



## IDENTIFICATION

<b>PROGRAMME</b>	CONDUISANT AU DEC <i>Techniques de l'informatique</i> (420.B0)
<b>STATUT</b>	PROGRAMME D'ÉTAT
<b>SECTEUR</b>	TECHNIQUE
<b>IMPLANTATION</b>	AUTOMNE 2018

## COHÉRENCE

### RÉFÉRENCE

DEC *TECHNIQUES DE L'INFORMATIQUE*  
(420.B0)

AVIS DE LA COMMISSION DES ÉTUDES AU CONSEIL D'ADMINISTRATION  
SUR LA COHÉRENCE DU PROGRAMME

7 DÉCEMBRE 2017

PRÉSENTATION POUR ADOPTION PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION

7 FÉVRIER 2017

MISE EN ŒUVRE DU PROGRAMME

AUTOMNE 2018

## 1. LES CARACTÉRISTIQUES DU PROGRAMME

Programme :	<i>Techniques de l'informatique</i> (420.B0)
Type de sanction :	Diplôme d'études collégiales
Type de programme :	Programme d'études techniques
Nombre d'unités :	91 2/3 <ul style="list-style-type: none"><li>- formation générale : 26 2/3</li><li>- formation spécifique : 65</li></ul>
Durée totale :	2 670 heures-contact <ul style="list-style-type: none"><li>- formation générale : 660 heures-contact</li><li>- formation spécifique : 2 010 heures-contact</li></ul>

## 2. LES CONDITIONS D'ADMISSION

### 2.1 Conditions générales d'admission

Conformément aux conditions d'admission définies dans le RREC.

### 2.2 Condition particulière d'admission établie par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur au moment de l'implantation du programme.

En plus des conditions pour être admis dans le programme technique de *Techniques de l'informatique* (420.B0), l'étudiante ou l'étudiant doit rencontrer la condition décrite ci-dessous.

- Avoir réussi les mathématiques de la séquence *Techno-science* (TS) (064426) ou *Sciences naturelles* (SN) (065426) de la 4<sup>e</sup> secondaire ou les mathématiques de la séquence *Culture, société et technique* (CST) (063504) de la 5<sup>e</sup> secondaire.

## 3. LES FONDEMENTS PÉDAGOGIQUES DE LA VERSION LOCALE DU PROGRAMME

### 3.1 Buts de la formation spécifique

« La composante de formation spécifique du programme d'études *Techniques de l'informatique* vise à :

- rendre l'élève efficace dans l'exercice d'une profession, soit :
  - lui permettre, dès l'entrée sur le marché du travail, de jouer les rôles, d'exercer les fonctions et d'exécuter les tâches et les activités associées à une profession,

- lui permettre d'évoluer adéquatement dans un milieu de travail (ce qui implique des connaissances et des habiletés techniques et technologiques en matière de communication, de résolution de problèmes, de prise de décisions, d'éthique, de santé et de sécurité, etc.);
- favoriser l'intégration de l'élève à la vie professionnelle, soit :
  - lui faire connaître le marché du travail en général ainsi que le contexte particulier de la profession choisie,
  - lui faire connaître ses droits et ses responsabilités comme travailleuse ou travailleur;
- favoriser l'évolution de l'élève et l'approfondissement de savoirs professionnels, soit :
  - lui permettre de développer son autonomie et sa capacité d'apprendre ainsi que d'acquérir des méthodes de travail,
  - lui permettre de comprendre les principes sous-jacents aux techniques et aux technologies utilisées,
  - lui permettre de développer sa faculté d'expression, sa créativité, son sens de l'initiative et son esprit d'entreprise,
  - lui permettre d'adopter des attitudes essentielles à son succès professionnel, de développer son sens des responsabilités et de viser l'excellence;
- favoriser la mobilité professionnelle de l'élève, soit :
  - lui permettre d'adopter une attitude positive à l'égard des changements,
  - lui permettre de se donner des moyens pour gérer sa carrière, notamment par la sensibilisation à l'entrepreneuriat. »<sup>1</sup>

### 3.2 Intentions éducatives

« Les intentions éducatives en formation spécifique s'appuient sur des valeurs et préoccupations importantes et qui servent de guide aux interventions auprès de l'étudiante ou de l'étudiant. Elles touchent généralement des dimensions significatives du développement professionnel et personnel qui n'ont pas fait l'objet de formulations explicites au niveau des buts de la formation ou des objectifs et standards. Elles peuvent porter sur des attitudes importantes, des habitudes de travail, des habiletés intellectuelles, etc.

