Licence professionnelle Techniques du son et de l'image

RNCP : 40183

Faculté des Humanités | **Mention Infographie 3D temps réel**

Campus : **Laval**

NIVEAU D'ADMISSION	NIVEAU D'ÉTUDE VISÉ	MODALITÉS	CERTIFICATION
Bac+1 | Bac+2	**Licence professionnelle**	**Formation initiale | Formation continue | En alternance | En VAE | En présentiel**	**Diplôme national bac + 3 en convention avec Le Mans Université**

La Licence professionnelle Techniques du son et de l'image de l'UCO forme aux métiers de la 3D, de la VR, de l'AR et du jeu vidéo en alternance.

Présentation

La **Licence professionnelle Techniques du son et de l'image** forme des spécialistes en Infographie 3D temps réel capables de s'intégrer et de 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.

Objectifs et compétences visées

Concevoir des environnements 3D temps réel

Maîtriser la modélisation, le texturing, l'animation et le rendu pour créer des expériences interactives adaptées à différents secteurs.

Développer des expériences immersives en VR et AR

Concevoir et intégrer des contenus en réalité virtuelle, augmentée ou mixte en mobilisant des compétences artistiques et techniques.

Piloter un projet numérique professionnel

Analyser un besoin, scénariser une solution, collaborer en équipe et conduire un projet 3D interactif jusqu'à sa présentation finale.

Les + de la formation

Petit groupe et accompagnement personnalisé

Des promotions de 10 à 15 étudiants favorisent la cohésion, les échanges et un suivi individualisé tout au long du parcours.

Une professionnalisation progressive

Un projet tuteuré en L2 puis une année en alternance en L3 permettent de confronter les acquis aux réalités du secteur.

Intégrer l'IA à sa pratique créative

Comprendre les usages, les limites et les enjeux éthiques de l'IA afin de compléter ses compétences en 3D, création numérique et temps réel.

Informations complémentaires

1200 heures en entreprise en L3.

Programme

La **Licence professionnelle Techniques du son et de l'image** se déroule sur deux années, de la L2 à la L3, soit quatre semestres.

Elle associe enseignements fondamentaux, pratique artistique et maîtrise des technologies 3D temps réel.

Les étudiants se forment notamment à la modélisation, au texturing, à l'animation, à la programmation, au game design, à la VR/AR et au sound design.

La formation s'appuie sur des projets concrets, un projet tuteuré en L2 et une année en alternance en L3 afin de favoriser la mise en pratique et l'insertion professionnelle.

Modules par année

Enseignements

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

Validation et modalités

VALIDATION DE LA LICENCE PRO TECHNIQUES DU SON ET DE L'IMAGE

La formation conduit à l'obtention d'un diplôme national de niveau bac+3, mention « Techniques du son et de l'image », délivré en convention avec Le Mans Université. La validation repose sur l'acquisition des unités d'enseignement et des compétences attendues, ainsi que sur la réussite des projets et des périodes en entreprise.

ÉVALUATION ET RYTHME

Les connaissances et les compétences sont évaluées tout au long de la formation à travers des travaux pratiques, des productions individuelles et collectives, des projets, des présentations orales et des évaluations théoriques. Le projet tuteuré, l'expérience en entreprise et le travail de mémoire participent également à l'évaluation.

La formation se déroule sur quatre semestres, de la L2 à la L3, pour un total de 1 000 heures d'enseignement. En L3, l'alternance suit un rythme de trois semaines en entreprise et une semaine en centre de formation, soit environ 1 200 heures en entreprise.

Partenaires de la formation

ARTEFACTO · CLARTE · DASSAULT SYSTEMES · eden GAMES · L'ÉCOLE DE DESIGN Nantes Atlantique

Admission

Prérequis

Licence 2

Avoir validé un diplôme de niveau bac +1 ou une équivalence obtenue par validation des études, des acquis professionnels ou de l'expérience.

Licence 3

Avoir validé un diplôme de niveau bac +2 ou une équivalence.

Les candidatures hors domaine sont possibles sur présentation d'un portfolio de réalisations personnelles. Une piste d'alternance est également appréciée.

Comment candidater ?

1 Je candidate

Choisir la procédure qui correspond à sa situation.

