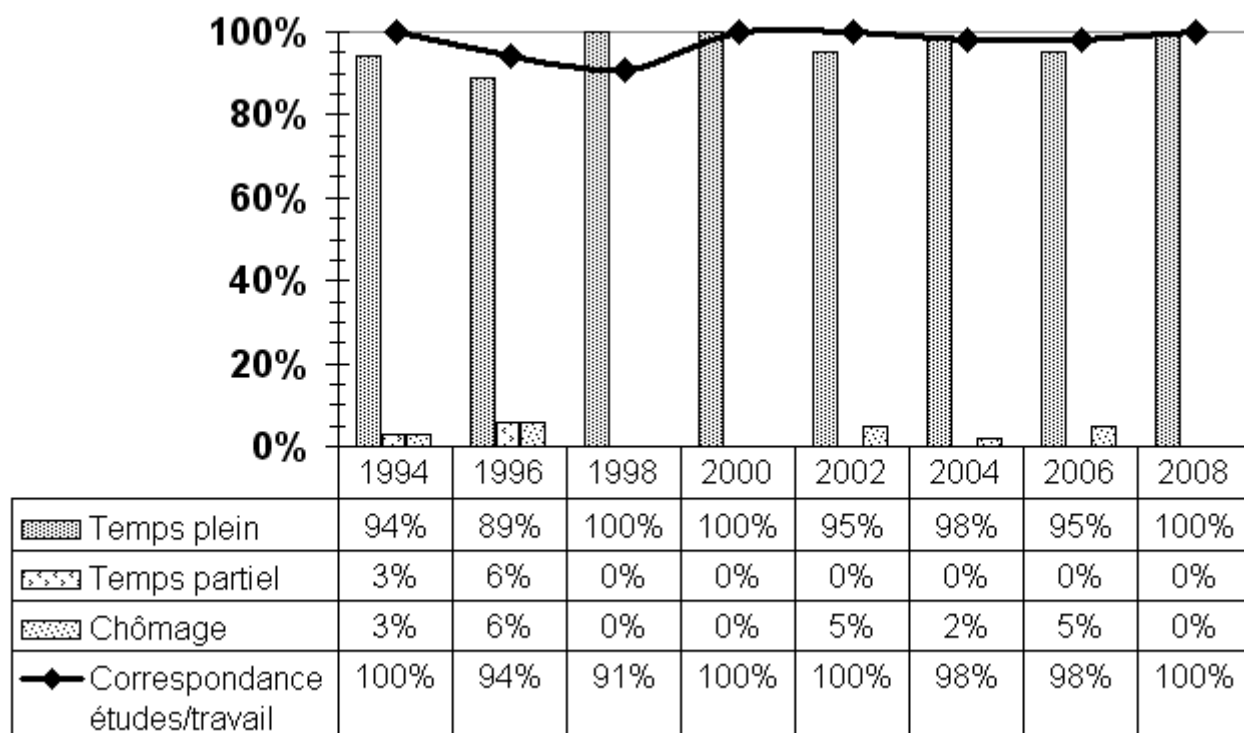
Travail à temps plein			Travail à temps partiel		
	Total	%		Total	%
	Nombre	%		Nombre	%
Moins de 23 000 \$	0	0,0	Moins de 15,00 \$	0	
De 23 à 30 999 \$	0	0,0	De 15 à 21,99 \$	0	
De 31 à 36 999 \$	0	0,0	De 22 à 28,99 \$	0	
De 37 à 44 999 \$	6	50,0	De 29 à 35,99 \$	0	
De 45 à 50 999 \$	3	25,0	De 36 à 42,99 \$	0	
De 51 à 56 999 \$	2	16,7	43 \$ et plus	0	
57 000 \$ et plus	1	8,3			

Raison principale d'un travail à temps partiel				Total	
	Nombre	%		Nombre	%
Seul emploi dans mon domaine	0		Occasion d'entrer dans l'entreprise	0	
Pour rester dans ma région	0		Pas trouvé d'emploi à temps plein	0	
À la suite de coupures	0		Par choix	0	
Ma situation ne me permettait pas de travailler à temps plein	0		Pour étudier	0	
			Autres	0	

Commentaires

Accès relativement aisé au marché du travail:

- emplois à temps plein qui correspondent à la formation reçue;
 - pas de chômage;
 - des postes permanents;
 - des salaires élevés;
 - par contre, pour un certain nombre d'entre eux, l'insertion professionnelle a été longue à se réaliser.
- Programme à majorité masculine.



