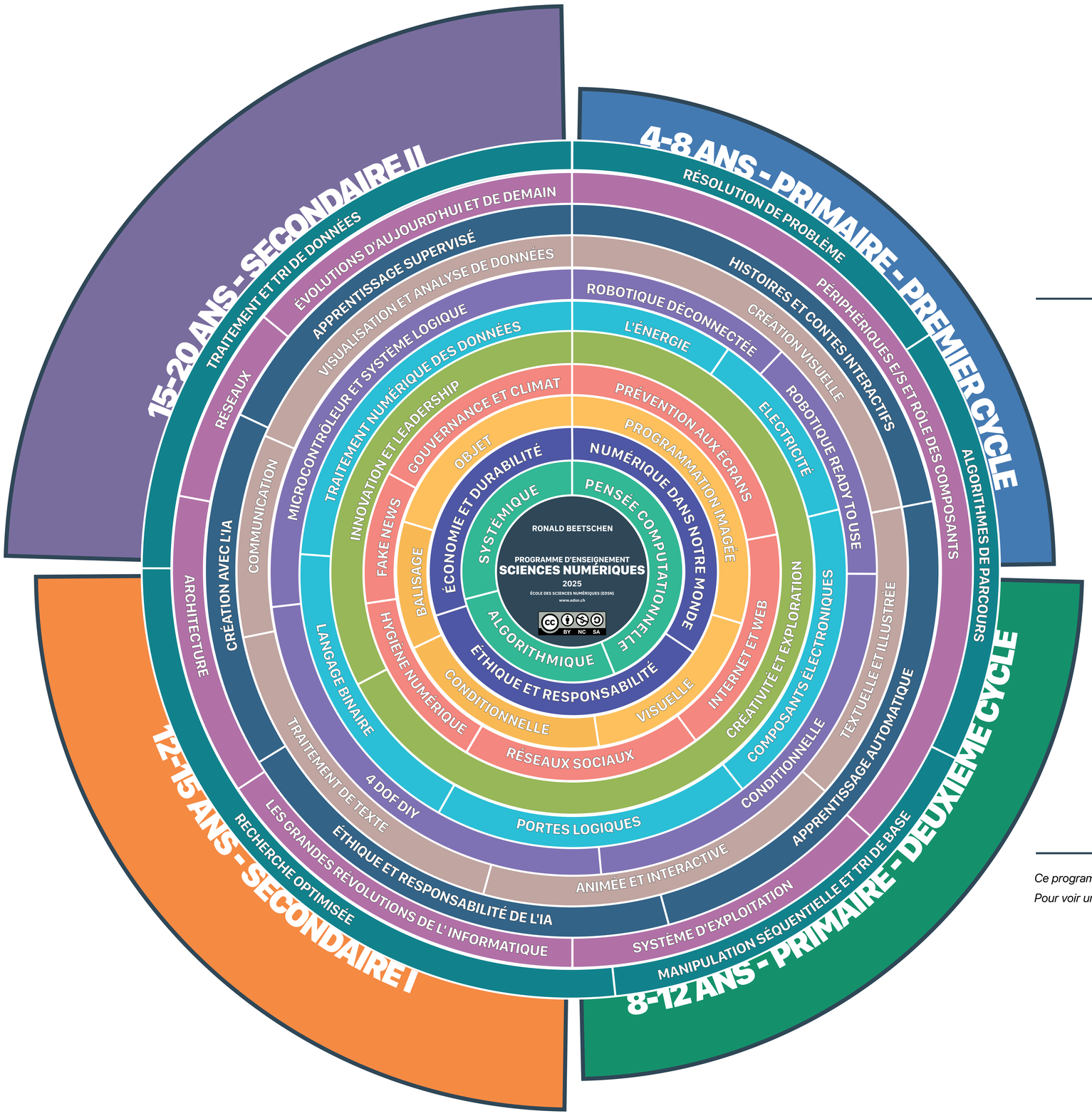

- Pensée
- Numérique et monde réel
- Programmation
- Prévention et sécurité
- Compétences douces (soft skills)
- De l'énergie à la logique
- Robotique (science appliquée)
- Gestion de données et bureautique
- Intelligence artificielle
- Histoire et procédés informatiques
- Algorithmes

*Ce programme d'enseignement des sciences numériques © 2025 de Ronald Beetschen est sous licence **CC BY-NC-SA** 4.0.*
Pour voir une copie de cette licence, visitez https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/