

SECTEUR DE FORMATION 13 – COMMUNICATIONS ET DOCUMENTATION

**ILLUSTRATION ET DESSIN ANIMÉ
(DEC 574.A0)**

TABLEAUX D'HARMONISATION

TABLE DES MATIÈRES

Présentation	1
Programmes d'études en lien d'harmonisation	1
Information sur les tableaux d'harmonisation.....	1
Tableaux d'harmonisation interordres	3
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Infographie.....	5
Infographie et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration.....	6
Tableaux d'harmonisation intra-ordre	7
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Graphisme	9
Graphisme et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration	11
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images	12
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration	13
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé et Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images	14
Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé	15
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Infographie en prémédia	16
Infographie en prémédia et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration	17
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Techniques d'intégration multimédia.....	18
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé et Techniques d'intégration multimédia.....	19
Techniques d'intégration multimédia et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé	20
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé et Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle	21
Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle et Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé	22
Tableaux d'harmonisation intersectorielle	23
Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration et Techniques de bureautique, voie de spécialisation B – Micro-édition et hypermédia	25

Présentation

L'harmonisation des programmes d'études professionnelles et techniques est une orientation ministérielle. Elle consiste à établir des similitudes et une continuité entre les programmes d'études du secondaire et du collégial, que ce soit dans un même secteur de formation ou dans des secteurs de formation différents, en vue d'éviter la duplication des offres de formation, de reconnaître les compétences acquises et de faciliter les parcours de formation.

L'harmonisation contribue à établir une offre cohérente de formation, en particulier à faire en sorte que les fonctions de travail auxquelles préparent les programmes d'études soient bien identifiées et distinguées. S'il arrive que l'exercice de ces fonctions nécessite l'acquisition de compétences communes, les travaux d'harmonisation permettent de les repérer. Toutefois, même en l'absence de compétences communes, les programmes d'études n'en sont pas moins harmonisés.

L'harmonisation est dite interordres lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'ordres d'enseignement différents, elle est intra-ordre lorsqu'elle porte sur des programmes d'études d'un même ordre d'enseignement et elle est intersectorielle lorsqu'elle porte sur des programmes d'études de secteurs de formation différents.

Les travaux menés dans une perspective d'harmonisation des programmes d'études permettent, notamment, et le cas échéant, la mise au jour de leur communauté de compétences. Les compétences partagées par deux programmes d'études ou plus et dont l'acquisition de l'une permet la reconnaissance de l'autre sont dites *communes*. Des compétences communes ayant le même énoncé et dont toutes les composantes sont le calque l'une de l'autre sont dites *identiques*; lorsque des compétences communes ne sont pas identiques mais présentent un niveau de similitude tel qu'elles sont de valeur égale, elles sont dites *équivalentes*.

Les travaux d'harmonisation réalisés pour le programme *Illustration et dessin animé* (DEC 574.A0) ont permis d'identifier des compétences communes avec d'autres programmes d'études.

Programmes d'études en lien d'harmonisation

Le programme d'études *Illustration et dessin animé* (DEC 574.A0) présente des compétences communes avec les programmes d'études suivants :

- Infographie (DEP 5344);
- Graphisme (DEC 570.G0);
- Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images (DEC 574.B0);
- Infographie en prémédia (DEC 581.D0);
- Techniques d'intégration multimédia (DEC 582.A1);
- Techniques de production et de postproduction télévisuelles (DEC 589.A0);
- Techniques de bureautique (DEC 412.A0).

Information sur les tableaux d'harmonisation

Dans ce document, les résultats des travaux d'harmonisation sont présentés sous forme de tableaux et sont regroupés selon les rubriques suivantes : les tableaux d'harmonisation interordres qui font l'objet de la première partie; les tableaux d'harmonisation intra-ordre qui sont regroupés dans une deuxième partie et enfin, les tableaux d'harmonisation intersectorielle qui font l'objet d'une troisième et dernière partie.

