



CONTACTS

02 43 64 36 64 laval@uco.fr

Rendez-vous sur notre site Internet

CHIFFRES CLÉS

100%

10 - 15étudiants par promo

L3di - UCO Laval

25 rue du Mans - 53000 Laval







LICENCE PROFESSIONNELLE **INFOGRAPHIE 3D TEMPS RÉEL**

Mention: Techniques du son et de l'image

Licence Pro: Diplôme National Bac+3 en convention avec Le Mans Université



✓ Formation initiale



✓ Alternance

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- >>> Former des spécialistes en Infographie 3D temps réel capables de s'intégrer et travailler dans des secteurs diversifiés comme l'animation, la santé, l'apprentissage, le patrimoine, la culture ou encore les jeux vidéo. Il s'agit d'acquérir de solides compétences en réalité virtuelle (VR), réalité augmentée (AR) et réalité mixte.
- >> Offrir à l'étudiant un socle de connaissances culturelles, artistiques et critiques permettant la compréhension des transformations liées au numérique, à l'image et au son (IA, Metaverse, Game Studies).

PROFESSIONNALISATION

PROJET TUTEURÉ

PROFESSIONNALISANT

1 ANNÉE en **APPRENTISSAGE** RÉMUNÉRÉE

- >> L2 : Projet tuteuré en partenariat avec une entreprise (secteur privé ou public)
- >> L3 : Une année en alternance (rythme : 3 semaines en entreprise / 1 semaine en centre de formation)

LES + DE LA FORMATION



De petits groupes de formation permettant un esprit de cohésion et un suivi individualisé de l'apprenant.



Permettre aux étudiants de devenir, à la fois des spécialistes dans leur domaine (3D, VR/AR) et des critiques éclairés de l'évolution des formes numériques, tant du point de vue professionnel qu'académique.



Assurer une insertion optimale dans le monde du travail.



Des enseignements dispensés par des formateurs, des professionnels en activité et des universitaires (Maîtres de conférences en Sciences de l'information et de la communication, en Informatique et en Art).



Une implantation au coeur de Laval, capitale européenne de la réalité virtuelle et pôle labellisé French Tech.



Des salles et du matériel de haute qualité mis à disposition des apprenants tout au long des deux années.



Participation à des événements ou présentation des projets de fin d'études (Ex. Laval Virtual, Art to play, Utopiales, Geek life...).

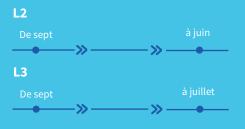


Participation à des concours (Game Cup...) et Game Jam.

L3 Contrat d'apprentissage : l'apprenti est salarié de l'entreprise pour un an. Le est fixé en pourcentage du SMIC, suivant son âge et sa progression dans le cycle de

Formation professionnelle: contrat de

CALENDRIER



ÉVÉNEMENTS

Journées Portes Ouvertes

(Inscription en ligne sur laval3di.org ou laval.uco.fr)

Flashez et consultez les prochaines





FRAIS DE FORMATION

L2: les frais de formation sont basés sur

L3: Les frais de formation sont gratuits **pour l'apprenti.** La formation est prise en charge par l'OPCO de l'entreprise.



ORGANISATION DE LA FORMATION

2 années de formation (4 semestres)*:

1000 de formation sur les 2 heures années.

heures en entreprise en L3, au rythme de 3 semaines en entreprise, 1 semaine en centre de formation.

CONTENU DE LA FORMATION

ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES

Réalité virtuelle et augmentée | Méthodes de texturing et rendu | Modélisation et sculpture 3D | Animation & Objets Virtuels : Skinning Animation Temps Réel | Scénarisation | Game Art | Game Design | Programmation | Sound design (MAO)

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

Culture de l'image et du numérique (IA, éthique) | Physique | Mathématiques et informatique | Introduction aux Game Studies | Marketing et communication | Droit d'auteurs | Gestion de projet | Méthodologie du travail universitaire (mémoire) |

OUE SONT-ILS DEVENUS?

Steffie Martin, Infographiste 3D, Kreaction | Mélanie Montas, Animatrice 3D, Blue Spirit Productions | Erwann Mélin, Infographiste, Section technique de l'Armée de Terre (STAT) | David Hamon, Lead Developer, Widi | David Coignard, Marketing 3D artist, Ubisoft Ivory Tower | Céline Gourret, Conceptrice 3D, Freelance | Malo Déhais, Infographiste, Keyveo | Loan Perfenie, Technical Artist, Behaviour interactive | Maxime Canuet, Développeur Gameplay, outils, R&D, NeoXperience | Benjamin Mottier, User Research Assistant, Ubisoft | Tanguy Belouin 2D/3D Artist, Zero Games Studio | Antoine Guillo, Product Specialist, Epic Games (Canada) | Célian Buteau, Environment Artist, Midgar Studio | Benjamin Provost, Environment Artist, Asobo Studio

CANDIDATURE - ADMISSION

CONDITIONS

Cette formation s'adresse à des étudiants ou des professionnels en reconversion ayant validé un diplôme de niveau Bac+1 pour l'entrée en L2 et de niveau Bac+2 pour l'entrée en L3 ou une équivalence par validation des acquis.

Elle est ouverte à des personnes étudiant ou travaillant dans les secteurs de l'information-communication, l'audovisuel et l'art, les métiers du multimédia et de l'Internet, de la communication visuelle ou hors domaine (sur présentation d'un dossier de réalisations personnelles) cherchant à se professionnaliser dans le domaine de l'animation, la modélisation 3D, VR/AR, jeux vidéo et nouveaux outils numériques.

MODALITÉS

Candidature sur dossier, présentation d'un portfolio et examen créatif.

Candidature en ligne à partir du mois de janvier sur notre site internet www.laval3di.org ou laval.uco.fr (participation aux frais de dossier). Aux documents demandés dans la candidature en ligne, il faudra ajouter un portfolio avec des exemples de productions infographiques.

Après réception du dossier, si celui-ci est retenu, le candidat est invité à un entretien et à un examen créatif.

À l'issue de l'entretien, une décision d'admission est prononcée et le candidat est informé par courriel.

Après admission par l'équipe pédagogique, le candidat reçoit un mail avec les démarches à suivre pour procéder à son inscription administrative.

*Sous réserve de validation par les instances universitaires.