

UNIVERSITÉ D'AUVERGNE

IUT DE L'UNIVERSITÉ D'AUVERGNE

Institut Universitaire de Technologie

Informatique
Réseaux & multimédia

Image et Son

LICENCE PROFESSIONNELLE

Domaine : Sciences - Technologies - Santé

Dénomination Nationale : Systèmes Informatiques et Logiciels (SIL)

4 Parcours :
- Architecture 3D
- Développement 3D Temps réel
- Production et Développement Multimédia
- Technical Artist

Organisme de formation : IUT, Clermont 1.

Lieu de la formation : IUT site du Puy-en-Velay.

Niveau du diplôme : Niveau II, BAC+3
Durée des études : 1 an

Cette formation est proposée uniquement en alternance sous forme de contrat d'apprentissage. La formation dure un an dont 8 mois en entreprise.

www.u-clermont1.fr
http://iutweb.u-clermont1.fr

UNIVERSITE D'AUVERGNE

1ER FABRICANT DE PROFESSIONNELS EN AUVERGNE



Parcours Architecture 3D

Objectifs

Cette licence professionnelle AESR vise à former des professionnels ayant des compétences accrues pour mieux appréhender et maîtriser les technologies dans le domaine de l'administration des réseaux et de la sécurité des réseaux. Tous les types de réseaux sont concernés : réseaux de données, réseaux voix, réseaux mobiles.

Compétences visées

Méthodes : Les étapes de conception d'une image d'architecture - conception d'une image - mise en perspective (photographie).
Outils : les outils de création de plan, d'images de synthèse et de postproduction
Culture générale : architecture - photographie

Programme de la formation

Unités d'Enseignement		Volume horaires	Crédits ECTS
UE1 : Compétences complémentaires Expression/Anglais (40h) ; Postproduction 2D Photo et vidéo (70h)		110h	9
UE2 : Compétences de spécialités Architecture 3D : images fixes (90h) ; Architecture 3D : vidéos et temps réel (90h) ; Photographie (50h) ; Architecture (60h)		290h	25
UE3 : Projet tutoré et Activité en entreprise	Projet tutoré	100h	26
	Activité en entreprise	8 mois	

Conditions d'Admission

L'étudiant doit posséder un diplôme BAC+2 ou 4 semestres validés.
Présentation d'une lettre de motivation exposant un projet professionnel ou de formation et d'un book (papier ou en ligne).

Poursuites d'études

La licence professionnelle prépare de façon privilégiée à l'insertion dans la vie professionnelle plutôt qu'à la poursuite d'étude car l'offre de cette dernière en France ou à l'étranger au niveau master n'est pas adaptée pour l'instant.

Chiffres clés

Taux de réussite : 95% de réussite à l'examen en contrôle continu
Cette formation assure un excellent moyen d'insertion professionnelle, notamment au sein de l'entreprise qui a accueilli l'étudiant en alternance. 90% des diplômés sont en emploi dont 65% en CDI.
Les statistiques d'insertion sont consultables pour les précédentes promotions sur le site http://iutweb.u-clermont1.fr/ et sur le site de l'Université d'Auvergne www.u-clermont1.fr dans la rubrique Formations- Insertion Professionnelle.

Insertion Professionnelle

Cette formation offrent des débouchés dans des:
- Agences de communication
- Collectivités locales
- Conseils d'Architecture, d'Urbanisme et d'Environnement (CAUE)
- Promoteur immobilier

Les fonctions concernées sont :
- Architecte
- Paysagiste
- Urbaniste

Les plus de la formation

- Formation unique en France, la seule formation gratuite et diplômante abordant l'imagerie numérique pour l'architecture.
- Formation en alternance : 100% des étudiants ont déjà un contrat en début de formation et une expérience professionnelle à l'issue de leur formation.
- Une équipe pédagogique diversifiée : elle comprend des enseignants chercheurs au fait des dernières technologies et des intervenants extérieurs assurant le lien avec le monde professionnel (80% des intervenants sont des professionnels).
- Un équipement conséquent : matériels et logiciels en phase avec les technologies du moment.
- Effectif limité à 10 apprentis.

