

Licence professionnelle

Techniques et Activités de l'Image et du Son

Infographie 3D en temps réel

REFERENCE(S) : 60UD354K 60PD354K 60ID354K 60AD354K

Alternance et Formation Professionnelle (FP)

PRESENTATION DE LA FORMATION

Année universitaire 2022-2023

PEDAGOGIE	SUPPORT ADMINISTRATIF (SEFCA)
<p>Responsable pédagogique de l'IUT Christophe GUILLET Tel : 03 85 42 43 15 / 06 18 19 43 92 christophe.guillet@u-bourgogne.fr</p> <p>Assistante de formation de l'IUT Delphine BARILE / 03 85 42 43 27 licencetais@iutchalon.u-bourgogne.fr</p>	<p style="text-align: center;">Secrétariat Tél : 03 80 39 37 60 formation.continue-iut.chalon@u-bourgogne.fr</p>

OBJECTIFS (DESCRIPTIF DE LA FORMATION)

Le parcours « Infographie 3D temps réel » de la licence professionnelle TSI de l'IUT de Chalon sur Saône vient compléter la filière « Ingénierie numérique » de la communauté d'agglomération du Grand Chalon et s'inscrit dans son projet de Cité d'Economie Créative et d'Ingénierie Numérique à laquelle seront associés l'Institut Image et l'équipe de recherche « Immersion virtuelle » du laboratoire LISPEN (EA 7515) ainsi que Nicéphore Cité, pôle de transition numérique des entreprises.

Ce parcours a pour objectif de former en un an des assistants chefs de projet dans le domaine de l'infographie 3D temps réel. Les étudiants se spécialisent autour de :

- Initiation à la réalité virtuelle
- Création 3D (modélisation, animation, scénarisation)
- Compréhension et mise en œuvre de la chaîne d'impression 3D
- Maquette numérique et virtuelle :
 - Découverte de périphériques de réalité virtuelle
 - Mise en œuvre des fonctionnalités de la réalité virtuelle dans le cadre de projets pour des applications interactives de communication, de simulation industrielle, d'urbanisme, de muséographie, de jeux vidéo, de créations artistiques.

Autour de ces grandes orientations, des cours de formation générale leur donnent des compétences transversales : la communication, la stratégie digitale et web marketing, l'anglais, la culture et le droit des médias, les enjeux juridiques de la création d'entreprise.

PUBLIC

Dans le cadre de la formation professionnelle : Accessible aux publics suivants :

- Salariés (CPF, plan de développement des compétences...)
- Demandeur d'emploi
- Financement à titre individuel

En contrat de professionnalisation : Accessible aux publics suivants :

- Moins de 26 ans et demandeurs d'emploi (26 ans et plus) inscrits au Pôle emploi

L'inscription à pôle emploi, n'est pas nécessaire pour les personnes :

- Qui terminent une année de cours dans le cadre de la formation initiale
- Qui terminent un stage professionnel avant l'entrée en formation
- Qui terminent un emploi la veille du jour de formation

Carte de séjour et autorisation de travail obligatoires pour les étrangers. Pour les résidents étrangers, il est conseillé d'anticiper les démarches auprès de l'ambassade de France pour obtenir ces documents.

En contrat apprentissage : Accessible jusqu'à 30 ans

PRE-REQUIS

Titulaires d'un bac + 2 (niveau III) (DUT MMI, Informatique, Génie Industriel et Maintenance, Science et Génie des Matériaux, Génie Logistique et Transport, Génie Mécanique, Mesures Physiques, BTS Systèmes numériques, Conception de Produits Industriels, CRSA, Design Graphique, Ecole des Beaux-Arts,...) Par validation des acquis personnels et professionnels (VAPP)

La formation est aussi accessible :

Par validation des acquis personnels et professionnels (VAPP)

Par validation des études du supérieur (Reconnaissance des diplômes acquis en France ou à l'étranger)

Le diplôme peut être délivré par validation des acquis de l'expérience (VAE)

FORMATEURS (MODALITES D'ENCADREMENT)

Tous les enseignements sont réalisés en présentiel.

La formation est dispensée par des professionnels de la création 3D, du 3D temps réel et des enseignant-chercheurs de l'Université de Bourgogne.

ORGANISATION DE LA FORMATION

Rythme et contenu : Voir programme et calendrier

Lieu de la formation : IUT de Chalon sur Saône

METHODES ET MOYENS PEDAGOGIQUES

Les moyens pédagogiques mis en place sont: vidéo-projection de diapositives, tableau blanc

Les méthodes pédagogiques utilisées sont principalement: réalisation de projets multimédia collectifs, reportages, travaux pratiques, cours magistraux

MOYENS TECHNIQUES

Ils correspondent aux moyens techniques mis à disposition durant la formation (ordinateurs, logiciels, vidéoprojecteurs, documentation, salles informatiques libre accès)

SELECTION PEDAGOGIQUE

Contactez le secrétariat pédagogique de la formation (indiqué en haut du document) pour connaître le lieu de retrait du dossier, les dates de dépôt des candidatures et de notification des résultats ou vérifier si l'information est disponible sur : <https://www.u-bourgogne.fr/formation.html>

Contactez le SEFCA pour demander un dossier d'inscription administrative. Ce dossier ne pourra être étudié qu'après avoir reçu un accord pédagogique favorable. Il est néanmoins conseillé d'anticiper ces démarches le plus tôt possible.

PROCEDURE DE RECRUTEMENT

(Uniquement si la formation est proposée en alternance)

Info disponible en haut du document sous le nom de la formation

Démarches à valider avant l'inscription administrative au SEFCA (à la maison de l'université) :

- Obtenir un accord de recrutement par une entreprise
- Faire valider les missions proposées par le responsable pédagogique de la formation

- Obtenir un avis favorable de la candidature pédagogique

Il est conseillé de rechercher une entreprise sans attendre la réponse de la commission pédagogique

MODALITES D'EVALUATION ET SANCTION DE LA FORMATION

Contrôles écrits, contrôles continus, évaluation de projets, soutenance orale, mémoire de période en entreprise et évaluation par un tuteur professionnel de la période en entreprise

Pour consulter les règles communes aux études LMD actualisée, saisir : « Référentiel commun des études de l'université de bourgogne » dans un moteur de recherche

COMPETENCES ACQUISES ET DEBOUCHES

Les étudiants maîtrisent à l'issue de leur formation des aspects théoriques et pratiques de la création 3D, du 3D temps réel et de la réalité virtuelle, de la maquette numérique. Ils ont acquis les compétences suivantes :

Modélisation et animation 3D d'environnements virtuels

Scénarisation d'environnements virtuels

Maîtrise de moteurs 3D temps réel pour divers types de plateformes (PC, tablettes, mobiles, web)

Intégration de divers dispositifs d'immersion virtuelle et de périphériques d'interaction

Mise en œuvre de l'impression 3D

Métiers envisagés : Infographiste 3D temps réel pour des applications à la conception, la maintenance, l'apprentissage et la formation, au jeu vidéo, designer 3D, métiers de la réalité virtuelle.