

École des arts numériques, de l'animation et du design NAD (RAC)

Techniques d'intégration multimédia (582.A0)	Baccalauréat en création 3D pour le cinéma (6666)
<p>ENTENTE PASSERELLE</p> <p>Pour être admissible à cette passerelle, la personne candidate devra satisfaire les critères d'admissibilité suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Être en voie d'obtenir un DEC en Techniques d'intégration multimédia (582.A0) d'un établissement collégial offrant ce programme, ou l'avoir obtenu depuis un délai maximal de 5 ans au moment de la demande d'admission à l'UQAC. • Avoir une cote R minimale de 23. • Présenter un dossier visuel faisant la preuve de l'acquisition des acquis. <p>(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 trois (3) cours universitaires dans la concentration choisie par la personne candidate.)</p>	<p>Au terme de leur formation en <i>Techniques d'intégration multimédia (582.A0)</i>, les étudiantes et étudiants qui répondent aux critères d'admissibilité et ont atteint les compétences du programme 582.A0 pourront se voir reconnaître un total de 9 crédits du programme de Baccalauréat en création 3D pour le cinéma (6666).</p>
Techniques d'intégration multimédia (582.A0)	Baccalauréat en création 3D pour le jeu vidéo (6667)
<p>ENTENTE PASSERELLE</p> <p>Pour être admissible à cette passerelle, la personne candidate devra satisfaire les critères d'admissibilité suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Être en voie d'obtenir un DEC en Techniques d'intégration multimédia (582.A0) d'un établissement collégial offrant ce programme, ou l'avoir obtenu depuis un délai maximal de 5 ans au moment de la demande d'admission à l'UQAC. • Avoir une cote R minimale de 23. • Présenter un dossier visuel faisant la preuve de l'acquisition des acquis. <p>(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 trois (3) cours universitaires dans la concentration choisie par la personne candidate.)</p>	<p>Au terme de leur formation en <i>Techniques d'intégration multimédia (582.A0)</i>, les étudiantes et étudiants qui répondent aux critères d'admissibilité et ont atteint les compétences du programme 582.A0 pourront se voir reconnaître un total de 9 crédits du programme de Baccalauréat en création 3D pour le jeu vidéo (6666).</p>