

2018-2019

En provenance du secondaire au 1^{er} tour

PRÉALABLES	PROGRAMMES	MOYENNE DES DERNIERS ADMIS	SÉJOURS OU STAGES À L'ÉTRANGER	DES PROJETS AU QUOTIDIEN
Chimie 5 ^e + Physique 5 ^e + Math TS ou SN 5 ^e	200.12 Double DEC	86 %	✓	<ul style="list-style-type: none"> FAIRE VOYAGER DES MICROBES Réaliser une simulation de propagation de microbes dans un contexte de camp de jour ou de garderie préscolaire. DÉCOUVRIR DES EXOPLANÈTES Décrire les différents indices que des observateurs d'un autre système solaire pourraient utiliser pour découvrir la présence de planètes dans notre système. ANALYSER UN JEU DE DÉS Évaluer, de façon exacte, la probabilité de gagner au jeu de Craps et la durée moyenne du processus.
	200.B0 Sciences de la nature	74 %	✓	<ul style="list-style-type: none"> CRÉER UNE APPLICATION DE SIMULATEUR DE VOL SPATIAL Développer une application de simulateur de vol spatial. L'utilisateur doit atteindre une destination en contrôlant un vaisseau dans un univers contenant divers corps célestes. DÉCODER LE CODE Construire un programme informatique qui détecte et corrige les erreurs qui peuvent être introduites dans un message lors de sa transmission. Chaque étudiant reçoit un message différent dans lequel des erreurs sont introduites aléatoirement ; il utilise son programme pour retrouver le message initial envoyé.
	200.C0 Sciences informatiques et mathématiques	76 %		<ul style="list-style-type: none"> DÉMYSTIFIER LES MÉCANISMES DE L'AMOUR Expliquer les mécanismes physiologiques et psychologiques derrière ce sentiment si intense et vive qu'est l'amour. Puis, rédiger un magazine pour faire comprendre aux gens le rôle essentiel de l'amour dans leur vie.
	700.A0 Sciences, lettres et arts	80 %		<ul style="list-style-type: none"> INTERVENIR AUPRÈS DES JEUNES ENFANTS EN MILIEU DE GARDE Créer et animer, sous forme de jeux, une activité destinée à promouvoir la santé dentaire auprès de jeunes enfants.
Chimie 5 ^e	111.A0 Techniques d'hygiène dentaire	76 %	✓	<ul style="list-style-type: none"> INTERVENIR AUPRÈS DES JEUNES ENFANTS EN MILIEU DE GARDE Créer et animer, sous forme de jeux, une activité destinée à promouvoir la santé dentaire auprès de jeunes enfants.
Math TS ou SN 5 ^e	300.M1 PR1 PR2 PR3 PR4 Sciences humaines avec math Administration Individu et interactions Justice et société Monde	73 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> SIMULER DES DEMANDES BUDGÉTAIRES Faire approuver les demandes budgétaires au Secrétariat du Conseil du trésor dans un contexte de simulation afin de mieux comprendre la logique organisationnelle et décisionnelle d'un gouvernement.
Sciences STE ou SE 4 ^e <i>* Chimie est un atout et non un préalable</i>	120.A0 Techniques de diététique	80 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> CRÉER UNE NOUVELLE SAVEUR DE YOGOURT Développer avec les ingrédients disponibles en laboratoire une nouvelle saveur de yogourt. S'informer sur les tendances et les goûts de la clientèle visée. Tester le produit fini auprès des consommateurs.
	180.A0 Soins infirmiers*	77 %	✓	<ul style="list-style-type: none"> FAIRE UNE ANALYSE DE LA PEAU Examiner la peau des participants et leur faire des recommandations en collaboration avec la Société canadienne du cancer.
Sciences STE ou SE 4 ^e + Math TS ou SN 4 ^e ou CST 5 ^e	154.A0 Technologie des procédés et de la qualité des aliments	77 % Ouvert au 2 ^e tour		<ul style="list-style-type: none"> CONCEVOIR ET CONTRÔLER LA QUALITÉ D'UN PRODUIT ALIMENTAIRE Créer la recette d'un produit alimentaire transformé et en contrôler la qualité physico-chimique, microbiologique et sensorielle.
	210.B0 Techniques de procédés chimiques	77 % Ouvert au 2 ^e tour		<ul style="list-style-type: none"> COMMANDER UNE UNITÉ DE DISTILLATION Séparer par distillation atmosphérique l'essence, le diesel, le bitume et le propane, qui sont tous présents dans le pétrole brut, en étant aux commandes d'une unité de distillation dans une raffinerie.
