

A : Théorie							B : Labo/stage				C : Travail personnel				
Automne							Hiver								
Session 1							Session 2								
Formation générale							Formation générale								
A	B	C	Unités	A	B	C	Unités	A	B	C	Unités				
340-101-MQ	4PH0	Philosophie et rationalité	3	1	3	2,33	109-101-MQ	4EP0	Activité physique et santé	1	1	1	1,00		
601-P4T-JR	4EFP	Communication	2	2	2	2,00	601-101-MQ	4EFO	Écriture et littérature (PA : 601-P4T-JR)	2	2	3	2,33		
604-AA4-JR		Anglais I	2	1	3	2,00	604-BB4-JR		Anglais II (PA : 604-AA4-JR)	2	1	3	2,00		
Formation spécifique							Formation spécifique								
582-1C3-JR	0159/015C	Web 1 : Statique	1	2	2	1,66	582-2A4-JR	015L	Web 2 : Réactif (PA : 582-1C3-JR) et (PR : 582-1H3-JR)	1	3	2	2,00		
582-1D3-JR	015F/015W	Jeu vidéo 1 : Introduction	1	2	2	1,66	582-2B4-JR	015F/015W	Jeu vidéo 2 : Fondations (PA : 582-1D3-JR)	1	3	2	2,00		
582-1E3-JR	0157/0158/ 015D	Domaine du multimédia	1	2	1	1,33	582-2C4-JR	015A	Design 2 (PA : 582-1G3-JR)	1	3	2	2,00		
582-1F3-JR	015H/015K	Audio	1	2	2	1,66	582-2D4-JR	015B/015K/ 015V	Animation 2D	1	3	2	2,00		
582-1G3-JR	0159/015A/ 015C	Design 1	1	2	2	1,66	582-2E4-JR	015J/015K/ 015N	Vidéo 1	1	3	2	2,00		
582-1H3-JR	015B/015K	Infographie	1	2	2	1,66									
			13	16	19	15,96				10	19	17	15,33		
			Total				48				Total				46

Session 3		ÉTÉ	
Stage ATE I			
(dès la fin de la session: durée: 8 semaines)			
Minimum de 264 heures			

A : Théorie							B : Labo/stage				C : Travail personnel				
Automne							Hiver								
Session 4							Session 5								
Formation générale							Formation générale								
A	B	C	Unités	A	B	C	Unités	A	B	C	Unités				
340-102-MQ	4PH1	L'être humain (PA : 340-101-MQ)	3	0	3	2,00	109-102-MQ	4EP1	Activité physique et efficacité	0	2	1	1,00		
601-102-MQ	4EF1	Littérature et imaginaire (PA : 601-101-MQ)	3	1	3	2,33	601-103-MQ	4EF2	Littérature québécoise (PA : 601-102-MQ) Cours complémentaire I	3	1	4	2,66		
Formation spécifique							Formation spécifique								
582-3A5-JR	015F/015L/ 015P	Web 3 : Dynamique (PA : 582-2A4-JR)	2	3	3	2,66	Choix (1 cours parmi les 2 suivants)								
582-3B4-JR	015G/015N	Conception de jeu (PR : 582-2E4-JR)	2	2	2	2,00	582-4A6-JR	015G/015L/ 015T	Web 4 : Expressif (Artistique) (PR : 582-3A5-JR)	2	4	4	3,33		
582-3B5-JR	015P/015R/ 015V/015W	Jeu vidéo 3 : Rétro (PA : 582-2B4-JR) et (PR : 582-1H3-JR, 582-2D4-JR et 582-1F3-JR)	2	3	3	2,66	582-4B6-JR	015G/015L/ 015T	Web 4 : Expressif (Logique) (PR : 582-3A5-JR)	2	4	4	3,33		
582-3C4-JR	015A/015G	Design 3 (PA : 582-2C4-JR)	1	3	2	2,00	Choix (1 cours parmi les 2 suivants)								
582-3D4-JR	015B	3D 1	2	2	2	2,00	582-4C6-JR	015Q/015R/ 015U/015W	Jeu vidéo 4 : Avancé (Artistique) (PR : 582-2D4-JR, 582-3B4-JR et 582-3B5-JR)	2	4	4	3,33		
							582-4D6-JR	015Q/015R/ 015U/015W	Jeu vidéo 4 : Avancé (Logique) (PR : 582-2D4-JR, 582-3B4-JR et 582-3B5-JR)	2	4	4	3,33		
							582-4C4-JR	015K/015V	3d 2 (PA : 582-3D4-JR)	1	3	2	2,00		
							582-4D4-JR	015C/015N/ 015S	Préproduction	1	3	1	1,66		
			15	14	18	15,65				12	17	19	15,98		
			Total				47				Total				48

Session 6	ÉTÉ
Stage ATE II	
(dès la fin de la session: durée 8 semaines)	
Minimum 264 heures	

Automne							Hiver								
Session 7							Session 8								
Formation générale							Formation générale								
			A	B	C	Unités				A	B	C	Unités		
109-103-MQ	4EP2	Activité physique et autonomie (PA : 109-101-MQ et 109-102-MQ)	1	1	1	1,00									
340-P4T-JR	4PHP	Éthique et politique (PA : 340-102-MQ) Cours complémentaire II	3	0	3	2,00									
Formation spécifique							Formation spécifique								
Choix (1 cours parmi les 2 suivants)							582-6A0-JR 015F/015T/ 015U Projet personnel (ÉSP)								
582-5A6-JR	015G/015L/ 015Q/015T	Web 5 : Applicatif (Artistique) (PR : 582-4A6-JR)	2	4	4	3,33				1	14	5	6,66		
582-5B6-JR	015G/015L/ 015Q/015T	Web 5 : Applicatif (Logique) (PR : 582-4B6-JR)	2	4	4	3,33				1	15	1	5,66		
Choix (1 cours parmi les 2 suivants)							582-6B0-JR 015T/015U Stage (PA : 582-5A6-JR ou 582-5B6-JR, 582-5C6-JR ou 582-5D6-JR, 582-5E3-JR)								
582-5C6-JR	015Q/015R/ 015S/015U/ 015W	Jeu vidéo 5 : Immersif (Artistique) (PR : 582-4C6-JR)	2	4	4	3,33									
582-5D6-JR	015Q/015R/ 015S/015U/ 015W	Jeu vidéo 5 : Immersif (Logique) (PR : 582-4D6-JR)	2	4	4	3,33									
582-5E3-JR	0157	Préparation au monde professionnel	1	2	2	1,66									
582-5F3-JR	015J/015K/ 015V	Technologies émergentes (PA : 582-4C4-JR)	1	2	1	1,33									
582-5G3-JR	015J/015K	Vidéo 2 (PA : 582-2E4-JR) et (PR : 582-3D4-JR)	1	2	2	1,66									
			14	15	20	16,31				2	29	6	12,32		
			Total				49				Total				37

CO : Co-requis : être inscrit aux deux cours dans la même session ou avoir déjà réussi l'un des cours.

ÉSP : Cours porteur de l'épreuve synthèse de programme. La réussite de l'épreuve synthèse est obligatoire pour l'obtention du DEC. Pour être admissible à ce cours, l'élève doit être en voie de compléter tous les cours nécessaires à l'obtention de son DEC.

PA : Préalable absolu : avoir réussi ce cours.

PR : Préalable relatif : le cours doit avoir été suivi et la note finale doit être d'au moins 50 %.