



LICENCE INFORMATION-COMMUNICATION

Mineure : JEUX VIDÉO ET MÉDIAS INTERACTIFS

Licence : Diplôme National Bac+3 en convention avec l'Université de Rennes 2

✓ Formation initiale

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- » Vous offrir des savoirs fondamentaux universitaires dans les domaines de **l'information et la communication** afin de développer vos capacités réflexives et critiques sur les technologies et les médias.
- » Faire de vous **des artistes du domaine des jeux vidéo** et des médias interactifs en vous offrant **une culture théorique et 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 du jeu vidéo** et de **la réalité virtuelle**.

PROFESSIONNALISATION

16 SEMAINES DE STAGE MIN

» Les étudiants alternent des situations d'**apprentissage théorique** et des **expériences pratiques** : studios de création et workshops.

L2 : 4 semaines de stage

L3 : 12 semaines de stage

4 OPTIONS au choix par an (105h / annuelle) :

GAME ART

Acquérir les compétences artistiques, la méthodologie et les savoir-faire techniques nécessaires pour évoluer dans les métiers de création visuelle des jeux vidéo.

MÉTIERS VISÉS :

CG ARTIST
FX ARTIST
TECH ARTIST
DIRECTEUR ARTISTIQUE

GAME DESIGN

Comprendre et maîtriser les enjeux de création inhérents aux jeux vidéo (écriture narrative et interactive, création de règles et d'espaces de jeu et démarche artistique).

MÉTIERS VISÉS :

LEVEL DESIGNER
GAME DESIGNER
UX DESIGNER
DESIGNER D'INTERACTION

ANIMATION

Se spécialiser dans l'animation 2D et 3D de personnages, d'éléments interactifs ou d'effets spéciaux pour le jeu vidéo.

MÉTIERS VISÉS :

ANIMATEUR 2D OU 3D
FX ARTIST

PROGRAMMATION

Acquérir les concepts de base de l'algorithmie et de la programmation (C++, C#, programmation nodale sous Unreal) pour les jeux vidéo.

MÉTIERS VISÉS :

DÉVELOPPEUR DE JEUX VIDÉO
PROGRAMMEUR

CONTACTS

SECRETARIAT

02 43 64 36 64
laval@uco.fr

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

CHIFFRES CLÉS

95%
de réussite
2024

25-30
étudiants par promo

L3di - UCO Laval

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

LES + DE LA FORMATION

01 Participation à des **événements** ou **présentation des projets de fin d'études** à Laval Virtual, au Geek life, aux Utopiales, à Art to play...

02 Participation à des **Game Jam, concours** (Game Cup...)

CANDIDATURE

Prépa - L1 : vous devez être titulaire du baccalauréat.

Inscription sur **Parcoursup** entre **janvier** et **mars**.

L'admission se fait sur **dossier** et **entretien** (prendre rendez-vous).

L2 - L3 : candidature sur **laval3di.org** ou **laval.uco.fr** à partir du mois de **janvier**

Trouvez-nous sur **PARCOURSUP**

Établissement : Facultés libres de l'Ouest - UCO Laval

Mention : Information et Communication

Parcours : Infographie et médias interactifs

CALENDRIER

De sept

à juin

ÉVÉNEMENTS

Journées Portes Ouvertes & Testez l'université

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

Flashez et consultez les prochaines dates :



FRAIS DE FORMATION

Prépa, L1, L2, L3 : 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

En tant qu'étudiant à l'UCO Laval vous pouvez bénéficier **des bourses de l'enseignement supérieur**.

CONTENU DE L'ANNÉE PRÉPARATOIRE

Mise à niveau dans les domaines artistiques

Initiation aux techniques infographiques et interactives

Dessin académique | Perspective | Infographie 2D (Ps, Ai) | Modélisation 3D | Animation 2D et 3D | Programmation | Concept Art | Character Design | Conception de jeu | Game Design | Anglais | Démarche artistique | Culture artistique

CONTENU DE LA FORMATION À PARTIR DE LA LICENCE

COURS THÉORIQUES

Histoire de la communication | Théories de l'information et de la communication | Communication événementielle | Communication de marques | Culture numérique | Sociologie de la communication et des médias | Anthropologie de la communication | Analyse de la production de l'information | Sémiologie | Culture artistique | Anglais

COURS SPÉCIFIQUES

Atelier de conception de jeux vidéo et médias interactifs | Production de médias interactifs | Réalité virtuelle | Game design et Gameplay | Level design | Programmation d'interaction et creative coding : C++, C# | Concept art | Character design | Modeling, texturing, lighting | Animation 2D et 3D | FX | Moteurs de jeux : Unity, Unreal | Design d'interfaces (GUI, UX) | Portfolio

L1 / L2 >> **Chaque semestre** : Conception et production d'un jeu vidéo

L2 / L3 >> Réalisation en équipe d'un projet de fin d'études (un jeu vidéo ou un média interactif)

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Hugo Houriez, Technical Artist, DONTNOD Entertainment | Nicolas Zelvelder, Level Designer, DONTNOD Entertainment | Clotilde Moussier, Environment Artist, DONTNOD Entertainment | Théa Dorangeon, Biome Artist, GUNZILLA GAMES | Pierre Quéru, Concept Artist, UBISOFT Bordeaux | Quentin Gendre, VFX Artist, GEARBOX STUDIO Québec | Édouard Boudet, Technical Artist, BOX DRAGON | Maxence Rouillet, Chef de projet, SMARTBOTTLE | Eva Meurice, 3D Graphic Designer, SYNERGIZ | Pierre Chen, Infographiste 3D, MY CYBER ROYAUME

POURSUITE D'ETUDES