Parcours Développement 3D Temps Réel

Objectifs

Former des informaticiens capables de travailler au service d'infographistes (jeux vidéo ou films d'animation), au service de scientifiques (recherche) et de d'ingénieurs (services R&D, bureaux d'études).
Connaître et maîtriser les différents langages de programmation et bibliothèques spécialisées dans la 3D - Maîtrise des mathématiques et algorithmes associés.
Savoir développer ou s'intégrer dans une application 3D de grande envergure (simulation / jeux vidéo, etc.).
Savoir comprendre et satisfaire les besoins d'outils d'infographistes 3D.

Compétences visées

Langages et bibliothèques: C++, OpenGL / Direct X / CG 3D ,
Méthodes : Conception et programmation Objet-conduites de projets ,
Théorie : Mathématiques – physique – algorithmes d'illumination et de rendu,
Optimisation : programmation GPU – 3D tps Réel

Programme de la formation

Unités d'Enseignement		Volume horaires	Crédits ECTS
UE1 : Compétences complémentaires Expression/Anglais (40h) ; 3D Temps réel (50h)		90h	7
UE2 : Compétences de spécialités Mathématiques (50h) ; Algorithmes pour la synthèse d'images (60h) ; Shaders (100h) ; Programmation avancée (60h) ; Modélisation/Texturing (40h)		310h	27
UE3 : Projet tutoré et Activité en entreprise	Projet tutoré	100h	26
	Activité en entreprise	8 mois	

Conditions d'Admission

L'étudiant doit posséder un diplôme BAC+2 ou 4 semestres validés ayant une dominante Informatique ou Scientifique. La connaissance du C++ est indispensable. Une initiation sur OpenGL ou DirectX est appréciée.
Présentation d'une lettre de motivation exposant un projet professionnel ou de formation.

Poursuites d'études

Poursuites d'études en Master à l'étranger (Grande-Bretagne) : accessible.
Poursuite d'études en Master en France : rare (formation en master difficile après une licence professionnelle car il y a peu d'offre de formation adaptée).

Chiffres clés

Taux de réussite : 95% de réussite à l'examen en contrôle continu
70% des diplômés sont en emploi dont 45% en CDI et 25% en CDD.
20% poursuivent des études à l'étranger.
Les statistiques d'insertion sont consultables pour les précédentes promotions sur le site http://iutweb.u-clermont1.fr/ et sur le site de l'Université d'Auvergne http://www.u-clermont1.fr dans la rubrique Formations- Insertion Professionnelle.

Études à l'étranger

Partenariat avec l'Université de Teeside (Middlesbrough, Grande Bretagne)

Insertion Professionnelle

Cette formation offrent des débouchés dans :
- Les jeux vidéo
- La simulation
- Le film d'animation
- La recherche & Développement

Les plus de la formation

- Formation unique en France, la seule formation gratuite et diplômante abordant l'informatique appliquée au jeu vidéo et à la simulation.
- Formation en alternance : 100% des étudiants ont déjà un contrat en début de formation et une expérience professionnelle à l'issue de leur formation.
- Une équipe pédagogique diversifiée : elle comprend des enseignants chercheurs (40%) au fait des dernières technologies et des intervenants extérieurs assurant le lien avec le monde professionnel (60% des intervenants sont des professionnels).
- Un équipement conséquent : matériels et logiciels en phase avec les technologies du moment.
- Effectif limité à 10 apprentis.

LICENCE PROFESSIONNELLE : IMAGE ET SON

Objectifs

Former des professionnels polyvalents sachant répondre à des besoins de développements WEB et en même temps d'être opérationnels en production et mise en page de contenu multimédia
La formation se veut avant tout technique qu'artistique.
Maîtriser les différents outils de production sur les différents média (« on-line » et « off-line »), les différentes supports (image, impression, vidéo)
Maîtriser les langages de programmations associés aux outils , permettant d'en tirer pleinement parti et de fournir une solution appropriée à la demande.
Savoir comprendre et analyser les besoins d'un client, en restituer une synthèse.
Savoir proposer une solution complète de communication en couvrant tous les aspects, de la programmation à l'interface graphique, de l'identité visuelle aux différents vecteurs de communication.
Savoir suivre l'innovation technologique permanente
Savoir diriger une équipe et développer un projet.

