



UCO

LAVAL
UNIVERSITÉ
CATHOLIQUE DE L'OUEST

LICENCE INFOGRAPHIE ET MÉDIAS INTERACTIFS



A CHACUN SON RYTHME D'ÉTUDES

L'étudiant qui le souhaite peut effectuer sa L1 en deux ans. La 1^{ère} année de la L1 est alors réalisée comme année préparatoire lui permettant :

- de se mettre à niveau dans les domaines artistiques et de s'initier aux techniques infographiques et interactives.

- de réaliser plusieurs stages de découverte afin de mûrir son projet professionnel.

- de s'initier et/ou de développer des compétences dans les domaines suivants :

Dessin d'observation | Pratique et méthodologie du dessin | Pratique plastique | Perspective, Volume | Photo, Vidéo | Board Game | Stop Motion | Infographie (Ps, Ai) | Animation 2D et 3D | Programmation | Production de médias interactifs | Concept Art | Character Design

- Les crédits ECTS obtenus par l'étudiant pendant cette année de prépa comptent pour l'obtention de la 1^{ère} année de Licence.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Faire de vous des professionnels créatifs dans les domaines des jeux vidéo et des médias interactifs en vous offrant une culture artistique solide.

- Faire de vous les spécialistes des pratiques interactives et ludiques émergentes dans le monde de la communication, cela en vous formant aux savoir-faire et aux technologies issues du jeu vidéo, de la réalité virtuelle, augmentée et mixte.

UNE PÉDAGOGIE DE L'ALTERNANCE

- Les étudiants alternent des situations d'apprentissage théorique et des expériences pratiques : studios de création ou situation professionnelle (stage ou workshops).

- En 1^{ère} année : 18 semaines de cours / 12 semaines de studio de création / 8 semaines de stage.

- En 2^e année : alternance longue. 7 semaines de cours / 12 semaines de studio / 12 semaines de stage.

- En 3^e année : alternance longue. 6 semaines de cours / 16 semaines de studio / 14 semaines de stage.

Avec le soutien de :

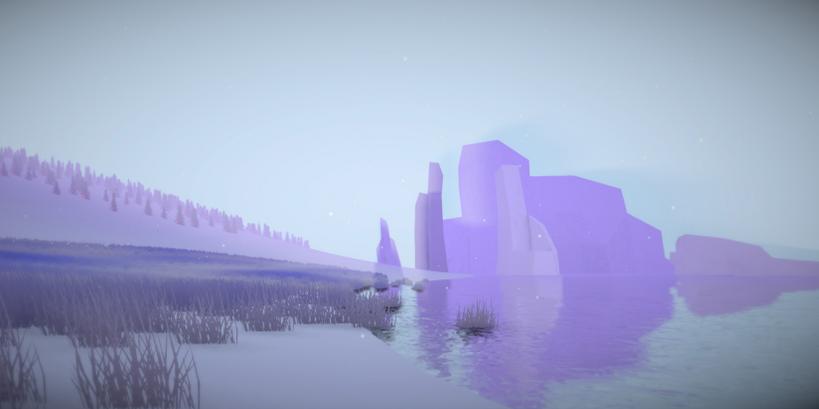


L3Di

Une formation LAVAL 3D INTERACTIVE membre du

L3Di est classé 12^e au palmarès 2016 des écoles du jeu vidéo réalisé par le Figaro





LA FORMATION

3 ans de formation répartis en 6 semestres

Expression écrite et orale | Anglais | Méthodologie du travail universitaire | PPE | PIX

Enseignements pratiques L1 et L2 : Dessin | Pratique plastique et numérique | Concept art | Character design | Game design et Gameplay | Level design | Creative coding : C++, C# | Sound design | Modeling, texturing, lighting | Animation 2D et 3D | Moteurs de jeux : Construct 2, Unity, Unreal | Design d'interfaces (GUI, UI, HUD) | Création et production de médias interactifs | Réalité virtuelle et Réalité augmentée

