

Titre du cours		Principaux savoirs	
Bureautique			
<b>INF-5067-1</b>	Traitement de texte, styles et mise en forme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terminologie usuelle relative aux traitements de texte</li> <li>• Conventions typographiques</li> <li>• Éléments de mise en forme</li> <li>• Styles</li> <li>• Techniques de retrait de la mise en forme d'un document</li> </ul>	
<b>INF-5068-1</b>	Traitement de texte, sections et tableaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniques avancées de disposition d'un texte</li> <li>• Propriétés des sections</li> <li>• Propriétés des tableaux</li> <li>• Terminologie usuelle relative aux traitements de texte</li> <li>• Mise en forme d'un document à l'aide de sections</li> <li>• Présentation et disposition des données à l'aide de tableaux</li> </ul>	
<b>INF-5069-1</b>	Tableur électronique, bases du calcul et de la mise en forme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Format des données</li> <li>• Propriétés des cellules</li> <li>• Fonctions intégrées dans des calculs</li> <li>• Terminologie relative aux tableurs électroniques</li> <li>• Résolution d'un problème à l'aide d'un tableur</li> <li>• Travail avec un classeur</li> <li>• Présentation des données</li> </ul>	
<b>INF-5070-1</b>	Tableur électronique, analyse de données	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Table de données</li> <li>• Fonctions logiques</li> <li>• Graphiques</li> <li>• Tableau croisé dynamique (pilote de données)</li> <li>• Terminologie relative aux tableurs électroniques</li> <li>• Création et exploitation d'une table de données</li> <li>• Création d'un graphique</li> <li>• Création d'un tableau croisé dynamique (pilote de données)</li> </ul>	
<b>INF-5071-2</b>	Exploitation d'une base de données	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nature, rôle et propriétés des principaux objets d'une base de données</li> <li>• Principales bases de données</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif aux bases de données</li> <li>• Traduction d'une question en langage naturel en une question dont la syntaxe est adaptée aux bases de données</li> <li>• Exploitation d'une base de données existante</li> <li>• Création et modification des données</li> </ul>	
<b>INF-5072-2</b>	Création d'une base de données	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principaux objets d'une base de données</li> <li>• Notions relatives aux bases de données relationnelles</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif aux bases de données relationnelles</li> <li>• Analyse d'un besoin préalable</li> <li>• Création d'une base de données relationnelles à partir de l'analyse préalable</li> <li>• Élaboration d'un schéma relationnel, à partir d'une analyse de besoins</li> </ul>	

Titre du cours	Principaux savoirs
<b>Multimédia</b>	
<b>INF-5073-2</b> Infographie vectorielle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propriétés du fichier d'une image vectorielle</li> <li>• Composantes et attributs des chemins</li> <li>• Composantes et attributs des objets géométriques</li> <li>• Fonctions et propriétés des calques</li> <li>• Règles de composition de l'image</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif à l'infographie vectorielle</li> <li>• Personnalisation l'environnement</li> <li>• Positionnement et transformation des objets géométriques</li> <li>• Création des objets vectoriels</li> <li>• Modification des objets vectoriels</li> <li>• Gestion des calques</li> <li>• Vectorisation d'une image matricielle</li> <li>• Impression des illustrations</li> </ul>
<b>INF-5074-2</b> Initiation à l'animation en 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nature, rôle et propriétés des objets liés aux animations</li> <li>• Principaux éléments d'une animation</li> <li>• Fréquences de restitution des images</li> <li>• Types d'animations</li> <li>• Formats de fichiers associés à des animations</li> <li>• Scénarimage</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif à l'animation en 2D</li> <li>• Vocabulaire relatif au cinéma</li> <li>• Gestion des fichiers d'animation</li> <li>• Création et modification des objets</li> <li>• Ajout et modification d'une ou de plusieurs pistes audio</li> <li>• Gestion des calques</li> <li>• Contrôle des événements dans le temps</li> <li>• Exportation d'une animation dans un format approprié</li> </ul>
<b>INF-5075-2</b> Infographie matricielle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définitions et propriétés des principaux concepts liés à l'imagerie matricielle</li> <li>• Règles de composition de l'image</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif à l'infographie matricielle</li> <li>• Personnaliser l'environnement</li> <li>• Utilisation des outils de sélection et leurs fonctions associées</li> <li>• Gestion des calques</li> <li>• Modification des parties d'une image en utilisant les calques</li> <li>• Enregistrement d'une image en différents formats en vue de son exportation vers d'autres applications ou pour son utilisation sur le Web</li> <li>• Impression des images numériques en tenant compte des principaux paramètres d'impression</li> </ul>

