

FORMATION EN APPRENTISSAGE

| | |
|---------------------------------|--|
| INTITULE DE LA FORMATION | Licence Contenus numériques et médiatiques (BAC +3) |
| PUBLIC | . Contrat d'apprentissage – Contrat de professionnalisation – Jeunes à partir de 16 ans |
| PREREQUIS | . Être titulaire d'un baccalauréat ou équivalent . Passer avec succès l'entretien de motivation avec le référent pédagogique de la filière/option choisie (entretien basé sur la présentation d'un book de créations personnelles et du projet professionnel) . Être prédisposé aux métiers du Numérique et de l'Image |
| ACCESSIBILITE | . Pour toute information concernant l'accessibilité des personnes en situation de handicap, merci de contacter le Référent Handicap, Mme ANDRIAMANANJAONA Magali, au 0262 43 08 81 ou par mail à rrh@iloi.fr . |
| DUREE | . Sur 3 ans, formation en centre correspondant à 20% de la durée du contrat, par année de formation, sauf cas particulier (besoins spécifiques liés à la fiche de poste en entreprise, renforcement technique). |
| DIPLOMES | <p>ANNÉE 1 . Attestation de formation ouvrant l'accès au Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM*, après acceptation du dossier par la commission pédagogique.</p> <p>.....</p> <p>ANNÉE 2 . Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM après acceptation du dossier par la commission pédagogique. . Diplôme ouvrant l'accès à la Licence 3 en Sciences de l'information et de la communication de l'EJCAM, après acceptation du dossier par la commission pédagogique.</p> <p>.....</p> <p>ANNÉE 3 . Licence 3 en Sciences de l'information et de la communication de l'EJCAM après acceptation du dossier par la commission pédagogique. La licence 3 permet d'intégrer le master de l'EJCAM. . Certificat de professionnels de technicien supérieur, selon l'option choisie, à savoir : Cinéma d'animation 2D/3D, Jeu Vidéo, Audiovisuel, Création Digitale.</p> |
| OBJECTIFS GENERAUX | <p><i>La formation en alternance permet aux étudiants d'accéder plus facilement à l'emploi, grâce à l'expérience immersive en entreprise en complément d'une formation technique et académique. Elle se décompose en enseignements universitaires et professionnels, avec l'intervention de professeurs d'Université et d'intervenants professionnels indépendants.</i></p> <p>ANNÉE 1 . Apprendre à utiliser des outils de la création graphique 2D/3D, de l'animation 2D/3D, du dessin, de l'audiovisuel, de la création digitale, du jeu vidéo et du son. . Acquérir une culture des arts visuels et de la communication graphique. . Découvrir des métiers du numérique via des ateliers techniques.</p> <p>.....</p> <p>ANNÉE 2 . Renforcer les acquis techniques via la pratique des outils de création. . Renforcer les acquis culturels et de communication au moyen d'enseignements académiques de l'EJCAM. . Passer du multi compétences à la pré-spécialisation (Animation 2D/3D, Audiovisuel, Jeu Vidéo et Création Digitale). . Mettre en œuvre les notions au moyen de projets multidisciplinaires.</p> <p>.....</p> <p>ANNÉE 3 . Encourager la spécialisation dans le domaine choisi, à savoir : en Audiovisuel, Jeu vidéo, Animation 2D/3D et Création digitale. . Maîtriser les outils de production. . Maîtriser les connaissances rédactionnelles d'avant projets. . Maîtriser les enseignements académiques proposés par l'EJCAM. . Finaliser un projet multidisciplinaire ou dans la discipline choisie.</p> |

FORMATION EN APPRENTISSAGE

| | |
|---|---|
| CONTENU | <p>ANNÉE 1</p> <ul style="list-style-type: none">. Culture de l'image.. Dessin.. Initiation aux techniques et aux technologies.. Langue étrangère et langage. <hr/> <p>ANNÉE 2</p> <ul style="list-style-type: none">. Tronc commun - Culture de la communication (Enseignements de l'EJCAM*).. Techniques et technologies.. Développement de projets multidisciplinaires.. Langue étrangère et langage. <hr/> <p>ANNÉE 3</p> <ul style="list-style-type: none">. Tronc commun - Culture de la Communication (Enseignements de l'EJCAM).. Techniques et Technologies par option de professionnalisation.. Ecriture et développement de projet.. Langue étrangère et langage.. Travaux pratiques. |
| MÉTHODES MOBILISÉES | <ul style="list-style-type: none">. Cours magistraux en présentiel et en visioconférence.. Travaux dirigés.. Travaux pratiques. |
| MODALITÉS D'ÉVALUATION | <ul style="list-style-type: none">. Une UE** est acquise par une note supérieure ou égale à 10/20 au système de contrôle prévu, à savoir contrôle continu et jury professionnel de fin d'année. |
| DÉBOUCHÉS | <ul style="list-style-type: none">. Infographiste polyvalent, Technicien de l'audiovisuel, Animateur 2D/3D, modelleur 3D,. Game artist, Game designer, Développeur jeu vidéo, front-end et back-end developer junior.. Accès au Master 1 en Sciences de l'information et de la communication de l'EJCAM. |
| FINANCEMENT | <ul style="list-style-type: none">. Opérateurs de Compétences (OPCO) ;. Employeurs ;. Mise à disposition des locaux : La ville du Port. |
| PARTICIPATION AUX FRAIS DE FORMATION | <ul style="list-style-type: none">. 300 Euros la première année et 500 euros/an à partir de la deuxième année (à titre indicatif). |
| MODALITÉS ET DELAI D'ACCÈS | <ul style="list-style-type: none">. Les candidatures sont ouvertes trois mois avant le début de la formation. Les fiches de pré-inscription sont disponibles sur demande, à l'accueil de l'ILOI, ou par mail à info@iloi.fr |
| TAUX DE REUSSITE ET TAUX DE SATISFACTION | <ul style="list-style-type: none">. Pour la session 2021/2022:- le taux de réussite en Master est de 100% |

RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES ET INSCRIPTIONS

Téléphone : 02 62 43 08 81

Email : info@iloi.fr

Web : www.iloi.fr

Cette fiche descriptive est purement indicative, elle est susceptible d'être modifiée et de ce fait, ne constitue pas un document contractuel.

Pour tout renseignement complémentaire, adressez-vous par mail ou téléphone au secrétariat de l'ILOI aux heures d'ouverture.

*EJCAM : École de Journalisme et de Communication d'Aix-Marseille.

**UE : Unité d'enseignement

FEVRIER 2022