SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTÉ (STS)

Licence professionnelle Techniques du son et de l'image - Non ouverte 2024-2025

ECTS
60 crédits

Durée
1 an

Composante
Institut Universitaire de Technologie Chalon-sur-Saône

Langue(s) d'enseignement
Français

Parcours proposés

- Infographie 3D temps réel

Présentation

Formation non ouverte à la rentrée 2024-2025.

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 Arts et Métiers et son équipe de recherche « Immersion virtuelle » du laboratoire d'Ingénierie des Systèmes Physiques et Numériques LISPEN (EA 7515) ainsi que l'Usinerie, pôle d'Innovation et de digitalisation des entreprises.

Formation avec accès santé : Non

Objectifs

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 :
• La création 3D (modélisation, animation, scénarisation)
• La réalité virtuelle à travers :
o Ses principes
o Une découverte des dispositifs RV d'interaction
o La 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.
• Le passage de la maquette numérique à la maquette virtuelle
• La compréhension et mise en œuvre de la chaîne d'impression 3D

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, des enjeux juridiques de la création d'entreprise.

Capacité d'accueil globale : 15 étudiants

Compétences acquises

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, du passage de la maquette numérique à la maquette virtuelle. Ils ont acquis les compétences permettant :
- De savoir construire le cahier des charges d'un projet 3D temps réel et assurer son respect
- D'acquérir une culture des média (photographie, vidéo, image, son,…) et connaître les démarches créatrices
- De connaître les mécanismes généraux du droit appliqués aux enjeux juridiques créés par les nouvelles technologies de l'information et de la communication
- D'établir une stratégie digitale et de web marketing
- De modéliser et animer des objets et personnages 3D
- De concevoir et créer des environnements virtuels
- De scénariser des environnements virtuels
- De maîtriser des moteurs 3D temps réel pour divers types de plateformes (PC, tablettes, mobiles, web)
- D'intégrer divers dispositifs d'immersion virtuelle et de périphériques d'interaction
- De la mise en œuvre de l'impression 3D

Organisation

Contrôle des connaissances

Arrêté du 6 décembre 2019 portant réforme de la licence professionnelle - Version en vigueur au 5 avril 2024

Article 11 :

Les parcours de formation sont structurés en ensembles cohérents d'unités d'enseignement permettant l'acquisition de blocs de connaissances et de compétences. Sont proposées aux étudiants des progressions pédagogiques adaptées qui prennent en compte leurs acquis antérieurs et leur projet personnel et professionnel.
Les blocs de connaissances et de compétences de même que les unités d'enseignement sont capitalisables.
Pour chaque mention de licence professionnelle, les établissements explicitent ses caractéristiques et, notamment, les attendus et les exigences des parcours qui y conduisent, ainsi que ses débouchés.

Les unités d'enseignement validées donnent lieu à l'obtention de crédits européens, dans les conditions fixées à l'article 8 de l'arrêté du 22 janvier 2014 susvisé.

Article 12 : (modifié par arrêté du 15 février 2023 – art. 1)

La commission de la formation et de la vie universitaire ou l'instance en tenant lieu fixe les modalités de contrôle de connaissances et de compétences en fonction :

– des objectifs spécifiques de chaque licence professionnelle ;

– des types diversifiés de parcours proposés aux étudiants, compte tenu de leurs acquis antérieurs.

Les établissements arrêtent également, pour chacune des formations, les modalités d'obtention du diplôme qui font l'objet d'une compensation des résultats obtenus. Cette compensation respecte la progressivité des parcours.

Elle s'effectue au sein des unités d'enseignement définies par l'établissement. Elle s'effectue également au sein de regroupements cohérents d'unités d'enseignement, organisés notamment en blocs de connaissances et de compétences clairement identifiés dans les modalités de contrôle des connaissances et des compétences communiquées aux étudiants.

Ces modalités reposent sur la capitalisation des unités d'enseignement et des blocs de connaissances et de compétences ainsi que celle des crédits correspondants.

Les unités d'enseignement sont affectées par l'établissement d'un coefficient qui peut varier dans un rapport de 1 à 3. De même les blocs de connaissances et de compétences peuvent être affectés d'un coefficient qui peut varier de 1 à 2.