<p><b>INF-5076-2</b> Initiation à la modélisation en 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Environnement tridimensionnel</li> <li>• Composantes d'un objet (sommet, arête, polygone, texture)</li> <li>• Techniques de modélisation</li> <li>• Règles de composition d'une scène</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif à la modélisation en 3D</li> <li>• Modélisation d'objets tridimensionnels</li> <li>• Création des textures ou des matériaux et application aux objets</li> <li>• Ajout et modification de lampes</li> <li>• Ajout et modification de caméras</li> <li>• Importation d'objets</li> <li>• Production de rendus de qualités différentes</li> </ul>
<p><b>INF-5077-2</b> Initiation à l'animation en 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Environnement tridimensionnel</li> <li>• Composantes d'un objet (sommet, arête, polygone, texture)</li> <li>• Techniques d'animation tridimensionnelle</li> <li>• Fréquences de restitution des images</li> <li>• Scénarimage</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif à l'animation en 3D</li> <li>• Vocabulaire relatif au cinéma</li> <li>• Importation d'objets</li> <li>• Ajout et modification de lampes d'éclairage</li> <li>• Ajout et modification de caméras</li> <li>• Animation d'objets</li> <li>• Production de rendus de qualités différentes</li> </ul>
<p><b>INF-5078-2</b> Présentation assistée</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Définitions et propriétés des principaux concepts liés à la présentation assistée</li> <li>• Rôles du présentateur et de la présentation</li> <li>• Contextes d'utilisation de la présentation assistée par ordinateur</li> <li>• Règles de composition de l'image</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif aux logiciels de présentation assistée</li> <li>• Création d'une diapositive</li> <li>• Mise en forme d'une présentation</li> <li>• Intégration de l'interaction dans une présentation</li> <li>• Enregistrement, exportation et impression du diaporama</li> </ul>

<p><b>INF-5079-3</b> Création de documents pour le Web</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principaux types d'éditeurs</li> <li>• Principales caractéristiques des scripts pour le Web</li> <li>• Taille d'affichage des médias de sortie</li> <li>• Ergonomie d'interface</li> <li>• Images</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif aux langages de balisage et à Internet</li> <li>• Préparation des images</li> <li>• Gestion des documents d'un site Web</li> <li>• Utilisation d'un générateur de code ou d'un éditeur de texte brut</li> <li>• Validation du site en se servant d'un outil de validation (avec un logiciel ou en ligne)</li> <li>• Téléversement des documents vers un espace Web</li> </ul>
<p><b>INF-5080-2</b> Production multimédia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caractéristiques des principaux supports des appareils audiovisuels</li> <li>• Normalisation des contenus multimédias</li> <li>• Éthique et propriété intellectuelle relative aux œuvres multimédias</li> <li>• Scénarimage</li> <li>• Rôle des membres d'une équipe de production</li> <li>• Vocabulaire usuel relatif au multimédia</li> <li>• Vocabulaire relatif au cinéma</li> <li>• Utilisation des appareils audiovisuels</li> <li>• Utilisation d'une application de traitement du son</li> <li>• Utilisation d'une application de montage vidéo non linéaire</li> <li>• Attribution d'une licence de propriété intellectuelle à une œuvre et la distribuer</li> </ul>

Titre du cours	Principaux savoirs
<b>Optimisation</b>	
<b>INF-5081-1</b> Exploration des systèmes d'exploitation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Caractéristiques d'au moins deux systèmes d'exploitation</li> <li>• Caractéristiques ergonomiques de l'aire de travail</li> <li>• Vocabulaire relatif aux systèmes d'exploitation</li> <li>• Configuration des paramètres et options de base de deux systèmes d'exploitation</li> <li>• Ergonomie du travail</li> <li>• Gestion des dossiers et des fichiers</li> </ul>
<b>INF-5082-2</b> Initiation à la programmation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction à la notion d'algorithme</li> <li>• Structures et fonctions</li> <li>• Syntaxe de programmation</li> <li>• Contrôles</li> <li>• Types de programmation</li> <li>• Principaux langages de programmation</li> <li>• Ergonomie d'interface</li> <li>• Vocabulaire usuel associé au langage de programmation choisi</li> <li>• Lecture d'un algorithme</li> <li>• Conception d'un algorithme en fonction d'un besoin</li> <li>• Traduction de l'algorithme dans un langage de programmation structuré</li> <li>• Dépannage informatique</li> <li>• Compilation</li> </ul>
<b>INF-5083-2</b> Application émergente en informatique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contexte d'une situation spécifique qui met à profit une découverte technologique récente ou une technologie nouvellement accessible au grand public dans le domaine de l'informatique</li> <li>• Concepts impliqués dans le traitement de situations spécifiques</li> <li>• Appropriation des commandes et fonctions nécessaires à un projet</li> <li>• Traitement de situations spécifiques</li> </ul>
<b>INF-5084-1</b> Complément de formation en informatique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contexte des situations spécifiques nécessitant l'utilisation et l'intégration d'éléments de contenus disciplinaires complémentaires à ceux qui sont offerts dans les autres cours du programme</li> <li>• Schémas conceptuels en jeu dans le traitement des situations spécifiques</li> <li>• Appropriation des commandes et fonctions nécessaires</li> <li>• Traitement de situations spécifiques</li> </ul>