



# Mythes générationnels

REMETTRE LES PENDULES À L'HEURE SUR LA JEUNESSE D'AUJOURD'HUI

par Charles-Antoine Lépine (2025-2028)

A. « Les jeunes sont paresseux et ne veulent pas travailler. » « Les jeunes l'ont bien plus facile que nous. » « Les jeunes ne sont pas fiables et immatures. » Ce sont toutes des phrases que nous avons entendues à notre endroit, basées sur des préjugés et des stéréotypes sans fondement. Il faut remettre les pendules à l'heure et mettre de l'avant la véritable réalité : celle d'une jeunesse forte, résiliente et remplie de talent.



B. Plusieurs sujets peuvent porter à la frustration et à l'indignation, et l'un de ceux-ci, pour moi, est le dénigrement de la « jeunesse » perpétué dans nos sociétés modernes. Ces idées discriminatoires préconçues sont non seulement fausses, mais aussi pleines de contradictions.

C'est pourquoi il est important de défaire ces « mythes » concernant nos générations et de mettre en lumière cette jeunesse qui défie les normes sociales et qui se démarque avec brio.

**SPECIAL OFFER** **Super Discount** 50%

**RABAIS DE 50%** sur tous les investissements en éducation!

“On coupe les prix”

Monseigneur CAQ

*Lisez la suite! Vous ne le regretterez pas!*

# Guide **ULTIM** de survie

POUR EXPLIQUER LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE TORTURES CONSENTANTES DES DIFFÉRENTES SESSIONS AU PLUS COMMUN DES MORTELS.

par Alexis Proteau (2022-2026)

1. **Web 4** (Conception Web) est le boss final : pas beaucoup d'heures de devoirs, mais un cours « tout ou rien » où accumuler du retard = chute libre.
2. **Web 5** (Production Web) n'est pas du HTML/CSS → c'est du PHP + Webjam, essentiel si tu veux faire du web (dev/design) et utile même si tu vas ailleurs.
3. **Environnement Pro** n'est pas complexe, mais chargé: travail d'équipe obligatoire, réflexion, gestion du temps et beaucoup de livrables. Trouves-toi une bonne équipe avant ce cours.
4. **Portfolio** n'est pas un endroit pour bricoler en classe: tu construis ton vrai site professionnel, avec le niveau de difficulté que TOI tu t'imposes.
5. **Les trois premières sessions** servent à découvrir ta branche (design, dev, 3D, montage, audio). Ce que tu n'aimes pas = un excellent indicateur de ce que tu ne feras pas plus tard.
6. **À partir de la 4e session**, c'est le moment idéal pour créer des projets personnels qui finiront dans ton portfolio (travail, mandats, projets autodidactes).
7. **Commence toujours tes travaux tôt**, sinon les rushs de fin de session deviennent infernaux (stress, nuits blanches, regrets).
8. **Ta réputation** est plus importante que ta note : les retardataires deviennent les derniers choisis pour les bons projets d'équipe.

**SPÉCIAL DU JOUR**

*Alerte à la grève! TIMbits GRATUITS!*

*Cafétéria le 12 décembre*

**PARTY DE NOËL ATIM** 18h à 22h

**Inscriptions SUR DISCORD**

**Disclaimer**

Les opinions, contenus et satires publiés dans le CTRL ZINE sont la responsabilité exclusive de leurs auteur·trice·s étudiant·es. Ils ne reflètent en aucun cas les positions officielles du programme Techniques d'Intégration Multimédia (TIM) ni du Cégep Édouard-Montpetit.

**Crédits**

**Rédaction:** Charles-Antoine Lépine et Alexis Proteau | **Correction:** Sabrina Dignard | **Design:** Alexandre Donato, Sabrina Dignard, Alexandra Alvarenga-Umana, Colin Gendron, Vu Anh Tu Dang, Angie Madhow | **Illustration originale:** Miguel Chartrand | **Gestion de projet:** Alexandre Donato | **Imprimeur:** Richard Guèvremont