La licence professionnelle est décernée aux étudiants qui ont obtenu 180 crédits européens selon des modalités de contrôle de connaissances et de compétences tel que fixées à l'alinéa précédent.

Ces modalités doivent garantir l'acquisition des blocs de connaissances et de compétences caractéristiques du diplôme et du parcours.

La délivrance du diplôme est subordonnée à la présentation d'au moins une certification en langue anglaise faisant l'objet d'une évaluation externe et reconnue au niveau international et par le monde socioéconomique.

Lorsque la licence professionnelle n'a pas été obtenue, les unités d'enseignement dans lesquelles la moyenne de 10 a été obtenue sont capitalisables. Ces unités d'enseignement font l'objet d'une attestation délivrée par l'établissement.

Ouvert en alternance

Type de contrat : Contrat d'apprentissage, Contrat de professionnalisation.

En mode alternance, 13 semaines (430h) de cours et 39 semaines en entreprises

Admission

Conditions d'accès

- **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, Génie Électrique et Informatique Industrielle,
  - BTS Systèmes numériques, Conception de Produits Industriels, Design Graphique

Titulaires de 120 ECTS de Licence

Modalités de candidatures

Candidature sur **E-candidat** selon le calendrier.

Sélection sur dossier de candidature et un entretien.

Droits de scolarité

Droits de scolarité : 170€ (2023-24)

Cotisation vie étudiante et de campus (CVEC) : 100€ (2023-24)

Selon le régime d'inscription les étudiants sont exonérés :
* sous contrat d'apprentissage : des droits de scolarité
* sous contrat de professionnalisation : de la CVEC et des droits de scolarité

Et après

Poursuite d'études

Master MTI 3D Ensam de Chalon sur Saône

Débouchés professionnels

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.

Infos pratiques

Contacts

Scolarité

Scolarité IUT

03.85.42.44.62

scola@iutchalon.u-bourgogne.fr

Campus

Campus de Chalon-sur-Saône

En savoir plus

Sur la formation professionnelle et l'alternance :

SEFCA

https://sefca.u-bourgogne.fr/

Programme

Infographie 3D temps réel

Licence professionnelle

ANNEE

	Nature	CMI	CM	TD	TP	TER	ECTS
BC1 - Maîtriser et comprendre dans leur globalité les pratiques et enjeux liés à l'univers de la 3D et du temps réel	Bloc de compétences						
UE1 - Théorie et pratique de l'image	UE						
Créativité et veille techno	Matière			24h			2 crédits
UE3 - Activités liées à l'univers de la 3D	UE						
Pratique du son en environnement 3D	Matière			6h	30h		4 crédits
Graphisme dédié à la 3D	Matière				15h		1 crédits
UI / UX Design / Ergonomie 3D	Matière			20h			2 crédits
Effets spéciaux vidéo et 3D	Matière				21h		2 crédits
UE4 - Workflow modélisation 3D	UE						
Modélisation 3D avancée	Matière			45h			5 crédits
UE5 - 3D temps réel et Réalité virtuelle	UE						
Introduction à la RV / Scénarisation de jeu vidéo	Matière			16h			2 crédits
Moteur 3D temps réel	Matière			50h			5 crédits
UE6 - Maquette numérique	UE						
CAO	Matière			24h			2 crédits
Impression 3D	Matière			18h			2 crédits
UE7 - Projet tuteuré	UE						
Projet tuteuré	Matière			120h			5 crédits
UE8 - Stage	UE						
Stage	Matière			560h			14 crédits
BC2 - Savoir modéliser et composer des environnements 3D	Bloc de compétences						
UE4 - Workflow modélisation 3D	UE						
Modélisation 3D avancée	Matière			45h			5 crédits
Création UV map / Baking / Retopologie	Matière			20h			2 crédits
UE5 - 3D temps réel et Réalité virtuelle	UE						
Moteur 3D temps réel	Matière			50h			5 crédits
UE6 - Maquette numérique	UE						
Scann 3D, Photogrammétrie	Matière			8h	20h		3 crédits
UE7 - Projet tuteuré	UE						
Projet tuteuré	Matière			120h			5 crédits
UE8 - Stage	UE						