Chaque tableau se divise verticalement en deux sections et met en lien deux programmes d'études, le programme de référence¹ et un programme avec lequel il a des compétences communes. Pour chacun de ces programmes, le tableau présente les éléments d'identification qui sont le titre, le type de sanction, le code du programme, l'année d'approbation, son nombre de compétences ou de modules, la durée totale de formation, les énoncés de compétences communes et leur code respectif.

Lorsque les compétences communes entre deux programmes d'études ne sont pas identiques mais équivalentes, elles donnent lieu à deux tableaux distincts qui sont présentés l'un à la suite de l'autre. Le premier tableau présente les compétences qui peuvent être reconnues à la personne issue du programme de référence et qui s'inscrit dans le programme harmonisé au programme de référence; à l'inverse, le second tableau présente les compétences qui peuvent être reconnues à la personne issue du programme harmonisé au programme de référence et qui s'inscrit dans le programme de référence.

Le programme d'études dont est issue la personne et dans lequel elle a acquis une ou des compétences est dit « programme de provenance »; le programme d'études dans lequel la personne souhaite poursuivre sa formation et se faire reconnaître les compétences déjà acquises est dit « programme de destination. » Dans chacun des tableaux, la section de gauche est réservée au programme de provenance et la section de droite est réservée au programme de destination.

Avant chaque tableau, le programme de provenance et le programme de destination sont identifiés et un court texte rend explicite le cheminement de la personne à l'intérieur de ces deux programmes d'études.

1 Le programme de référence est celui pour lequel est spécifiquement rédigé le document d'accompagnement.

Tableaux d'harmonisation interordres

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration 2015

Programme de destination : Infographie 2013

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Infographie, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures		Infographie 2013 DEP – 5344 22 compétences, 1 800 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
069W	Réaliser des images vectorielles	465037	Réaliser des images vectorielles
069V	Réaliser des images matricielles	465046	Réaliser des images matricielles
069T	Acquérir des images de référence	465066	Acquérir des images

Programme de provenance : Infographie
2013

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Infographie peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Infographie 2013 DEP – 5344 22 compétences, 1 800 heures		Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
465066	Acquérir des images	069T	Acquérir des images de référence
465046	Réaliser des images matricielles	069V	Réaliser des images matricielles
465037	Réaliser des images vectorielles	069W	Réaliser des images vectorielles

Tableaux d'harmonisation intra-ordre

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration 2015

Programme de destination : Graphisme 2013

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Graphisme, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures		Graphisme 2013 DEC – 570.G0 24 compétences, 1 980 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
014S	Rechercher et représenter des idées novatrices	053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
et			
069X	Réaliser des illustrations techniques		
014S	Rechercher et représenter des idées novatrices	053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
et			
06A0	Réaliser des illustrations publicitaires		
06A1	Créer des illustrations pour des œuvres littéraires	053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
06A2	Créer des portraits et des illustrations à des fins éditoriales	053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
06A3	Créer des illustrations documentaires et scientifiques	053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
06A4	Créer des illustrations spécialisées et des motifs	053V	Créer des projets d'illustration pour des communications graphiques
069Q	Explorer différents types et principes de design de communication visuelle	053N	Exploiter des éléments de langages visuels en arts visuels et en design graphique
et			
069S	Apprécier des illustrations et des productions en arts visuels		
069T	Acquérir des images de référence	052X	Acquérir des images

014S	Rechercher et représenter des idées novatrices	0542	Employer des techniques de production d'idées
069V	Réaliser des images matricielles	052Y	Réaliser des images matricielles
014S	Rechercher et représenter des idées novatrices	0543	Traduire des concepts en esquisses
069W	Réaliser des images vectorielles	052Z	Réaliser des images vectorielles
069R	Créer des palettes de couleurs pour des illustrations	053P	Créer des harmonies de couleurs