En conformité avec les visées de la formation collégiale, la formation spécifique vise aussi à former la personne à vivre en société de façon responsable, à amener la personne à intégrer les acquis de la culture et, enfin, à amener la personne à maîtriser la langue comme outil de pensée, de communication et d'ouverture sur le monde.

Pour le programme *Techniques de l'informatique*, les intentions éducatives en formation spécifique sont les suivantes :

- développer l'autonomie et favoriser la polyvalence;
- développer le sens de l'abstraction;
- promouvoir les valeurs d'équité en matière d'accès aux technologies informatiques. »<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Devis du programme d'études techniques en *Techniques de l'informatique* (420.B0), Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, Québec, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017, p.7.

### 3.3 Implantation locale

#### 3.3.1 Axes de formation

Les axes de formation permettent d'identifier les regroupements de compétences ayant des caractéristiques similaires. La formation spécifique du programme *Techniques de l'informatique* est portée par cinq grands axes : Système, Programmation, Conception, Développement et Profession.

##### Système

Dans cet axe, l'étudiant acquiert les compétences liées à *l'installation, la configuration et l'exploitation d'un système informatique*. Cet axe correspond aux compétences liées à l'installation et l'utilisation d'une station de travail, à l'utilisation et la configuration d'applications, au déploiement d'un réseau informatique local, à la sécurité informatique et à l'évaluation de composants logiciels et matériels.

##### Programmation

Dans cet axe, l'étudiant acquiert les compétences liées à *la programmation d'applications informatiques dans un environnement graphique à l'aide de la programmation orientée objet*. Il représente l'axe fondamental de la formation puisqu'il est préparatoire à l'axe *Développement*. Cet axe correspond aux compétences liées à l'utilisation des langages de programmation, à la résolution de problèmes d'informatique avec les mathématiques et à la programmation orientée objet.

##### Conception

Dans cet axe, l'étudiant acquiert les compétences liées à *la conception d'applications de manière itérative et incrémentale*. Cet axe correspond aux compétences liées à l'exploitation d'un système de gestion de base de données, à la collaboration pour la conception d'applications informatiques et à la modélisation de systèmes.

##### Développement

Dans cet axe, l'étudiant acquiert les compétences liées au *développement d'applications sur différentes plates-formes*. Le développement d'applications est le cœur même du nouveau programme. Cet axe est l'épine dorsale de notre programme. Il permettra de développer les compétences liées au développement d'applications Web et mobiles avec ou sans bases de données, aux services d'échange de données, aux jeux vidéo et simulations et aux applications pour des objets connectés.

##### Profession

Dans cet axe, l'étudiant acquiert les compétences liées à *l'intégration des principales pratiques dans le domaine de l'informatique*. Cet axe permet de développer les compétences de traitement de l'information relative aux réalités du milieu de travail, d'interaction dans un contexte professionnel, de soutien auprès des utilisateurs et d'adaptation aux technologies de l'informatique.

---

<sup>2</sup> *Ibid*, p.7 et 8.

### 3.3.2 Paliers d'intégration des apprentissages

Les paliers d'intégration, quant à eux, balisent la progression de l'étudiante ou de l'étudiant en fonction de la complexité des apprentissages. Dans le cas du programme *Techniques de l'informatique*, ces paliers sont : Initiation, Approfondissement et Intégration. Une compétence peut être développée dans une séquence graduée, allant de l'initiation à l'intégration, en passant par l'approfondissement. Elle peut aussi être développée selon une séquence chevauchant deux de ces paliers ou encore être développée à l'intérieur d'un seul d'entre eux.

#### Initiation

Les activités d'initiation visent l'acquisition des connaissances, habiletés et attitudes de **base** nécessaires pour résoudre des problèmes mathématiques, effectuer un support technique auprès des utilisateurs, installer des réseaux locaux, effectuer la sécurité informatique et utiliser des logiciels de modélisation et de rédaction de documents.