Compétences visées

Méthodes : Management d'équipe . direction d'un projet – valorisation
Outils : maîtriser les outils de création graphique (Flash©, Illustrator©, Photoshop©, Director©,…)
Langage : maîtriser les langages associés à ces outils ou les langages du web (Action Script, Lingo ,PHP, MySql, …)

Programme de la formation

Unités d'Enseignement		Volume horaires	Crédits ECTS
UE1 : Compétences complémentaires Expression/Anglais (40h) ; 3D Temps réel (50h) ; Management (40h) ; Communication (30h) ; Retouches d'images (60h).		220h	17
UE2 : Compétences de spécialités Multimédia : Production (90h) ; Multimédia : Programmation (90h)		180h	16
UE3 : Projet tutoré et Activité en entreprise	Projet tutoré	100h	26
	Activité en entreprise	8 mois	

Conditions d'Admission

L'étudiant doit posséder un diplôme BAC+2 ou 4 semestres validés ayant une dominante Informatique ou Graphique.
Les principales origines des étudiants sont les suivantes :
• DUT : Informatique (toutes options), SRC, GEII, GTR*
• BTS à dominante Informatique
• DEUG : MIAS*

(* Pour les étudiants ayant suivi ces formations initiales, un module de mise à niveau en programmation est prévu en début de formation).

Présentation d'une lettre de motivation exposant un projet professionnel ou de formation.

Chiffres clés

Taux de réussite : 95% de réussite à l'examen en contrôle continu
70% des diplômés sont en emploi dont 45% en CDI et 25% en CDD.
20% poursuivent des études à l'étranger.
Les statistiques d'insertion sont consultables pour les précédentes promotions sur le site http://iutweb.u-clermont1.fr/ et sur le site de l'Université d'Auvergne http://www.u-clermont1.fr dans la rubrique Formations- Insertion Professionnelle.

Poursuites d'études

La licence professionnelle prépare de façon privilégiée à l'insertion dans la vie professionnelle plutôt qu'à la poursuite d'étude car l'offre de cette dernière en France ou à l'étranger au niveau master n'est pas adaptée pour l'instant.

Insertion Professionnelle

Cette formation offrent des débouchés dans :
• Les agences de communication
• Les agences WEB
• Les services de communication de grands groupes ou de PME
• Imprimeries

Les plus de la formation

• Formation en alternance : 100% des étudiants ont déjà un contrat en début de formation et une expérience professionnelle à l'issue de leur formation.
• Une équipe pédagogique diversifiée : elle comprend des enseignants chercheurs au fait des dernières technologies et des intervenants extérieurs assurant le lien avec le monde professionnel (80% des intervenants sont des professionnels).
• Un équipement conséquent : matériels et logiciels en phase avec les technologies du moment.
• Effectif limité à 10 apprentis.

Parcours Technical Artist

Objectifs

Former des techniciens capables de travailler et d'organiser une chaine de fabrication (pipeline) d'images de synthèse. Connaître et maîtriser les différentes étapes de production (et les outils associés) d'un film d'animation. Faciliter le travail et la communication entre artistes 3D et développeur 3D.