Programme de provenance : Graphisme
2013

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Graphisme peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Graphisme 2013 DEC – 570.G0 24 compétences, 1 980 heures		Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0542	Employer des techniques de production d'idées	014S	Rechercher et représenter des idées novatrices
et			
0543	Traduire des concepts en esquisses		
052V	Analyser des produits et des exigences de production en communication graphique	069Q	Explorer différents types et principes de design de communication visuelle
et			
053N	Exploiter des éléments de langages visuels en arts visuels et en design graphique		
052X	Acquérir des images	069T	Acquérir des images de référence
052Y	Réaliser des images matricielles	069V	Réaliser des images matricielles
052Z	Réaliser des images vectorielles	069W	Réaliser des images vectorielles

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration 2015

Programme de destination : Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures		Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
014L	Représenter l'anatomie d'un être vivant	0253	Dessiner un personnage et son environnement
et			
014N	Simplifier la représentation d'un sujet		
et			
014P	Représenter les traits de personnalité d'un sujet		
069T	Acquérir des images de référence	0254	Acquérir des images
06A1	Créer des illustrations pour des œuvres littéraires	0255	Produire une esquisse de présentation
069V	Réaliser des images matricielles	0256	Traiter des images numériques
0151	Élaborer un scénarimage	025B	Élaborer un scénarimage

Programme de provenance : Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images
2002

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures		Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0251	Exploiter les grands courants artistiques et graphiques	069S	Apprécier des illustrations et des productions en arts visuels
0254	Acquérir des images	069T	Acquérir des images de référence
025B	Élaborer un scénarimage	0151	Élaborer un scénarimage

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé 2015

Programme de destination : Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures		Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0151	Élaborer un scénarimage	025B	Élaborer un scénarimage
014X	Concevoir des personnages	025A	Concevoir des personnages
014V	Concevoir des lieux et des accessoires	0259	Concevoir des décors
et			
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur		
014M	Représenter un sujet en perspective	0253	Dessiner un personnage et son environnement
et			
014P	Représenter les traits de personnalité d'un sujet		
et			
014Q	Dessiner des personnages		
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	0256	Traiter des images numériques
et			
014Y	Déterminer les couleurs d'un projet		
et			
0152	Concevoir et animer des effets visuels		

Programme de provenance : Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images
2002

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images 2002 DEC – 574.B0 22 compétences, 2 040 heures		Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0253	Dessiner un personnage et son environnement	014Q	Dessiner des personnages
et			
025A	Concevoir des personnages		
025B	Élaborer un scénarimage	0151	Élaborer un scénarimage
0259	Concevoir des décors	014V	Concevoir des lieux et des accessoires
025J	Animer des personnages	0154	Animer un personnage en trois dimensions
025H	Représenter des mouvements en trois dimensions	014K	Représenter des mouvements
et			
025J	Animer des personnages		

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration
2015

Programme de destination : Infographie en prémédia
2014

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Infographie en prémédia, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures		Infographie en prémédia 2014 DEC – 581.D0 27 compétences, 2 250 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
069T	Acquérir des images de référence	052X	Acquérir des images
069V	Réaliser des images matricielles	052Y	Réaliser des images matricielles
069W	Réaliser des images vectorielles	052Z	Réaliser des images vectorielles

Programme de provenance : Infographie en prémédia
2014

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Infographie en prémédia peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Infographie en prémédia 2014 DEC – 581.D0 27 compétences, 2 250 heures		Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
052X	Acquérir des images	069T	Acquérir des images de références
052Y	Réaliser des images matricielles	069V	Réaliser des images matricielles
052Z	Réaliser des images vectorielles	069W	Réaliser des images vectorielles

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration 2015

Programme de destination : Techniques d'intégration multimédia 2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'intégration multimédia, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures		Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
069T	Acquérir des images de référence	015B	Traiter les images fixes
	et		
069V	Réaliser des images matricielles		
	et		
069W	Réaliser des images vectorielles		

Lorsque le programme de provenance est Techniques d'intégration multimédia (DEC 582.A1) et que le programme de destination est Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration (DEC 574.A0), il n'y a aucune compétence jugée commune entre ces programmes.