	243.A0 Technologie de systèmes ordonnés	74 % Ouvert au 2 ^e tour		<ul style="list-style-type: none"> GARDER UN DRONE AU VOL EN MODE STATIONNAIRE Faire voler un drone puis le garder en mode stationnaire en utilisant les bases des systèmes d'asservissement.
Sciences ST ou ATS 4 ^e + Math TS ou SN 4 ^e ou CST 5 ^e	243.BA Technologie de l'électronique : Télécommunications	74 % Ouvert au 2 ^e tour		<ul style="list-style-type: none"> CONCEVOIR UN RÉSEAU DE TÉLÉPHONIE CELLULAIRE MAISON Faire des appels partout dans le monde sans avoir à passer par un fournisseur de service de téléphonie cellulaire commercial en concevant un réseau de téléphonie cellulaire maison qui est jumelé à un réseau de téléphonie IP.
Math TS ou SN 4 ^e ou CST 5 ^e	410.B0 Techniques de comptabilité et de gestion	70 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> GÉRER UN PORTEFEUILLE D' ACTIONS FICTIVES Répartir des actifs fictifs et faire progresser des mises sur Internet pendant 2 mois.
	420.B0 PR1 PR2 Techniques de l'informatique Développement d'applications Infrastructures et sécurité des réseaux	73 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> DÉVELOPPER UNE LISEUSE VOCALE DE TEXTE POUR ENFANTS HANDICAPÉS Développer une application permettant aux enfants qui ont un handicap physique et intellectuel de choisir puis de lire, par synthèse vocale, un livre en soulignant les phrases tout au long de la lecture. CONFIGURER LA SÉCURITÉ SUR UN ORDINATEUR Déjouer les virus, pourriels et logiciels espions qui peuvent infecter les ordinateurs et détruire les données.
Aucun préalable	300.M0 PR2 PR3 PR4 Sciences humaines sans math Individu et interactions Justice et société Monde	73 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> SERVIR LA JUSTICE AVEC LA PSYCHOLOGIE Simuler un procès pour démontrer le rôle que les différents acteurs du secteur de la psychologie peuvent jouer dans l'issue d'un procès.
	500.AG 500.AH 500.AL Arts, lettres et communication Cinéma Littérature Langues	74 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> VOIR SON PROPRE FILM SUR GRAND ÉCRAN Réaliser un film en expérimentant tous les aspects des métiers du cinéma tout en s'appuyant sur des acquis théoriques tels le langage, l'esthétique et l'histoire du cinéma. ATTEINDRE L'IMMORTALITÉ (OU PRESQUE) PAR L'ÉCRITURE Écrire, éditer, publier et assister au lancement de la revue littéraire à laquelle on a contribué par des nouvelles ou de la poésie.
	310.A0 Techniques policières	82 %	✓	<ul style="list-style-type: none"> SIMULER UNE PERQUISITION EN MATIÈRE DE STUPÉFIANTS Suivre le cheminement d'une plainte en matière de stupéfiants, planifier une perquisition et en évaluer les risques.
	310.B0 Techniques d'intervention en délinquance	72 %		<ul style="list-style-type: none"> BÂTIR UNE ACTIVITÉ DE RÉADAPTATION Apprendre comment élaborer une activité de réadaptation, mais aussi expérimenter le rôle d'animateur auprès d'un groupe de délinquants.
	393.A0 Techniques de la documentation	75 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> ANIMER L'HEURE DU CONTE POUR LES ENFANTS DE 5 À 7 ANS Créer et animer l'heure du conte associée à un sujet touchant les jeunes enfants (exemple : les animaux imaginaires). Créer du matériel pertinent pour l'activité.
	410.D0 Gestion de commerces	67 % Ouvert au 2 ^e tour	✓	<ul style="list-style-type: none"> DÉMARRER UNE ENTREPRISE Rédiger un plan d'affaires et le présenter devant un jury dont les membres agissent à titre d'investisseurs.
582.A1 Techniques d'intégration multimédia	74 %		<ul style="list-style-type: none"> CRÉER UNE BANDE-ANNONCE DE A À Z Faire la conception, la réalisation et le montage d'une bande-annonce. Mettre en œuvre les connaissances pratiques acquises sur les principes de tournage, de montage, d'animation et de compression vidéo. 	