Données relatives à la FORMATION et aux ÉTUDES

Activités de FORMATION entreprises depuis la fin des études

Cours d'anglais

Cours de perfectionnement

Form. sur les nouvelles tech. dans le jeu vidéo

Programmes d'ÉTUDES supplémentaires entrepris après le diplôme de premier cycle

Maîtrise en informatique (2)

Maîtrise en enseignement au secondaire (2)

Dipl. de dével. de jeu vidéo (campus Ubisoft)

Technique d'avionique

Motif principal de la poursuite des études

	Nombre			Total	
		%		Nombre	%
Pas trouvé d'emploi	0		Augmenter mes compétences	0	
Pas trouvé d'emploi satisfaisant	1		Intérêt pour les études	1	
Augmenter mes possibilités d'emploi	1		Changer de domaine de formation	1	
Exigence de la profession	1		Exigence de l'employeur	0	
Obtenir poste ou salaire plus élevé	0		Autre	0	

Lien entre les études supplémentaires et celles de 1^{er} cycle

	Nombre			Total	
		%		Nombre	%
Même domaine	3		Domaine connexe	0	
			Autre domaine	2	

INFORMATIQUE

Description des emplois

RÉGIME ACCÉLÉRÉ (COOP.)

Analyste-Programmeur

- Analyse organique et fonctionnelle des besoins en matière de traitement de l'information.
- Conception, développement et modification de systèmes et de logiciels d'application.
- Définition des exigences et spécifications.
- Programmation et mise à l'essai.
- Implantation et intégration des solutions informatiques.
- Rédaction de la documentation.
- Maintenance et mise à jour.
- Soutien technique.
- Formation des usagers.
- Entreprise de services informatiques (2)
- Entreprise des technologies de l'information.
- Entreprise des télécommunications.
- Gouvernement provincial.

Développeur de logiciels

- Définir et documenter les besoins des utilisateurs éventuels.
- Élaborer les spécifications et monter le cahier de charges.
- Concevoir et développer des logiciels spécialisés.
- Effectuer les tests de fiabilité et de performance.
- Identifier les problèmes et les solutionner.
- Planifier et coordonner l'installation et l'intégration au système
- Mettre au point la procédure d'entretien
- Produire une documentation technique pertinente
- Entreprise de télécommunications
- Entreprise de jeux vidéo

Programmeur de jeux vidéo

- Écrire, modifier, intégrer et mettre à l'essai les codes informatiques.
- Travailler dans des systèmes de "gameplay"/d'intelligence artificielle.
- Rassembler les différentes composantes du jeu (son, graphisme, animation, texture, etc.).
- Assurer la maintenance des systèmes.
- Procéder au déverminage.
- Entreprise de jeux vidéo (2)

Concepteur de logiciels (support et assurance qualité)

- Voir au développement et au maintien des systèmes informatiques de gestion de l'entreprise (feuille de temps, gestion des ressources humaines, site intranet, etc.).
- Évaluer l'environnement et les besoins.
- Concevoir et modifier les logiciels d'application.
- Assurer les mises à jour.
- Entreprise de jeux vidéo

RÉGIME COOPÉRATIF

Programmeur-analyste

- Procéder à l'analyse organisationnelle et fonctionnelle des besoins en matière de traitement de l'information.
- Participer au développement de systèmes et de logiciels d'application.
- Programmer et mettre à l'essai.
- Implanter et intégrer les solutions informatiques.
- Rédiger la documentation.
- Assurer la maintenance et les mises à jour.
- Fournir un support technique.
- Former les usagers.
- Entreprise de services informatiques

RÉGIME RÉGULIER

Programmeur de jeux

- Analyser le concept de jeux pour établir une architecture de "gameplay".
 - Implanter le logiciel responsable des comportements des personnages, incluant l'intelligence artificielle, la simulation et l'interface usager.
 - Assister et guider les artistes dans l'intégration de leurs composantes (textures, son, animation, modélisation).
 - Coordonner le travail de cinq programmeurs.
 - Former de nouveaux programmeurs.
- Entreprise de jeux vidéo