

# Atteinte des compétences par session

## Sciences humaines, profil Administration

Cohorte 2010-2012

300.32

Code	Libellé de la compétence	Cours no	Titre du cours	Session
022K	Expliquer les bases du comportement humain et des processus mentaux.	350-102-RE	Initiation à la psychologie	1
022L	Reconnaître dans une perspective historique, les caractéristiques essentielles de la civilisation occidentale.	330-910-RE	Initiation à l'histoire de la civilisation occidentale	3
022M	Expliquer les fondements économiques de la vie en société.	383-920-RE	Initiation à l'économie globale	4
022N	Discerner l'apport de connaissances disciplinaires à la compréhension du phénomène humain.	401-22N-SW	Initiation à l'administration	1
022P	Appliquer des outils statistiques à l'interprétation de données reliées à des contextes d'études en Sciences humaines.	360-300-RE	Méthodes quantitatives en sciences humaines	2
022Q	Appliquer la démarche scientifique à une recherche empirique en Sciences humaines.	300-300-RE	Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines	3
022R	Approfondir des connaissances disciplinaires sur le phénomène humain.	401-22R-SW	Comptabilité financière	1
022S	Appliquer à la compréhension du phénomène humain, dans des situations concrètes, des notions disciplinaires.	401-22S-SW	Initiation au marketing	2
022T	Démontrer l'intégration personnelle d'apprentissages du programme.	300-302-RE	Démarche d'intégration en sciences humaines	4
022U	Réaliser une production contribuant à l'enrichissement de ses connaissances disciplinaires.	401-22U-SW	Les affaires et le droit	4
022X	Appliquer des méthodes du calcul différentiel à l'étude de modèles fonctionnels du domaine des Sciences humaines.	201-103-RE	Calcul I	1
022Y	Appliquer des méthodes du calcul intégral à l'étude de modèles fonctionnels du domaine des Sciences humaines.	201-203-RE	Calcul II	2
022Z	Appliquer des méthodes de l'algèbre linéaire et de la géométrie vectorielle à l'étude de différents phénomènes de l'activité humaine.	201-105-RE	Algèbre linéaire et géométrie vectorielle	3