



**Bonjour Antoine, pouvez-vous nous présenter rapidement la licence professionnelle Imagerie proposée à l'IUT du Puy en Velay ?**

Bonjour. La licence professionnelle Imagerie est une formation en alternance de niveau BAC+3, qui forme des étudiants aux métiers de l'infographie et de l'image, au travers de 3 parcours : infographie pour l'animation et le temps réel (Technical artist), modélisation pour l'architecture, et programmation 3D temps réel et réalité virtuelle.

**A qui s'adresse cette licence professionnelle ? Quels sont les pré requis en termes de diplômes et de parcours ? L'IUT propose déjà un DUT en imagerie, mais quid des étudiants n'ayant pas suivi ce cursus ?**

Elle s'adresse à tout étudiant ayant validé un BAC+2 en informatique. Le DUT informatique est un passeport classique d'accès à la licence, mais d'autres diplômes ouvrent aussi la voie, comme le BTS informatique par exemple. Il est clair que la licence est en continuité avec le DUT imagerie du Puy, mais nous proposons en début d'année des cours de remise à niveau. Ils permettent d'aider à l'insertion d'étudiants venant de l'extérieur de l'IUT.



**Quelles sont les modalités de recrutement ? Dossier, concours, entretien ?** Un dossier est à télécharger sur le [site de l'IUT](#). Il suffit de

**Pourriez-vous nous donner plus de détail sur le contenu de la formation en tronc commun, côté école ?** Le tronc commun aux 3 parcours contient

l'imprimer et de le retourner auprès de la licence. Un book est le bienvenu, notamment pour candidater aux deux parcours d'infographie. Les dossiers sont acceptés jusqu'au **9 Mai 2011**.

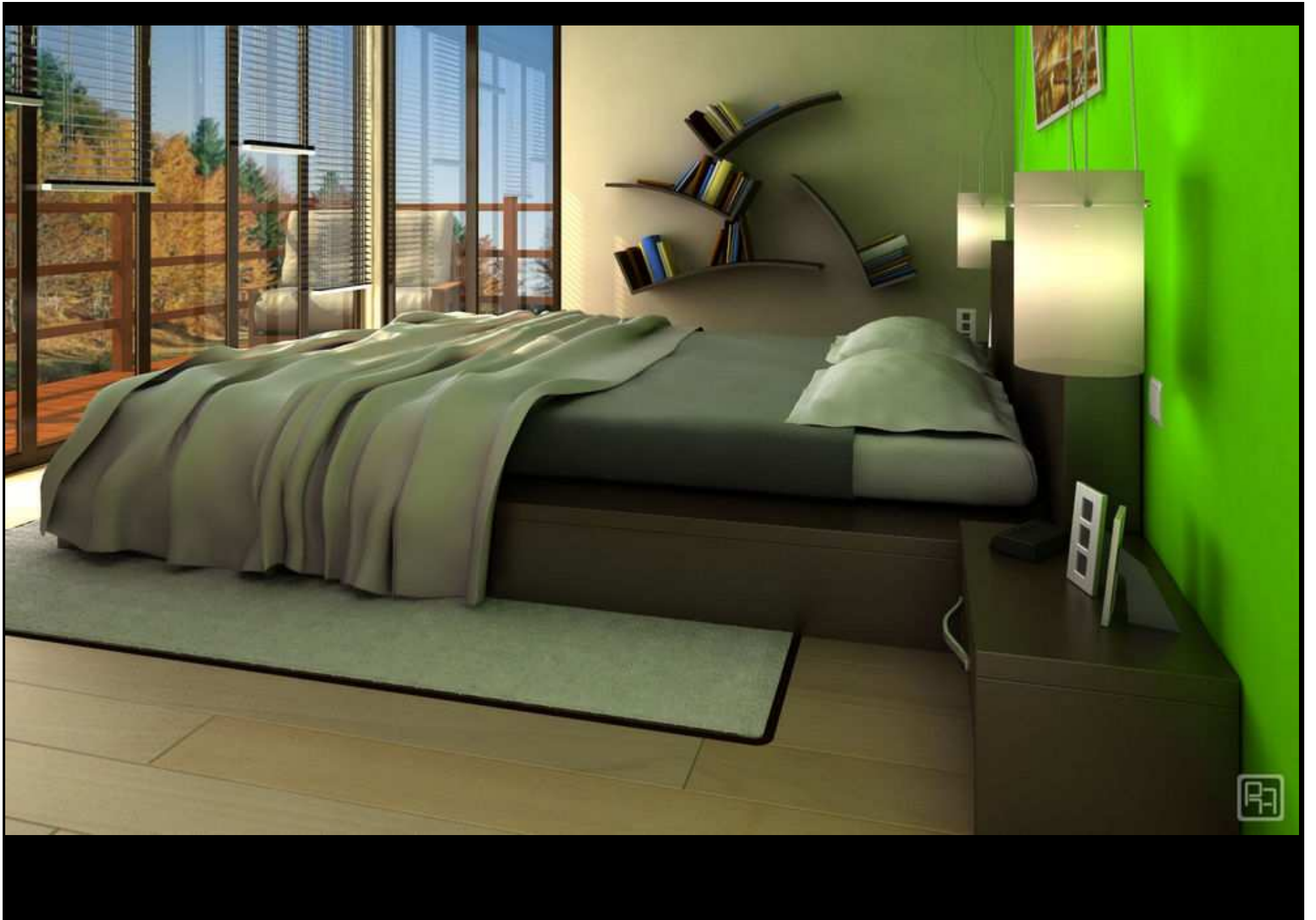
Ensuite, chaque candidat est jugé admissible dans le(s) parcours qu'il aura choisi par des jurys composés d'enseignants de l'IUT et d'intervenants extérieurs. La réponse du jury est donnée aux alentours du 25 Mai.

