

## Informatique et mathématique (DEC-BAC)

	<p><b>Techniques de l'informatique (420.B0, 420.C0, 420.R0)</b></p>	<p><b>Baccalauréat en informatique (7833)</b>  <b>Baccalauréat en informatique de la science des données et de l'intelligence d'affaires (6710)</b>  <b>Baccalauréat en développement de jeux vidéo (6596)</b>  <b>Certificat en informatique (4202)</b>  <b>Certificat en sciences des données et intelligence d'affaires (4810)</b></p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CHEMINEMENT DEC-BAC</b></p>	<p><b>CHEMINEMENT DEC-BAC</b></p> <p>Des ententes DEC-BAC sont en vigueur pour ce programme. Elles sont applicables pour les étudiantes et étudiants au DEC en <i>Techniques de l'informatique (420.B0, 420.A1, 420.C0 ou 420.R0)</i> provenant des Cégeps suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cégep de Chicoutimi (Techniques de l'informatique 420.C0 et 420.R0)</li> <li>• Cégep de Jonquière (Techniques de l'informatique 420.B0)</li> <li>• Cégep de Saint-Félicien (Techniques de l'informatique 420.B0)</li> <li>• Cégep de Sainte-Foy (Techniques de l'informatique - Programmation Web, mobile et jeux vidéo 420.B0)</li> <li>• Cégep de Sept-Îles (Techniques de l'informatique 420.B0)</li> <li>• Collège d'Alma (Techniques de l'informatique 420.B0)</li> <li>• Collège Lionel-Groulx (Techniques de l'informatique 420.B0)</li> <li>• Institut Grasset (Techniques de l'informatique 420.B0)</li> </ul> <p>Pour être admissible au cheminement DEC-BAC, la personne candidate devra satisfaire les critères d'admissibilité suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Être en voie d'obtenir son DEC en Techniques de l'informatique (420.A0, 420.A1, 420.C0 ou 420.R0), ou l'avoir obtenu dans un délai maximal de 5 ans</li> <li>• Avoir une cote R minimale de 23</li> <li>• Avoir réussi les préalables collégiaux suivants en mathématiques : <u>Algèbre linéaire et géométrie vectorielle</u> (201-SN4-RE ou 0M04 ou 7MA4 ou 0PU4) pour le <b>6710</b> <b>Ou</b></li> <li>• Avoir réussi les préalables collégiaux suivants en mathématiques: <u>Calcul différentiel</u> (201-SN2-RE ou 0M02 ou 7MA1 ou 0PU2); <u>Calcul intégral</u> (201-SN3-RE ou 0M03 ou 7MA2 ou 0PU3); <u>Algèbre linéaire et géométrie vectorielle</u> (201-SN4-RE ou 0M04 ou 7MA4 ou 0PU4) pour les <b>6596-7833</b></li> </ul>	<p>Au terme de leur formation en <i>Techniques de l'informatique (420.B0, 420.A1, 420.C0 ou 420.R0)</i> les étudiantes et étudiants qui répondent aux critères d'admissibilité et ont atteint les compétences des programmes <i>420.B0, 420.A1, 420.C0 ou 420.R0</i> pourront se voir reconnaître les cours ci-dessous mentionnés (ou leur équivalent) totalisant <b>18 crédits en plus de 12 crédits d'intégration</b>.</p> <p>Ainsi, leur programme universitaire pourra être complété en <b>deux ans</b>.</p> <p>8PRO107* Éléments de programmation  8WEB101** Conception et programmation de sites Web  8TRD151** Introduction aux bases de données  8PRO128*** Programmation orientée objet  6GEN723 Réseaux d'ordinateurs  1 cours d'anglais (3 cr.)*</p> <p>* Cours reconnu dans les programmes :  - <b>Certificat ou mineure (8810) en sciences des données et intelligence d'affaires (4810)</b>  - <b>Certificat ou mineure (8567) en développement de jeux vidéo (4697)</b>  - <b>Certificat en design des systèmes de jeux vidéo (4692)</b></p> <p>** Cours reconnus dans le programme :  - <b>Certificat ou mineure (8810) en sciences des données et intelligence d'affaires (4810)</b></p> <p>*** Cours reconnu dans le programme :  - <b>Certificat ou mineure (8567) en développement de jeux vidéo (4697)</b></p>

	Techniques d'intégration multimédia (582.A1) - CÉGEP DE JONQUIÈRE	Baccalauréat en développement de jeux vidéo (6596)
CHEMINEMENT DEC-BAC	<p><b>CHEMINEMENT DEC-BAC</b></p> <p>Une entente DEC-BAC est en vigueur pour ce programme. Elle est applicable pour les étudiantes et étudiants au DEC en <i>Techniques d'intégration multimédia (582.A1)</i> provenant du Cégep de Jonquière.</p> <p>Pour être admissible au cheminement DEC-BAC, la personne candidate devra satisfaire les critères d'admissibilité suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Être en voie d'obtenir son DEC en Techniques d'intégration multimédia (582.A1), ou l'avoir obtenu dans un délai maximal de 5 ans</li> <li>• Avoir une cote R minimale de 23</li> <li>• Avoir réussi les préalables collégiaux suivants en mathématiques: <u>Calcul différentiel</u> (201-SN2-RE ou 0M02 ou 7MA1 ou 0PU2); <u>Calcul intégral</u> (201-SN3-RE ou 0M03 ou 7MA2 ou 0PU3); <u>Algèbre linéaire et géométrie vectorielle</u> (201-SN4-RE ou 0M04 ou 7MA4 ou 0PU4)</li> </ul>	<p>Au terme de leur formation en <i>Techniques d'intégration multimédia (582.A1)</i> les étudiantes et étudiants qui répondent aux critères d'admissibilité et ont atteint les compétences du programme <i>582.A1</i> pourront se voir reconnaître les cours ci-dessous mentionnés (ou leur équivalent) totalisant <b>18 crédits en plus de 12 crédits d'intégration</b>.</p> <p>Ainsi, leur programme universitaire pourra être complété en <b>deux ans</b>.</p> <p>8WEB101 Conception et programmation de sites Web              8INF242* Interface (UI) et Expérience (UX) utilisateur              8INF349 Technologies Web avancées              8TRD151 Introduction aux bases de données              6GEN719 Infographie              1 cours d'anglais (3 cr.)</p> <p>* Cours reconnu dans les programmes :              - <b>Certificat ou mineure (8567) en développement de jeux vidéo (4697)</b>              - <b>Certificat en design des systèmes de jeux vidéo (4692)</b></p>