Stage	Matière		560h		14 crédits
BC3 - Aborder, connaître et maîtriser des techniques affiliées à l'univers de la 3D et du te"mps réel	Bloc de compétences				
UE1 - Théorie et pratique de l'image	UE				
Dessin	Matière			18h	2 crédits
Pratique photo et vidéo	Matière		10h	36h	4 crédits
UE2 - Communication, stratégie et environnement juridique	UE				
Stratégie de communication	Matière		10h		2 crédits
Anglais	Matière		9h	18h	2 crédits
Sensibilisation création entreprise	Matière	12h			1 crédits
UE3 - Activités liées à l'univers de la 3D	UE				
Graphisme dédié à la 3D	Matière			15h	1 crédits
UE7 - Projet tuteuré	UE				
Projet tuteuré	Matière		120h		5 crédits
UE8 - Stage	UE				
Stage	Matière		560h		14 crédits
BC4 - Développer et pratiquer des techniques spécifiques dans la perspective des usages du temps réel	Bloc de compétences				
UE3 - Activités liées à l'univers de la 3D	UE				
Pratique du son en environnement 3D	Matière		6h	30h	4 crédits
UI / UX Design / Ergonomie 3D	Matière		20h		2 crédits
Effets spéciaux vidéo et 3D	Matière			21h	2 crédits
UE5 - 3D temps réel et Réalité virtuelle	UE				
Introduction à la RV / Scénarisation de jeu vidéo	Matière		16h		2 crédits
Moteur 3D temps réel	Matière		50h		5 crédits
UE6 - Maquette numérique	UE				
Scann 3D, Photogrammétrie	Matière		8h	20h	3 crédits
CAO	Matière		24h		2 crédits
Impression 3D	Matière		18h		2 crédits
UE7 - Projet tuteuré	UE				
Projet tuteuré	Matière		120h		5 crédits
UE8 - Stage	UE				
Stage	Matière		560h		14 crédits
BC5 - Savoir prospecter et accompagner les évolutions technologiques et culturelles afin de les intégrer à sa pratique	Bloc de compétences				
UE1 - Théorie et pratique de l'image	UE				
Créativité et veille techno	Matière		24h		2 crédits
Pratique photo et vidéo	Matière		10h	36h	4 crédits
UE3 - Activités liées à l'univers de la 3D	UE				
Pratique du son en environnement 3D	Matière		6h	30h	4 crédits
Graphisme dédié à la 3D	Matière			15h	1 crédits
UI / UX Design / Ergonomie 3D	Matière		20h		2 crédits
Effets spéciaux vidéo et 3D	Matière			21h	2 crédits
UE4 - Workflow modélisation 3D	UE				
Modélisation 3D avancée	Matière		45h		5 crédits

Création UV map / Baking / Retopologie	Matière	20h		2 crédits
UE5 - 3D temps réel et Réalité virtuelle	UE			
Introduction à la RV / Scénarisation de jeu vidéo	Matière	16h		2 crédits
Moteur 3D temps réel	Matière	50h		5 crédits
UE6 - Maquette numérique	UE			
Scann 3D, Photogrammétrie	Matière	8h	20h	3 crédits
CAO	Matière	24h		2 crédits
Impression 3D	Matière	18h		2 crédits
UE7 - Projet tuteuré	UE			
Projet tuteuré	Matière	120h		5 crédits
UE8 - Stage	UE			
Stage	Matière	560h		14 crédits
BC6 - Savoir s'approprer des connaissances et des savoir-faire en autonomie	Bloc de compétences			
UE1 - Théorie et pratique de l'image	UE			
Créativité et veille techno	Matière	24h		2 crédits
Dessin	Matière		18h	2 crédits
Pratique photo et vidéo	Matière	10h	36h	4 crédits
UE3 - Activités liées à l'univers de la 3D	UE			
Pratique du son en environnement 3D	Matière	6h	30h	4 crédits
Graphisme dédié à la 3D	Matière		15h	1 crédits
UE4 - Workflow modélisation 3D	UE			
Modélisation 3D avancée	Matière	45h		5 crédits
Création UV map / Baking / Retopologie	Matière	20h		2 crédits
UE6 - Maquette numérique	UE			
Scann 3D, Photogrammétrie	Matière	8h	20h	3 crédits
UE7 - Projet tuteuré	UE			
Projet tuteuré	Matière	120h		5 crédits
UE8 - Stage	UE			
Stage	Matière	560h		14 crédits