

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’animation 3D et synthèse d’images (574.B0) Production 3D et synthèse d’images (574.C0)	Baccalauréat en création 3D pour le jeu vidéo (6667)
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 d’animation 3D et synthèse d’images (574.B0)</i> et au DEC en <i>Production 3D et synthèse d’images (574.C0)</i> provenant de l’Institut Grasset, du Cégep du Vieux-Montréal, du Cégep de Bois-de-Boulogne, du Cégep Limoilou, du Collège O’Sullivan de Québec, du Collège Dawson, du Cégep de Jonquière et du Cégep de Matane. Pour être admissible au cheminement DEC-BAC, la personne candidate devra satisfaire les critères d’admissibilité suivants : - Être en voie d’obtenir un DEC en Techniques d’animation 3D et synthèse d’images (574.B0) ou en Production 3D et synthèse d’images (574.C0), ou l’avoir obtenu dans un délai maximal de 5 ans. - Avoir une cote R minimale de 23. - Présenter un dossier visuel faisant la preuve de l’acquisition des acquis. (Le comité d’admission de l’Unité d’enseignement en animation 3D et en design numérique évalue la qualité de ce dossier visuel afin de reconnaître les cours universitaires dans la concentration choisie par la personne candidate.)	Au terme de leur formation en <i>Techniques d’animation 3D et synthèse d’images (574.B0)</i> ou en <i>Production 3D et synthèse d’images (574.C0)</i>, les étudiantes et étudiants qui répondent aux critères d’admissibilité et ont atteint les compétences du programme <i>574.B0</i> ou <i>574.C0</i> pourront se voir reconnaître un total de 30 crédits du programme de Baccalauréat en création 3D pour le jeu vidéo (6667). Ainsi, leur programme universitaire sera complété en deux ans.