Il s'agit de notions de base que l'étudiante ou l'étudiant pourra exploiter ultérieurement dans son cheminement. Les compétences développées dans ce palier doivent être atteintes par des exercices et/ou des laboratoires simples.

#### Approfondissement

Les activités à l'intérieur de ce palier nécessitent plus d'apprentissage et de pratique, elles permettent à l'étudiante ou à l'étudiant d'acquérir des connaissances, habiletés et attitudes qui permettent la **maîtrise** de l'ensemble des compétences rattachées à ce palier comme : effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs, la programmation orientée objet, l'exploitation des bases de données et l'évaluation des composants logiciels et matériels.

Il s'agit de notions approfondies acquises par l'étudiante ou l'étudiant de manière progressive faisant appel à des notions préalables.

Les compétences associées à ce palier doivent être atteintes au moyen d'exercices, de travaux ou de projets plus complexes basés sur des situations se rapprochant de l'exercice de la profession.

#### Intégration

Les activités à l'intérieur de ce palier visent la **synthèse** d'un ensemble **intégré** de compétences, de connaissances et habiletés telles que : développement d'applications sur plusieurs plates-formes, développement d'applications de jeux vidéo et de simulations, développement d'environnements intelligents et l'intégration dans un contexte professionnel.

Les compétences associées à ce palier doivent être atteintes au moyen de projets plus complexes basés sur des cas concrets rencontrés dans l'exercice de la profession.

L'ANNEXE I *Compétences, cours, axes de formation et paliers d'intégration* présente les compétences, les axes de formation et les paliers d'intégration développés pour chaque cours de la formation spécifique du programme.

### 3.3.3 Profil de sortie

L'ANNEXE II *Profil de sortie* présente le profil de sortie du programme de *Techniques de l'informatique*.

#### **4. LA TABLE DE CORRESPONDANCE ENTRE LES COMPÉTENCES ET LES COURS**

L'ANNEXE III *Table de correspondance entre les compétences et les cours* établit la correspondance entre les cours et les compétences du programme. Ce tableau indique également le degré de développement de la (ou des) compétence(s) pour chaque cours.

#### **5. LA GRILLE DE COURS**

L'ANNEXE IV *Grille de cours* reproduit la grille de cours des étudiantes et des étudiants admis à l'automne dans ce programme. Cette grille présente la liste des cours, leur code, leur pondération, leur nombre d'heures-contact et leur nombre d'unités. Elle précise également le cours porteur de l'épreuve synthèse de programme.

#### **6. LES RÈGLES DE PROMOTION**

L'ANNEXE V *Tableau des préalables* présente la séquence des préalables du cheminement pour les étudiantes et les étudiants dans ce programme.

