

**SECTEUR DE FORMATION 01 – ADMINISTRATION, COMMERCE ET INFORMATIQUE**

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

**TABLEAUX D'HARMONISATION**



## TABLE DES MATIÈRES

<b>Présentation .....</b>	<b>1</b>
<b>Programmes d'études en lien d'harmonisation .....</b>	<b>1</b>
<b>Information sur les tableaux d'harmonisation.....</b>	<b>1</b>
<b>Tableaux d'harmonisation interordres .....</b>	<b>3</b>
Techniques de l'informatique et Soutien informatique.....	5
Soutien informatique et Techniques de l'informatique.....	6
<b>Tableaux d'harmonisation intersectorielle .....</b>	<b>7</b>
Techniques de l'informatique et Production 3D et synthèse d'images.....	8
Production 3D et synthèse d'images et Techniques de l'informatique.....	9
Techniques de l'informatique et Techniques d'intégration multimédia.....	10
Techniques d'intégration multimédia et Techniques de l'informatique.....	11



## Présentation

L'harmonisation des programmes d'études professionnelles et techniques est une orientation ministérielle. Elle consiste à établir des similitudes et une continuité entre les programmes d'études du secondaire et du collégial, que ce soit dans un même secteur de formation ou dans des secteurs de formation différents, en vue d'éviter la duplication des offres de formation, de reconnaître les compétences acquises et de faciliter les parcours de formation.

L'harmonisation contribue à établir une offre cohérente de formation, en particulier à faire en sorte que les fonctions de travail auxquelles préparent les programmes d'études soient bien identifiées et distinguées. S'il arrive que l'exercice de ces fonctions nécessite l'acquisition de compétences communes, les travaux d'harmonisation permettent de les repérer. Toutefois, même en l'absence de compétences communes, les programmes d'études n'en sont pas moins harmonisés.

L'harmonisation est dite interordres lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'ordres d'enseignement différents, elle est intra-ordre lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'un même ordre d'enseignement et elle est intersectorielle lorsqu'elle porte sur des programmes d'études de secteurs de formation différents.

Les travaux menés dans une perspective d'harmonisation des programmes d'études permettent, notamment, et le cas échéant, la mise au jour de leur communauté de compétences. Les compétences partagées par deux programmes d'études ou plus et dont l'acquisition de l'une permet la reconnaissance de l'autre sont dites *communes*. Des compétences communes ayant le même énoncé et dont toutes les composantes sont le calque l'une de l'autre sont dites *identiques*; lorsque des compétences communes ne sont pas identiques mais présentent un niveau de similitude tel qu'elles sont de valeur égale, elles sont dites *équivalentes*.

Les travaux d'harmonisation réalisés pour le programme *Techniques de l'informatique* (DEC 420.B0) ont permis d'identifier des compétences communes avec d'autres programmes d'études.

## Programmes d'études en lien d'harmonisation

Le programme d'études *Techniques de l'informatique* (DEC 420.B0) présente des compétences communes avec les programmes d'études suivants :

- Soutien informatique (DEP 5385);
- Production 3D et synthèse d'images (DEC 574.C0)
- Techniques d'intégration multimédia (DEC 582.A1).

## Information sur les tableaux d'harmonisation

Dans ce document, les résultats des travaux d'harmonisation sont présentés sous forme de tableaux et sont regroupés selon les rubriques suivantes : les tableaux d'harmonisation interordres qui font l'objet de la première partie et les tableaux d'harmonisation intersectorielle qui sont regroupés dans une deuxième et dernière partie.

Chaque tableau se divise verticalement en deux sections et met en lien deux programmes d'études, le programme de référence<sup>1</sup> et un programme avec lequel il a des compétences communes. Pour chacun de ces programmes, le tableau présente les éléments d'identification qui sont le titre, le type de sanction, le code du programme, l'année d'approbation, son nombre de compétences ou de modules, la durée totale de formation, les énoncés de compétences communes et leur code respectif.

Lorsque les compétences communes entre deux programmes d'études ne sont pas identiques mais équivalentes, elles donnent lieu à deux tableaux distincts qui sont présentés l'un à la suite de l'autre. Le premier tableau présente les compétences qui peuvent être reconnues à la personne issue du programme de référence et qui s'inscrit dans le programme harmonisé au programme de référence; à l'inverse, le second tableau présente les compétences qui peuvent être reconnues à la personne issue du programme harmonisé au programme de référence et qui s'inscrit dans le programme de référence.

Le programme d'études dont est issue la personne et dans lequel elle a acquis une ou des compétences est dit « programme de provenance »; le programme d'études dans lequel la personne souhaite poursuivre sa formation et se faire reconnaître les compétences déjà acquises est dit « programme de destination. » Dans chacun des tableaux, la section de gauche est réservée au programme de provenance et la section de droite est réservée au programme de destination.

Avant chaque tableau, le programme de provenance et le programme de destination sont identifiés et un court texte rend explicite le cheminement de la personne à l'intérieur de ces deux programmes d'études.