Je candidate

Consulter le calendrier sur le site de candidature de l'UCO.

- Candidater

2 Ma candidature est étudiée

Après réception et étude du dossier, si celui-ci est retenu, l'étudiant est invité à un entretien et à un examen créatif.

Le candidat reçoit une réponse par courrier très rapidement après son entretien.

3 Je finalise mon inscription administrative

Une fois admis(e), finaliser son inscription administrative en suivant les consignes reçues par mail.

Coût de la formation

Engagée pour une solidarité active, l'UCO pratique des frais de scolarité raisonnés et modulés, selon les ressources des étudiants et/ou de leur famille.

à partir de **5287€** par an selon la situation de la famille (à titre indicatif)

Calculez vos frais de scolarité

- **Bourse d'État :** possibilité d'obtenir une Bourse d'État.
- **Étudiants internationaux (hors espace Schengen) :** consulter les tarifs spécifiques.
- **Formation continue ou demandeurs d'emploi :** tarifs sur demande auprès de chaque formation.

Contacts

Clara GIRAUD

Coordinatrice

cgiraud@uco.fr

Laëtitia PLARD

Assistante administrative de formation

lplard@uco.fr

02 43 64 36 64

Débouchés

Et après

La **Licence professionnelle Techniques du son et de l'image** vise prioritairement l'insertion dans le monde du travail. Une poursuite d'études en master reste possible, sur dossier, dans les domaines de la création numérique, des médias interactifs, du jeu vidéo, de la réalité virtuelle, de la communication numérique ou du management de projets innovants.

À l'UCO

- Master Information-communication
- Master Innovation, entreprise et société

Autres possibilités

- Master Création numérique, arts numériques ou médias interactifs
- Master Conception de jeux vidéo, game design ou production vidéoludique
- Master Informatique, parcours Image, interaction 3D ou réalité virtuelle
- Master Audiovisuel, animation 3D ou effets visuels
- Formation de niveau 7 en école spécialisée en 3D, animation, VFX ou technologies immersives

Débouchés professionnels

- Infographiste 3D temps réel
- Modeleur ou sculpteur 3D
- Animateur 3D
- Environment artist
- Game artist / artiste 2D-3D
- Technical artist
- Concepteur d'expériences en réalité virtuelle ou augmentée
- Développeur gameplay ou développeur 3D temps réel
- Intégrateur de contenus interactifs
- Marketing 3D artist
- Concepteur 3D indépendant

FAQ

À qui s’adresse la Licence professionnelle Techniques du son et de l'image ?

La **Licence professionnelle Techniques du son et de l'image** s’adresse aux étudiants et aux professionnels en reconversion souhaitant se spécialiser en infographie 3D, animation, réalité virtuelle ou augmentée, jeu vidéo et création numérique. Les candidatures issues d’autres domaines sont possibles sur présentation d’un portfolio.

Quel niveau est requis pour s’inscrire ?

L’entrée en L2 est accessible après la validation d’un niveau bac +1. L’entrée directe en L3 nécessite un niveau bac +2. Une admission par validation des études, des acquis professionnels ou de l’expérience peut également être envisagée.

Quel est le rythme de la formation en initial et en alternance ?

La L2 se déroule en formation initiale, de septembre à mai, et comprend un projet tuteuré mené avec une entreprise. La L3 s’effectue en alternance, de septembre à juin, au rythme de trois semaines en entreprise et d’une semaine en centre de formation.

Quelles compétences vais-je acquérir ?

Les étudiants se forment à la modélisation et à la sculpture 3D, au texturing, à l’animation, au rendu temps réel, à la programmation, au game art, au game design, au sound design ainsi qu’à la conception d’expériences en VR et en AR.

Quel diplôme et quels débouchés obtient-on à la fin ?

La **Licence professionnelle Techniques du son et de l'image** conduit à un diplôme national de niveau bac +3, en convention avec Le Mans Université. Elle prépare notamment aux métiers d’infographiste 3D, animateur 3D, technical artist, environment artist, développeur gameplay ou concepteur VR/AR.

Contactez-nous

Laval
25 Rue du Mans, 53000 Laval
Tél. 02 43 64 36 64
laval@uco.fr

PLUS D'INFORMATIONS
/formation/licence-professionnelle-techniques-son-limage