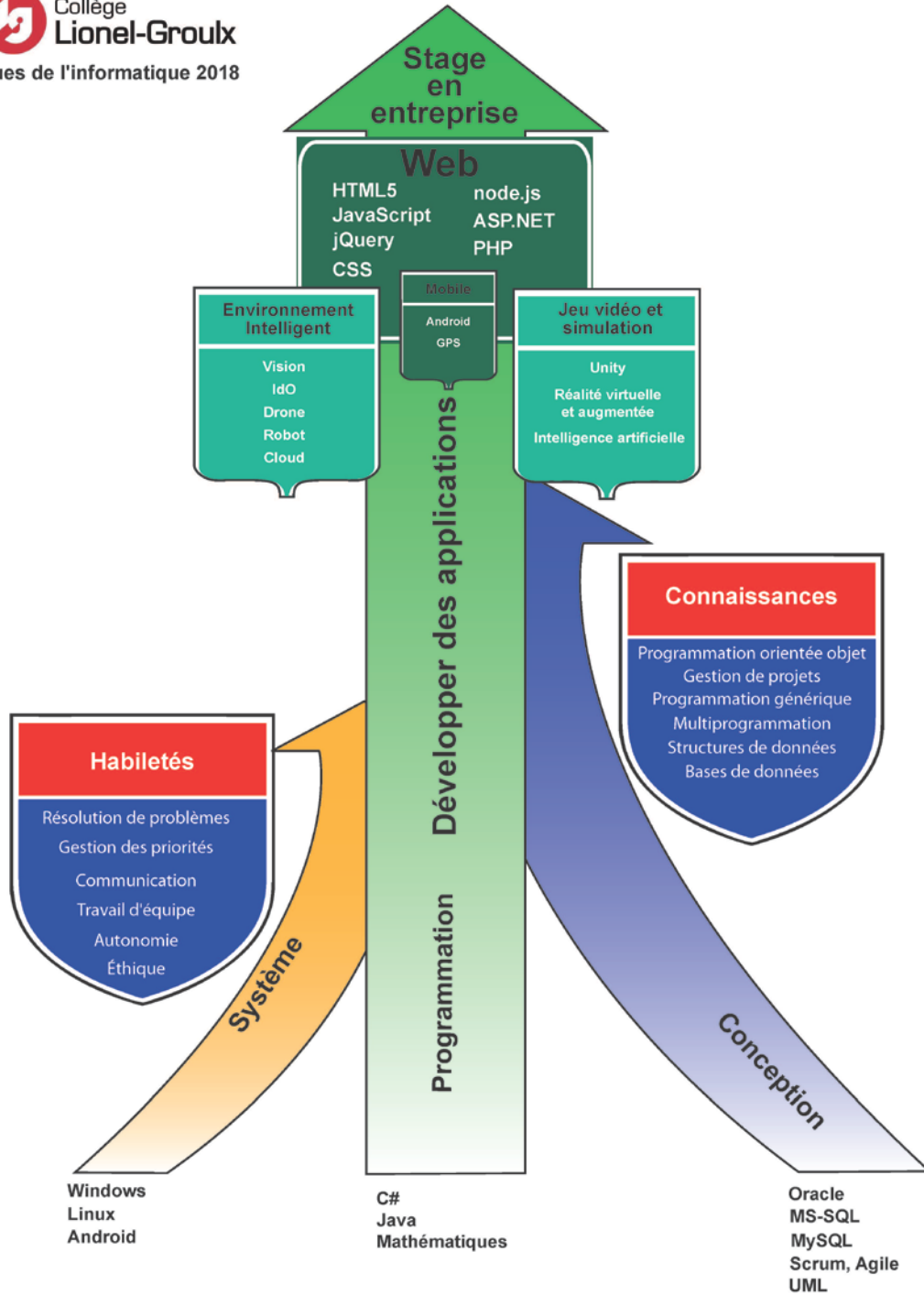
**ANNEXE I : COMPÉTENCES, COURS, AXES DE FORMATION ET PALIERS D'INTÉGRATION**

(Implantation août 2018)

COURS		AXES DE FORMATION					PALIERS D'INTÉGRATION
Code	Titre	Profession	Système	Programmation	Conception	Développement	
<b>1<sup>e</sup> session</b>		<i>Code des compétences</i>					
201-KB1 -LG	Mathématiques pour l'informatique			00Q3			Initiation
420-KB1 -LG	Introduction à la programmation			00Q2			Initiation et Approfondissement
420-KB2 -LG	Conception d'interfaces Web					00ST	Initiation
420-KB3 -LG	Exploitation d'une station de travail		00Q1 00Q4 00Q8				Initiation et Approfondissement
<b>2<sup>e</sup> session</b>		<i>Code des compétences</i>					
420-KB4 -LG	Programmation orientée objet			00Q6			Approfondissement
420-KB5 -LG	Programmation Web					00ST	Approfondissement
420-KB6 -LG	Introduction aux bases de données				00Q7		Initiation
420-KB7 -LG	Réseaux informatiques		00Q5 00Q8 00SF				Initiation et Approfondissement
<b>3<sup>e</sup> session</b>		<i>Code des compétences</i>					
420-KB8 -LG	Programmation d'applications mobiles					00SR	Initiation
420-KB9 -LG	Développement d'applications Web 1					00SU	Approfondissement et Intégration
420-KBA -LG	Programmation de bases de données				00Q7 00Q8		Approfondissement
420-KBB -LG	Programmation orientée objet avancée			00Q6			Approfondissement
<b>4<sup>e</sup> session</b>		<i>Code des compétences</i>					
420-KBC -LG	Développement d'applications mobiles					00SS	Approfondissement
420-KBD -LG	Développement d'applications Web 2					00SU	Approfondissement et Intégration
420-KBE -LG	Projet dirigé				00SY		Intégration
420-K&1 -LG	Choisir un cours parmi les suivants : Développement de jeux vidéo (420-KJ1-LG) Développement d'environnements intelligents (420-KF1-LG)					00SW ou 00SX	Approfondissement
<b>5<sup>e</sup> session</b>		<i>Code des compétences</i>					
420-KBF -LG	Professions de l'informatique	0000 00SE					Initiation
420-KBG -LG	Développement de services d'échange de données					00SV	Approfondissement et Intégration
420-KBH -LG	Projet d'intégration				00SY		Intégration
420-K&2 -LG	Suite du cheminement au choix : Conception de jeux vidéo (420-KJ2-LG) Conception d'environnements intelligents (420-KF2-LG)					00SW ou 00SX	Intégration
<b>6<sup>e</sup> session</b>		<i>Code des compétences</i>					
350-KB1 -LG	Interactions dans le monde professionnel	00SE					Approfondissement et Intégration
420-KBJ -LG	Stage en informatique (ESP)	00SE 00SG 00SH					Intégration
420-KBK -LG	Veille technologique	00SH					Approfondissement et Intégration