---

1 Le programme de référence est celui pour lequel est spécifiquement rédigé le document d'accompagnement.

## **Tableaux d'harmonisation interordres**





**Programme de provenance :** Techniques de l'informatique  
2018

**Programme de destination :** Soutien informatique  
2022

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme *Techniques de l'informatique* peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme *Soutien informatique*, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Techniques de l'informatique 2018 DEC – 420.B0 28 compétences, 2 010 heures</b>		<b>Soutien informatique 2022 DEP – 5385 22 compétences, 1 800 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
00Q1	Effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs	462328	Effectuer l'installation et la configuration de systèmes d'exploitation
00Q1	Effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs	462357	Effectuer l'assemblage et l'installation de postes informatiques
00Q4	Exploiter des logiciels de bureautique	462316	Exploiter des logiciels de bureautique
00Q5	Effectuer le déploiement d'un réseau informatique local	462367	Effectuer l'installation et la configuration de réseaux locaux
00SJ	Effectuer le déploiement de serveurs intranet	462448	Exploiter des serveurs pour gérer l'accès aux ressources d'un réseau
00Q7	Exploiter un système de gestion de bases de données	462456	Utiliser un système de gestion de bases de données
00SE	Interagir dans un contexte professionnel	462342	Interagir dans des situations professionnelles
00SG	Fournir du soutien informatique aux utilisatrices et utilisateurs	462475	Appliquer une démarche d'assistance technique de la clientèle
00SP	Assurer la surveillance de réseaux informatiques	462485	Effectuer des interventions de maintenance et de surveillance sur des serveurs et des réseaux
00SN	Automatiser des tâches de gestion de réseaux informatiques	462425	Utiliser des commandes système et un langage de script

**Programme de provenance :** Soutien informatique  
2022

**Programme de destination :** Techniques de l'informatique  
2018

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme *Soutien informatique* peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme *Techniques de l'informatique*, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Soutien informatique 1999 DEP – 5385 22 compétences, 1 800 heures</b>		<b>Techniques de l'informatique 2018 DEC – 420.B0 28 compétences, 2 010 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
462328	Effectuer l'installation et la configuration de systèmes d'exploitation	00Q1	Effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs
et			
462357	Effectuer l'assemblage et l'installation de postes informatiques		
462316	Exploiter des logiciels de bureautique	00Q4	Exploiter des logiciels de bureautique
462367	Effectuer l'installation et la configuration de réseaux locaux	00Q5	Effectuer le déploiement d'un réseau informatique local
et			
462448	Exploiter des serveurs pour gérer l'accès aux ressources d'un réseau		
462342	Interagir dans des situations professionnelles	00SE	Interagir dans un contexte professionnel
462475	Appliquer une démarche d'assistance technique de la clientèle	00SG	Fournir du soutien informatique aux utilisatrices et utilisateurs
462448	Exploiter des serveurs pour gérer l'accès aux ressources d'un réseau	00SJ	Effectuer le déploiement de serveurs intranet
et			
462435	Utiliser des environnements de virtualisation		
et			
462485	Effectuer des interventions de maintenance et de surveillance sur des serveurs et des réseaux		

## **Tableaux d'harmonisation intersectorielle**

**Programme de provenance :** Techniques de l'informatique  
2018

**Programme de destination :** Production 3D et synthèse d'images  
2023

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme *Techniques de l'informatique* peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme *Production 3D et synthèse d'images* si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

<b>Techniques de l'informatique 2018 DEC – 420.B0 28 compétences, 2 010 heures</b>		<b>Production 3D et synthèse d'images 2023 DEC – 574.C0 40 compétences, 2 040 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
00SF	Évaluer des composants logiciels et matériels	02LP	Exploiter les technologies de l'information
00Q2	Utiliser des langages de programmation	02M4	Automatiser les opérations
00Q6	Ou Exploiter les principes de la programmation orientée objet		

---

**Programme de provenance :** Production 3D et synthèse d'images  
2023

**Programme de destination :** Techniques de l'informatique  
2018

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme *Production 3D et synthèse d'images* peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme *Techniques de l'informatique* si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

---

**Production 3D et synthèse d'images**  
**2023**  
**DEC – 574.C0**  
**40 compétences, 2 040 heures**

**Techniques de l'informatique**  
**2018**  
**DEC – 420.B0**  
**28 compétences, 2 010 heures**

---

<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
02LP	Exploiter les technologies de l'information	00SF	Évaluer des composants logiciels et matériels
02M4	Automatiser les opérations	00Q2	Utiliser des langages de programmation

---

**Programme de provenance :** Techniques de l'informatique  
2018

**Programme de destination :** Techniques d'intégration multimédia  
2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme *Techniques de l'informatique* peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme *Techniques d'intégration multimédia*, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Techniques de l'informatique 2018 DEC – 420.B0 28 compétences, 2 010 heures</b>		<b>Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
00Q1	Effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs	0158	Utiliser un micro-ordinateur, ses périphériques et les réseaux de communication
et			
00Q5	Effectuer le déploiement d'un réseau informatique local		
00Q6	Exploiter les principes de la programmation orientée objet	015F	Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia
et			
00ST	Effectuer le développement d'applications Web non transactionnelles		
00Q6	Exploiter les principes de la programmation orientée objet	015F	Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia
et			
00SU	Effectuer le développement d'applications Web transactionnelles		
00Q6	Exploiter les principes de la programmation orientée objet	015P	Programmer des produits multimédias
et			
00ST	Effectuer le développement d'applications Web non transactionnelles		
00Q6	Exploiter les principes de la programmation orientée objet	015P	Programmer des produits multimédias
et			
00SU	Effectuer le développement d'applications Web transactionnelles		

**Programme de provenance :** Techniques d'intégration multimédia  
2002

**Programme de destination :** Techniques de l'informatique  
2018

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme *Techniques d'intégration multimédia* peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme *Techniques de l'informatique*, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

<b>Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures</b>		<b>Techniques de l'informatique 2018 DEC – 420.B0 28 compétences, 2 010 heures</b>	
<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>	<b>Code</b>	<b>Énoncé de la compétence</b>
0158	Utiliser un micro-ordinateur, ses périphériques et les réseaux de communication	00Q1	Effectuer l'installation et la gestion d'ordinateurs
015F	Exploiter les langages de programmation utilisés en multimédia	00Q2	Utiliser des langages de programmation
015P	Programmer des produits multimédias	00ST	Effectuer le développement d'applications Web non transactionnelles