Enfin, l'admission définitive en licence n'est possible qu'avec un contrat d'apprentissage signé avec une entreprise.

essentiellement des cours de 3DsMax qui permettent de donner les bases de modélisation 3D, et des cours d'anglais.

**Des modules optionnels permettent, en plus du tronc commun, de se spécialiser dans un des trois parcours possibles : Architecture, Technical Artist, 3D Temps réel et Réalité virtuelle. On sent une volonté forte de pousser à la spécialisation, d'ailleurs le tronc commun ne représente que 25% du temps de formation. Quelles sont les raisons de ce parti pris ?**

En effet, nous souhaitons en priorité former les étudiants à un métier. Cela implique de spécialiser fortement chacun des parcours dans leurs domaines respectifs.



**Quels sont les programmes de chacun de ces parcours ? Comment sont orientés les élèves dans ce choix ? Quelle sera l'influence des entreprises sur la décision ?**

Chaque candidat doit pouvoir se projeter dans un métier, et leur admissibilité est un premier pas d'orientation dans l'un des parcours. Le contrat d'apprentissage permet souvent d'appuyer le parcours choisi par le candidat, mais ce n'est pas une condition nécessaire au bon déroulement de la licence.

Le parcours Technical artist forme les étudiants à la modélisation et à l'animation, avec des cours de 3DsMax, de synthèse d'images avec Mental Ray. Il y a également des cours de dessin, de modelage et d'histoire de l'art. Enfin, des cours de motion capture, photoshop, et Zbrush sont proposés.

Dans le parcours Architecture, les élèves sont d'abord formés à AutoCad, logiciel classique de modélisation pour l'architecture. Des cours de 3DsMax, After Effects, Photoshop et de synthèse d'images avec Maxwell sont également dispensés. L'architecture et la photographie sont des enseignements complémentaires à ces aspects techniques.

Les étudiants de 3D temps réel sont formés au développements d'interfaces, avec des cours de réalité virtuelle. Ils apprennent aussi à utiliser les périphériques tels que lunettes 3D, bras à retour de force, etc. Des cours de programmation sur cartes graphiques avec CG, de Delta3D, de synthèse d'images sont également dispensés. Un projet de jeu vidéo, programmé de A à Z est régulièrement demandé aux étudiants chaque année.

**Quels sont les débouchés de la formation ?**

Le métier de Technical artist est une profession très bien reconnue dans les domaines du jeu vidéo, de l'animation, de la production. Le parcours architecture permet d'être infographiste en relation avec des architectes, mais aussi de travailler dans des projets d'urbanisme ou de simulation. Enfin, le parcours 3D temps réel permet d'être développeur dans des entreprises travaillant dans le jeu vidéo, la simulation ou encore la réalité virtuelle.

**Est-il possible, après la Licence Pro, de poursuivre ses études ? Sous quelle forme ?**

Oui, car la licence permet d'avoir un diplôme BAC+3. Ainsi, il est tout à fait possible de poursuivre dans un Master, ou dans une école d'ingénieur par exemple.

**En quoi ce cursus de Licence Pro sera-t-il plus adapté que d'autres méthodes de formation (écoles d'imagerie sans alternance, autoformation, par exemple) ? Quels sont les avantages pour les élèves ?**

Je pense que les étudiants ont un réel avantage à être formés en alternance dans ces métiers très techniques, qui nécessitent une haute spécialisation. Nous apportons une formation assez générale alliant théorie et pratique, qui est ensuite relayée en entreprise sur des aspects beaucoup plus concrets, avec des contraintes liées à leur mode de fonctionnement (délai, travail en équipe, etc.). En fin de formation, les apprentis sont donc opérationnels pour intégrer des entreprises de l'image et de l'infographie.

