

# 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

- » L2 : Projet tuteuré en partenariat avec une entreprise (secteur privé ou public)

### 1 ANNÉE en APPRENTISSAGE RÉMUNÉRÉE

- » L3 : Une année en alternance (rythme : 3 semaines en entreprise / 1 semaine en centre de formation)

## LES + DE LA FORMATION

- 01** De **petits groupes de formation** permettant un esprit de cohésion et un **suivi individualisé** de l'apprenant.
- 02** 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.
- 03** Assurer une insertion optimale dans le monde du travail.
- 04** 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).
- 05** Une implantation au coeur de Laval, **capitale européenne de la réalité virtuelle** et pôle labellisé French Tech.
- 06** Des salles et du matériel de **haute qualité** mis à disposition des apprenants tout au long des deux années.
- 08** Participation à des **événements** ou **présentation des projets de fin d'études** (Ex. Laval Virtual, Art to play, Utopiales, Geek life...).
- 07** Participation à des **concours** (Game Cup...) et **Game Jam**.

## CONTACTS

SECRÉTARIAT  
02 43 64 36 64  
laval@uco.fr

Rendez-vous sur notre site Internet pour consulter les contacts des responsables de formation.

## CHIFFRES CLÉS

100%  
de réussite  
  
2023

10-15  
étudiants par promo  


L3di - UCO Laval

25 rue du Mans - 53000 Laval  
www.laval3di.org / www.laval.uco.fr

## STATUTS

**L2 Statut étudiant :** droit aux bourses nationales d'enseignement supérieur.

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

**Formation professionnelle :** contrat de professionnalisation, demandeur d'emploi ou formation continue.

## CALENDRIER

### L2



### L3



## ÉVÉNEMENTS

### Journées Portes Ouvertes

(Inscription en ligne sur [laval3di.org](http://laval3di.org) ou [laval.uco.fr](http://laval.uco.fr))

Flashez et consultez les prochaines dates :



## FRAIS DE FORMATION

**L2 :** les frais de formation sont basés sur le quotient familial.

- Consultez vos frais avec le simulateur sur notre site internet : [laval.uco.fr/fr/frais-de-scolarite-laval](http://laval.uco.fr/fr/frais-de-scolarite-laval)
- En tant qu'étudiant à l'UCO Laval vous pouvez bénéficier des bourses de l'enseignement supérieur.

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

Universitaire &  
Professionnel

## ORGANISATION DE LA FORMATION

**2 années de formation (4 semestres)\* :**

**1000 heures** de formation sur les 2 années.

**1200 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) | Anglais

## QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Steffie Martin, Infographiste 3D, Kreation | 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'audiovisuel 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.

- 1 Candidature en ligne à partir du mois de janvier sur notre site internet [www.laval3di.org](http://www.laval3di.org) ou [laval.uco.fr](http://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.
- 2 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.
- 3 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.