

LICENCE JEUX VIDÉO ET MÉDIAS INTERACTIFS *

***Mention** : Information communication

Parcours : Infographie et médias interactifs

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

✓ *Formation en initiale*

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- » 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

12 SEMAINES
DE STAGE
MIN / L3

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

4 OPTIONS pour se spécialiser dès la première année :

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 ARTISTIQUES

GAME DESIGN

Comprendre et maîtriser les enjeux de création inhérent aux jeux vidéo (écriture narrative et interactive, création de règles et d'espaces de jeux 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

SECRÉTARIAT
02 43 64 36 64
laval@uco.fr

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

CHIFFRES CLES

96%
de réussite

100%
de réussite

?%
de réussite

UCO LAVAL - Campus EC53

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

LES + DE LA FORMATION

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

L2 - L3 : candidature sur **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

ÉVALUATION

Contrôle continu intégral.

CALENDRIER

De sept

à juin

EVENEMENTS

Journées portes Ouvertes :

Chaque année l'UCO Laval ouvre ses portes. Flashez et consultez les prochaines dates :



FRAIS DE SCOLARITÉ

Prépa, L1, L2, L3 : les frais de formation sont basés sur le quotient familial.

Consultez vos frais avec le simulateur sur notre site internet :

Nos étudiants peuvent 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 et dessin | Perspective | Infographie 2D (Ps, Ai) | Modélisation 3D | Animation 2D et 3D | Programmation | Concept Art | Character Design | Conception de jeu | Game Design

CONTENU DE MA FORMATION À PARTIR DE LA LICENCE

COURS THÉORIQUE

Histoire de la communication | Histoire de l'information et de la communication | Communication événementielle | Communication des 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 Zelveler, Level Designer, DONTNOD Entertainment | Clotilde Moussier, Environment Artist, DONTNOD Entertainment | Théa Dorangeon, Environment Artist, UBISOFT Ivory Tower | Pierre Quéru, Concept Artist, UBISOFT Bordeaux | Quentin Gendre, VFX Artist, GEARBOX STUDIO Québec | Édouard Boudet, Technicalartist, BOX DRAGON | Audrey Setrin, Designer Réalité Virtuelle, GROUPE LEGENDRE | Maxence Rouillet, Chef de projet, SMARTBOTTLE | Eva Meurice, 3D Graphic Designer, SYNERGIZ | Pierre Chen, Infographiste 3D, MY CYBER ROYAUME

POURSUITE D'ETUDES

