

Informatique et mathématique (DEC-BAC)

	Techniques de l'informatique (420.B0, 420.C0, 420.R0)	Baccalauréat en informatique (7833) Baccalauréat en informatique de la science des données et de l'intelligence d'affaires (6710) Baccalauréat en développement de jeux vidéo (6596) Certificat en informatique (4202) Certificat en sciences des données et intelligence d'affaires (4810)
CHEMINEMENT DEC-BAC	CHEMINEMENT DEC-BAC 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 : - Cégep de Chicoutimi (Techniques de l'informatique 420.C0 et 420.R0) - Cégep de Jonquière (Techniques de l'informatique 420.B0) - Cégep de Saint-Félicien (Techniques de l'informatique 420.B0) - Cégep de Sainte-Foy (Techniques de l'informatique - Programmation Web, mobile et jeux vidéo 420.B0) - Cégep de Sept-Îles (Techniques de l'informatique 420.B0) - Collège d'Alma (Techniques de l'informatique 420.B0) - Collège Lionel-Groulx (Techniques de l'informatique 420.B0) - Institut Grasset (Techniques de l'informatique 420.B0) Pour être admissible au cheminement DEC-BAC, la personne candidate devra satisfaire les critères d'admissibilité suivants : - 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 - Avoir une cote R minimale de 23 - 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 6710 Ou - 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 6596-7833	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 18 crédits en plus de 12 crédits d'intégration. Ainsi, leur programme universitaire pourra être complété en deux ans. 6GEN723 Réseaux d'ordinateurs 8PRO107* Éléments de programmation 8PRO128*** Programmation orientée objet 8TRD151** Introduction aux bases de données 8WEB101** Conception et programmation de sites Web 1 cours d'anglais (3 cr.)* * Cours reconnu dans les programmes : - Certificat ou mineure (8810) en sciences des données et intelligence d'affaires (4810) - Certificat ou mineure (8567) en développement de jeux vidéo (4697) - Certificat en design des systèmes de jeux vidéo (4692) ** Cours reconnus dans le programme : - Certificat ou mineure (8810) en sciences des données et intelligence d'affaires (4810) *** Cours reconnu dans le programme : - Certificat ou mineure (8567) en développement de jeux vidéo (4697)

Les personnes ayant un DEC ou une AEC peuvent se voir reconnaître des cours de leur programme.
 Les reconnaissances peuvent varier selon le dossier de l'étudiante ou de l'étudiant.
 Cette liste est transmise à titre indicatif et est modifiable sans préavis.

	Techniques d'intégration multimédia (582.A1) CÉGEP DE JONQUIÈRE	Baccalauréat en développement de jeux vidéo (6596)
CHEMINEMENT DEC-BAC	CHEMINEMENT DEC-BAC 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. Pour être admissible au cheminement DEC-BAC, la personne candidate devra satisfaire les critères d'admissibilité suivants : - 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 - Avoir une cote R minimale de 23 - 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)	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 18 crédits en plus de 12 crédits d'intégration. Ainsi, leur programme universitaire pourra être complété en deux ans. 6GEN719 Infographie 8INF242* Interface (UI) et Expérience (UX) utilisateur 8INF349 Technologies Web avancées 8TRD151 Introduction aux bases de données 8WEB101 Conception et programmation de sites Web 1 cours d'anglais (3 cr.) * Cours reconnu dans les programmes : - Certificat ou mineure (8567) en développement de jeux vidéo (4697) - Certificat en design des systèmes de jeux vidéo (4692)