



# BC5 - Savoir prospecter et accompagner les évolutions technologiques et culturelles afin de les intégrer à sa pratique

 **Composante**  
Institut  
Universitaire  
de Technologie  
Chalon-sur-  
Saône

## Liste des enseignements

	Nature	CMI	CM	TD	TP	TER	ECTS
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