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé 2015

Programme de destination : Techniques d'intégration multimédia 2002

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques d'intégration multimédia, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures		Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	015J	Traiter les images en mouvement
et			
0154	Animer un personnage en trois dimensions		
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	015B	Traiter les images fixes
et			
014Y	Déterminer les couleurs d'un projet		

Programme de provenance : Techniques d'intégration multimédia
2002

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques d'intégration multimédia peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Techniques d'intégration multimédia 2002 DEC – 582.A1 22 compétences, 1 980 heures		Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
015B	Traiter les images fixes	014Y	Déterminer les couleurs d'un projet

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé 2015

Programme de destination : Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle 2003

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures		Techniques de production et de postproduction télévisuelles 2003 DEC – 589.A0 voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle 22 compétences, 1 965 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	038V	Exploiter un environnement informatique
et			
0152	Concevoir et animer des effets visuels		
014U	Analyser un film d'animation en regard des techniques cinématographiques	038X	Analyser des créations artistiques visuelles et sonores
		et	
		0392	Analyser des scénarios
014N	Simplifier la représentation d'un sujet	039N	Créer des illustrations et des animations de synthèse à deux dimensions
et			
014Y	Déterminer les couleurs d'un projet		
et			
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur		
0153	Traiter et assembler des dessins d'animation à l'ordinateur	039P	Effectuer l'animation d'éléments visuels de synthèse à trois dimensions
et			
0154	Animer un personnage en trois dimensions		

Programme de provenance : Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle
2003

Programme de destination : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé
2015

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Techniques de production et de postproduction télévisuelles, voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation B – Dessin animé, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Techniques de production et de postproduction télévisuelles 2003 DEC – 589.A0 voie de spécialisation B – Postproduction télévisuelle 22 compétences, 1 965 heures		Illustration et dessin animé 1999 DEC – 574.A0 voie de spécialisation B – Dessin animé 23 compétences, 2 070 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
038X	Analyser des créations artistiques visuelles et sonores	014U	Analyser un film d'animation en regard des techniques cinématographiques
et			
0392	Analyser des scénarios		
et			
039Q	Effectuer le compositing des effets spéciaux		
039N	Créer des illustrations et des animations de synthèse à deux dimensions	014N	Simplifier la représentation d'un sujet
039P	Effectuer l'animation d'éléments visuels de synthèse à trois dimensions	0154	Animer un personnage en trois dimensions

Tableaux d'harmonisation intersectorielle

Programme de provenance : Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration 2015

Programme de destination : Techniques de bureautique, voie de spécialisation B – Micro-édition et hypermédia 1999

La personne ayant acquis une ou des compétences du programme Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration peut se voir reconnaître la ou les compétences jugées communes avec celles du programme Techniques de bureautique, voie de spécialisation B – Micro-édition et hypermédia, si elle choisit d'y poursuivre sa formation.

Illustration et dessin animé 2015 DEC – 574.A0 voie de spécialisation A – Illustration 23 compétences, 2 070 heures		Techniques de bureautique 1999 DEC – 412.A0 voie de spécialisation B – Micro-édition et hypermédia 23 compétences, 1 725 heures	
Code	Énoncé de la compétence	Code	Énoncé de la compétence
069T	Acquérir des images de référence	00VP	Créer des dessins et traiter des images
et			
069V	Réaliser des images matricielles		
et			
069W	Réaliser des images vectorielles		

Lorsque le programme de provenance est Techniques de bureautique, voie de spécialisation B – Micro-édition et hypermédia (DEC 412.A0) et que le programme de destination est Illustration et dessin animé, voie de spécialisation A – Illustration (DEC 574.A0), il n'y a aucune compétence jugée commune entre ces programmes.