**ANNEXE II : PROFIL DE SORTIE**

(Implantation août 2018)





## ANNEXE III : TABLE DE CORRESPONDANCE ENTRE LES COMPÉTENCES ET LES COURS (Implantation août 2018)

		Session 1		Session 2		Session 3		Session 4		Session 5		Session 6		Nombre de cours contribuant au développement complet de la compétence	Nombre de cours contribuant au développement partiel de la compétence	
		201-KB1 -LG	Mathématiques pour l'informatique													
		420-KB1 -LG	Introduction à la programmation													
		420-KB2 -LG	Conception d'interfaces Web													
		420-KB3 -LG	Exploitation d'une station de travail													
		420-KB4 -LG	Programmation orientée objet													
		420-KB5 -LG	Programmation Web													
		420-KB6 -LG	Introduction aux bases de données													
		420-KB7 -LG	Réseaux informatiques													
		420-KB8 -LG	Programmation d'applications mobiles													
		420-KB9 -LG	Développement d'applications Web 1													
		420-KBA -LG	Programmation de bases de données													
		420-KBB -LG	Programmation orientée objet avancée													
		420-KBC -LG	Développement d'applications mobiles													
		420-KBD -LG	Développement d'applications Web 2													
		420-KBE -LG	Projet dirigé													
		420-K&1 -LG	Choisir un cours parmi les suivants : Développement de jeux vidéo (420-KJ1-LG) Développement d'environnements intelligents (420-KF1-LG)													
		420-KBF -LG	Professions de l'informatique													
		420-KBG -LG	Développement de services d'échange de données													
		420-KBH -LG	Projet d'intégration													
		420-K&2 -LG	Suite du cheminement au choix : Conception de jeux vidéo (420-KJ2-LG) Conception d'environnements intelligents (420-KF2-LG)													
		350-KB1 -LG	Interactions dans le monde professionnel													
		420-KBI -LG	Stage en informatique (ESP)													
		420-KBK -LG	Veille technologique													
0000	Traiter l'information relative aux réalités du milieu du travail en informatique										C			1		
00Q1	Effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs		C											1		
00Q2	Utiliser des langages de programmation	C												1		
00Q3	Résoudre des problèmes d'informatique avec les mathématiques	C												1		
00Q4	Exploiter des logiciels de bureautique		C											1		
00Q5	Effectuer le déploiement d'un réseau informatique local				C									1		
00Q6	Exploiter les principes de la programmation orientée objet			P				P							2	
00Q7	Exploiter un système de gestion de base de données				P										2	
00Q8	Effectuer des opérations de prévention en matière de sécurité de l'information		P		P		P								3	
00SE	Interagir dans un contexte professionnel									P			P	P	3	
00SF	Évaluer des composants logiciels et matériels				C										1	
00SG	Fournir du soutien informatique aux utilisatrices et utilisateurs												C		1	
00SH	S'adapter à des technologies informatiques												P	P	2	
00SR	Effectuer le développement d'applications natives sans base de données					C									1	
00SS	Effectuer le développement d'applications natives avec base de données							C							1	
00ST	Effectuer le développement d'applications Web non transactionnelles		P		P										2	
00SU	Effectuer le développement d'applications Web						P		P						2	
00SV	Effectuer le développement de services d'échange de données									C					1	
00SW	Effectuer le développement d'applications de jeu ou de simulation (voir note)										Selon le cours choisi P			Selon le cours choisi P		2
00SX	Effectuer le développement d'applications pour des objets connectés (voir note)										Selon le cours choisi P			Selon le cours choisi P		2
00SY	Collaborer à la conception d'applications								P			P			2	

**LÉGENDE :** C = complet (développement de la compétence dans ce seul cours); P = partiel (développement partiel de la compétence dans ce cours); P = partiel / dernier cours de la série (développement final de la compétence dans ce cours).