Compétences visées

3D : Modélisation 3D / Texturage / Eclairage / Rendus / Animation
2D : Post- Production images fixes (retouches) et vidéo (effets spéciaux)
arts plastiques : modelage , dessin

Programme de la formation

Unités d'Enseignement		Volume horaires	Crédits ECTS
UE1 : Compétences complémentaires Expression/Anglais (40h) ; 3D Temps réel (50h)		90h	8
UE2 : Compétences de spécialités Modélisation (50h) ; Animation (50h) ; Texturing (60h) ; Scripting (30h) ; Postproduction (50h) ; Création artistique (70h)		310h	26
UE3 : Projet tutoré et Activité en entreprise	Projet tutoré	100h	26
	Activité en entreprise	8 mois	

Conditions d'Admission

L'étudiant doit posséder un diplôme BAC+2 ou 4 semestres validés. Les profils techniques mais aussi artistiques sont acceptés.
Présentation d'une lettre de motivation exposant un projet professionnel ou de formation et d'un book (papier ou en ligne).

Poursuites d'études

Poursuites d'études en Master à l'étranger (Grande-Bretagne) : accessible.
Poursuite d'études en Master en France : rare (formation en master difficile après une licence professionnelle car il y a peu d'offre de formation adaptée).

Chiffres clés

Taux de réussite : 95% de réussite à l'examen en contrôle continu
70% des diplômés sont en emploi dont 45% en CDI et 25% en CDD.
20% poursuivent des études à l'étranger.
Les statistiques d'insertion sont consultables pour les précédentes promotions sur le site http://iutweb.u-clermont1.fr/ et sur le site de l'Université d'Auvergne http://www.u-clermont1.fr dans la rubrique Formations- Insertion Professionnelle.

Études à l'étranger

Partenariat avec l'Université de Teeside (Middlesbrough, Grande Bretagne)

Insertion Professionnelle

Cette formation offrent des débouchés dans :
- Le film d'animation
- Le Cinéma / effets spéciaux
- Les jeux vidéo
- L'architecture
- Le multimédia et la communication

Les plus de la formation

- Formation unique en France, la seule formation gratuite et diplômante abordant l'Infographie 3D.
- Formation en alternance : 100% des étudiants ont déjà un contrat en début de formation et une expérience professionnelle à l'issue de leur formation.
- Une équipe pédagogique diversifiée : elle comprend des enseignants chercheurs au fait des dernières technologies et des intervenants extérieurs assurant le lien avec le monde professionnel (80% des intervenants sont des professionnels).
- Un équipement conséquent : matériels et logiciels en phase avec les technologies du moment.
- Effectif limité à 10 apprentis.

Objectifs et compétences visées

L'objectif de cette licence est d'apporter une **formation complémentaire en informatique** et une formation pratique sur les **applications à l'imagerie numérique 3D**, particulièrement dans les domaines suivants : **La chaîne graphique 3D**, du scénario à la post production pour la production de film d'animation, la posproduction, le jeu vidéo…, le développement d'applications **3D temps réel** (simulation industrielle, formation, jeu vidéo), l'infographie 2D et l'infographie 2D et 3D au service de **l'architecte/urbaniste**, les **médias interactifs** (action Script sous flash, lingo sous director, java pour mobile).
L'objectif est d'apporter une formation pratique et spécialisée qui aborde les méthodes et outils du marché.

Inscription : Les modalités d'inscription sont affichées sur le site de l'IUT : http://iutweb.u-clermont1.fr.

Contacts

Institut Universitaire de Technologie de Clermont-Ferrand
Site du Puy en Velay
Département Informatique et Imagerie numérique

8 rue Jean Baptiste FABRE - BP 219
43006 LE PUY EN VELAY CEDEX
Tél. : 04 71 09 90 81
www.iutimagerie.com

Responsable du diplôme:
Vincent Sauvage, Tél. : 04 71 09 90 81
Vincent.SAUVAGE@u-clermont1.fr

Secrétariat scolarité et apprentissage/ alternance :
Melle Laetitia MASCLET
Lic-imagerie@iut.u-clermont1.fr
Tél. : 04 71 09 90 81

Université d'Auvergne
47-49 boulevard François Mitterrand
BP 32
63001 Clermont-Ferrand
04.73.17.79.79
www.u-clermont1.fr

UNIVERSITE D'AUVERGNE

Notes :

www.u-clermont1.fr

MADE IN UNIVERSITE D'AUVERGNE UdA

Conception et réalisation : Service Communication de l'Université d'Auvergne