Enseignements pratiques L3 : Jeu vidéo et réalité virtuelle | Infographie 3D temps réel | Arts et TIC | Substance | 3D temps réel | Unreal engine (modélisation LPM - Texturing PBR) | Skinning animation temps réel | Modélisation Zbrush Anatomie | Scénarisation StoryBoarding

Enseignements théoriques prépa et L1 : Théorie de l'info com | Anthropologie de la communication | Les grands textes de l'info com | Histoire de la communication | Sociologie de la communication et des médias | Communication des organisations | Communication publicitaire | Sémiologie de l'image | Epistémologie des SIC | Histoire de l'art

Enseignements théoriques L2 : Approche historique des médias | Culture artistique | Histoire des jeux vidéo | Étude et analyse de jeux vidéo et de médias interactifs | Nouveaux médias et communautés numériques | Sociologie de la réception et approche des publics | Droit des médias et du numérique | Culture numérique et sociétés | Psychosociologie des interactions avec des artefacts numériques | Éthique et déontologie de l'info com

Enseignements théoriques L3 : Économie Gestion | Informatique | Management | Projet tutoré

MODALITÉS D'INSCRIPTION

La licence est ouverte aux élèves titulaires du bac (bac arts appliqués apprécié).

Inscription sur le nouveau site APB entre le 15 janvier et le 20 mars.

Vous trouverez la licence en faisant une recherche par les entrées suivantes :

Etablissement : Facultés libres de l'Ouest - UCO Laval | Domaine : Licence Sciences Humaines et Sociales | Mention : Information et communication | Parcours Type : Infographie et médias interactifs

L'admission se fait sur dossier et entretien.

Candidature en L2 et L3 en ligne sur laval.uco.fr

VALIDATION

Licence Information et communication, parcours type Infographie et médias interactifs en convention avec l'Université Rennes 2 Haute Bretagne

RÉUSSITE À L'EXAMEN

2017 : 100 % de réussite en L3

PORTES OUVERTES

9 décembre 2017 et 17 février 2018 de 9h à 17h

PLUS D'INFORMATIONS www.laval3di.org

POURSUITE D'ETUDES

Après la prépa, poursuite en L1 ou vers une école de jeu vidéo.

Après la L1, possibilité de se réorienter vers une L2 Arts Plastiques ou une première année d'école d'Arts appliqués.

A la fin de la L2, l'étudiant peut intégrer la licence professionnelle Infographie 3D temps réel de l'UCO Laval.

A l'issue de la L3, il est possible de poursuivre ses études en Master Management des Technologies Interactives 3D des Arts et Métiers ParisTech Laval, ou bien d'intégrer directement le marché du travail.

Les emplois visés sont : game designer, concepteur de props et d'environnements 3D, level designer, concept artist pour le jeu vidéo, infographie 3D dans le domaine du patrimoine, de l'architecture et de l'entertainment ...

CALENDRIER

du 4 septembre 2018 à début juillet 2019 (L1).

FRAIS DE FORMATION

Droits d'inscription et frais de scolarité en fonction des revenus des parents : de 4 792 € à 6 822 € par an.

La formation donne droit aux bourses de l'enseignement supérieur.

TESTEZ L'UNIVERSITÉ

mercredi 7 mars 2018. Cours de chara design/concept art
Inscription en ligne

25 rue du Mans

53 000 LAVAL

tél : 02 43 64 36 64



SIRET : 40888757800032 - RNE : 0530959E - NDA : 52530086053

Année préparatoire : Franck BOUÉTARD - f.bouetard@ucolaval.net

L1 : Jean-François PLAGUÉ - jf.plague@ucolaval.net

L2 : Guillaume BOISSINOT - g.boissinot@ucolaval.net

L3 : Erik GESLIN - e.geslin@ucolaval.net

Assistante : Alexandra BEAUMOND - a.beaumont@ucolaval.net