**NOTE :** Selon le choix de cheminement de l'étudiant, une seule des compétences 00SW et 00SX sera développée. La compétence 00SW sera développée par les étudiants qui choisiront le cheminement des cours 420-KJ1-LG et 420-KJ2-LG. La compétence 00SX sera développée pour ceux qui choisiront le cheminement de cours 420-KF1-LG et 420-KF2-LG.

Nombre de compétences développées complètement par le cours	1	1	2			2	1			1			1	1			1	
Nombre de compétences développées partiellement par le cours			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1


**ANNEXE IV : GRILLE DE COURS**

(Implantation août 2018)

		COURS		HEURES-CONTACT	PONDÉRATION			UNITÉS	SESSION	CHARGE DE TRAVAIL
		CODE	TITRE		T	L	P			
SESSION 1	FG	340-101 -MQ	Philosophie et rationalité	60	3	1	3	2 1/3	A/H	44 H / Sem
		601-101 -MQ	Écriture et littérature	60	2	2	3	2 1/3	A/H	
	FS	201-KB1 -LG	Mathématiques pour l'informatique	75	2	3	2	2 1/3	A	
		420-KB1 -LG	Introduction à la programmation	120	4	4	3	3 2/3	A	
		420-KB2 -LG	Conception d'interfaces Web	45	1	2	2	1 2/3	A	
		420-KB3 -LG	Exploitation d'une station de travail	75	2	3	2	2 1/3	A	
	<b>Sous-total : formation générale</b>				120	5	3	6	4 2/3	
<b>Sous-total : formation spécifique</b>				315	9	12	9	10		
<b>Total : première session</b>				435	14	15	15	14 2/3		
SESSION 2	FG	109-101 -MQ	Activité physique et santé	30	1	1	1	1	A/H	47 H / Sem
		340-102 -MQ	L'être humain	45	3	0	3	2	A/H	
		601-102 -MQ	Littérature et imaginaire	60	3	1	3	2 1/3	A/H	
	FS	420-KB4 -LG	Programmation orientée objet	120	4	4	4	4	H	
		420-KB5 -LG	Programmation Web	60	2	2	2	2	H	
		420-KB6 -LG	Introduction aux bases de données	75	2	3	2	2 1/3	H	
		420-KB7 -LG	Réseaux informatiques	75	2	3	1	2	H	
<b>Sous-total : formation générale</b>				135	7	2	7	5 1/3		
<b>Sous-total : formation spécifique</b>				330	10	12	9	10 1/3		
<b>Total : deuxième session</b>				465	17	14	16	15 2/3		
SESSION 3	FG	109-102 -MQ	Activité physique et efficacité	30	0	2	1	1	A/H	47 H / Sem
		601-103 -MQ	Littérature québécoise	60	3	1	4	2 2/3	A/H	
		604-10X -MQ	Anglais fonctionnel (selon niveau)	45	2	1	3	2	A/H	
	FS	420-KB8 -LG	Programmation d'applications mobiles	90	3	3	2	2 2/3	A	
		420-KB9 -LG	Développement d'applications Web 1	75	2	3	2	2 1/3	A	
		420-KBA -LG	Programmation de bases de données	75	2	3	2	2 1/3	A	
		420-KBB -LG	Programmation orientée objet avancée	90	3	3	2	2 2/3	A	
<b>Sous-total : formation générale</b>				135	5	4	8	5 2/3		
<b>Sous-total : formation spécifique</b>				330	10	12	8	10		
<b>Total : troisième session</b>				465	15	16	16	15 2/3		
SESSION 4	FG	109-103 -MQ	Activité physique et autonomie	30	1	1	1	1	A/H	52 H / Sem
		601-ZPY -LG	Un cours parmi les suivants : 601-ZP4-LG Communication, sciences et technologies 601-ZP5-LG Communication et culture de masse 601-ZP6-LG Communication et cultures étrangères	60	2	2	2	2	A/H	
		XXX-XX1 -LG	Complémentaire 1 Domaine exclu : « Langage mathématique et informatique »	45	3	0	3	2	A/H	
	FS	420-KBC -LG	Développement d'applications mobiles	75	2	3	2	2 1/3	H	
		420-KBD -LG	Développement d'applications Web 2	75	2	3	2	2 1/3	H	
		420-KBE -LG	Projet dirigé	105	2	5	6	4 1/3	H	
		420-K&1 -LG	Choisir un cours parmi les suivants : (Voir Note 1) Développement de jeux vidéo (420-KJ1-LG) Développement d'environnements intelligents (420-KF1-LG)	90	3	3	4	3 1/3	H	
<b>Sous-total : formation générale</b>				135	6	3	6	5		
<b>Sous-total : formation spécifique</b>				345	9	14	14	12 1/3		
<b>Total : quatrième session</b>				480	15	17	20	17 1/3		

**ANNEXE IV : GRILLE DE COURS (SUITE)**

(Implantation août 2018)

COURS		HEURES-CONTACT	PONDÉRATION			UNITÉS	SESSION	CHARGE DE TRAVAIL	
			T	L	P				
CODE	TITRE								
SESSION 5	FG	340-ZP3 -LG	Éthique et politique	45	3	0	3	2	A/H
		604-ZPX -LG	Communication appliquée à l'anglais langue seconde (selon niveau)	45	2	1	3	2	A/H
		XXX-XX2 -LG	Complémentaire 2 Domaine exclu : « Langage mathématique et informatique »	45	3	0	3	2	A/H
	FS	420-KBF -LG	Professions de l'informatique	45	2	1	3	2	A
		420-KBG -LG	Développement de services d'échange de données	60	2	2	2	2	A
		420-KBH -LG	Projet d'intégration	120	1	7	6	4 2/3	A
		420-K&2 -LG	Suite du cheminement au choix : (Voir Note 1) Conception de jeux vidéo (420-KJ2-LG) Conception d'environnements intelligents (420-KF2-LG)	75	2	3	3	2 2/3	A
	<b>Sous-total : formation générale</b>		135	8	1	9	6		
	<b>Sous-total : formation spécifique</b>		300	7	13	14	11 1/3		
	<b>Total : cinquième session</b>		435	15	14	23	17 1/3		<b>52 H / Sem</b>
SESSION 6	FS	350-KB1 -LG	Interactions dans le monde professionnel	45	1	2	2	1 2/3	H
		420-KBJ -LG	<b>Stage en informatique (ESP)</b> (Voir Note 2)	<b>285</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>6 2/3</b>	<b>H</b>
		420-KBK -LG	Veille technologique	60	2	2	4	2 2/3	H
	<b>Sous-total : formation générale</b>		0	0	0	0	0		
	<b>Sous-total : formation spécifique</b>		390	10	16	7	11		
<b>Total : sixième session</b>		390	10	16	7	11		<b>33 H / Sem</b>	
<b>Total : formation générale</b>		660	31	13	36	26 2/3			
<b>Total : formation spécifique</b>		2010	55	79	61	65			
<b>Total : programme d'études</b>		2670	86	92	97	91 2/3			

**NOTES :**

1. Selon le choix de cheminement de l'étudiant, une seule des compétences 00SW et 00SX sera développée. La compétence 00SW sera développée par les étudiants qui choisiront le cheminement des cours 420-KJ1-LG et 420-KJ2-LG. La compétence 00SX sera développée pour ceux qui choisiront le cheminement de cours 420-KF1-LG et 420-KF2-LG.

2. La réussite de l'épreuve synthèse de ce programme équivaut à la réussite du cours porteur dans lequel l'étudiante ou l'étudiant doit réaliser une activité faisant la synthèse de tout ce qu'il a appris. Il devrait faire son ESP lors de sa dernière session d'études.

## ANNEXE V : TABLEAU DES PRÉALABLES

(Implantation août 2018)

Légende : PR = Préalable relatif PA = Préalable absolu CO = Cours associé			PRÉALABLES																		Nombre de préalables relatifs (PR) pour le cours Nombre de préalables absolus (PA) pour le cours Nombre de cours associés (CO) pour le cours				
			Session 1			Session 2			Session 3			Session 4			Session 5			Session 6							
COURS SUIVIS			201-KB1 -LG	420-KB1 -LG	420-KB2 -LG	420-KB3 -LG	420-KB4 -LG	420-KB5 -LG	420-KB6 -LG	420-KB7 -LG	420-KB8 -LG	420-KB9 -LG	420-KBA -LG	420-KBB -LG	420-KBC -LG	420-KBD -LG	420-KBE -LG	420-K&1 -LG	420-KBF -LG	420-KBG -LG	420-KBH -LG	420-K&2 -LG	350-KB1 -LG	420-KBI -LG	420-KBK -LG
			Mathématiques pour l'informatique	Introduction à la programmation	Conception d'interfaces Web	Exploitation d'une station de travail	Programmation orientée objet	Programmation Web	Introduction aux bases de données	Réseaux informatiques	Programmation d'applications mobiles	Développement d'applications Web 1	Programmation de bases de données	Programmation orientée objet avancée	Développement d'applications mobiles	Développement d'applications Web 2	Projet dirigé	Choisir un cours parmi les suivants : Développement de jeux vidéo (420-KJ1-LG) Développement d'environnements intelligents (420-KF1-LG)	Professions de l'informatique	Développement de services d'échange de données	Projet d'intégration	Suite du cheminement au choix : Conception de jeux vidéo (420-KJ2-LG) Conception d'environnements intelligents (420-KF2-LG)	Interactions dans le monde professionnel	Stage en informatique (ESP)	Veille technologique
Session 1	201-KB1 -LG	Mathématiques pour l'informatique																							
	420-KB1 -LG	Introduction à la programmation	CO																						
	420-KB2 -LG	Conception d'interfaces Web																							
	420-KB3 -LG	Exploitation d'une station de travail																							
Session 2	420-KB4 -LG	Programmation orientée objet		PA																					
	420-KB5 -LG	Programmation Web		PR	PR																				
	420-KB6 -LG	Introduction aux bases de données		PR																					
	420-KB7 -LG	Réseaux informatiques				PR																			
Session 3	420-KB8 -LG	Programmation d'applications mobiles					PA																		
	420-KB9 -LG	Développement d'applications Web 1			PR		PA					CO													
	420-KBA -LG	Programmation de bases de données						PA																	
	420-KBB -LG	Programmation orientée objet avancée					PA																		
Session 4	420-KBC -LG	Développement d'applications mobiles						PA		PA															
	420-KBD -LG	Développement d'applications Web 2									PR														
	420-KBE -LG	Projet dirigé									PA	PA													
	420-K&1 -LG	Choisir un cours parmi les suivants : Développement de jeux vidéo (420-KJ1-LG) Développement d'environnements intelligents (420-KF1-LG)										PA		PA											
Session 5	420-KBF -LG	Professions de l'informatique																							
	420-KBG -LG	Développement de services d'échange de données										PA													
	420-KBH -LG	Projet d'intégration													PA										
	420-K&2 -LG	Suite du cheminement au choix : Conception de jeux vidéo (420-KJ2-LG) Conception d'environnements intelligents (420-KF2-LG)																				PR			
Session 6	350-KB1 -LG	Interactions dans le monde professionnel												PA	PA	PA									
	420-KBI -LG	Stage en informatique (ESP)																					CO		
	420-KBK -LG	Veille technologique																							
<b>NOTE :</b> Selon le choix de cheminement de l'étudiant, le préalable change pour les cours au choix. Le cours au choix 420-KJ1-LG a comme préalable absolu le cours 420-KBB-LG. Le cours au choix 420-KF1-LG a comme préalable absolu le cours 420-KB8-LG.																									
Nombre de cours pour lesquels ce cours constitue un préalable relatif (PR)				2	2	1										1									
Nombre de cours pour lesquels ce cours constitue un préalable absolu (PA)				1			3	2		2	2	1	1	2	2	3			1	1	1				
Nombre de cours pour lesquels ce cours constitue un cours associé (CO)				1								1												1	