

# FORMATION PREMIER CYCLE

<b>INTITULE DE LA FORMATION</b>	. MAAJIC (Multimédia, Animation, Audiovisuel, Jeu vidéo, Information et Communication)
<b>PUBLIC</b>	. Demandeurs d'emploi
<b>PREREQUIS</b>	. Être titulaire d'un baccalauréat ou équivalent . Passer avec succès le concours d'entrée . Être prédisposé aux métiers du Numérique et de l'Image
<b>ACCESSIBILITE</b>	. 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 <a href="mailto:rrh@iloi.fr">rrh@iloi.fr</a> .
<b>DUREE</b>	. Sur 3 ans à raison de 1080 h par année de formation.
<b>STAGE EN ENTREPRISE</b>	. En année 2 et 3 à raison de 400 h par année de formation.
<b>DIPLOMES</b>	<p><b>ANNÉE 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Attestation de formation ouvrant l'accès au Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM*, après acceptation du dossier par la commission pédagogique.</li> </ul> <p><b>ANNÉE 2 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM après acceptation du dossier par la commission pédagogique.</li> <li>. 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.</li> </ul> <p><b>ANNÉE 3 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Diplôme Universitaire (BAC+3) de l'EJCAM après acceptation du dossier par la commission pédagogique.</li> <li>. Diplôme ouvrant l'accès au Master, après commission pédagogique.</li> <li>. 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.</li> <li>. Certificat de professionnels de technicien supérieur, selon l'option choisie, à savoir : Cinéma d'animation 2D/3D, Jeu Vidéo, Audiovisuel, Création Digitale.</li> </ul>
<b>OBJECTIFS</b>	<p><b>ANNÉE 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. 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.</li> <li>. Acquérir une culture des arts visuels et de la communication graphique.</li> <li>. Découvrir des métiers du numérique via des ateliers techniques.</li> </ul> <p><b>ANNÉE 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Renforcer les acquis techniques via la pratique des outils de création.</li> <li>. Renforcer les acquis culturels et de communication au moyen d'enseignements académiques de l'EJCAM.</li> <li>. Passer du multi compétences à la pré-spécialisation (Animation 2D/3D, Audiovisuel, Jeu Vidéo et Création Digitale).</li> <li>. Mettre en œuvre les notions au moyen de projet multi disciplinaire.</li> </ul> <p><b>ANNÉE 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Encourager la spécialisation dans le domaine choisi, à savoir : en Audiovisuel, Jeu vidéo, Animation 2D/3D et Création digitale.</li> <li>. Maîtriser les outils de production.</li> <li>. Maîtriser les connaissances rédactionnelles d'avant projets.</li> <li>. Maîtriser les enseignements académiques proposés par l'EJCAM.</li> <li>. Finaliser un projet multidisciplinaire ou dans la discipline choisie.</li> </ul>

CONTENU	<p><b>ANNÉE 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Culture de l'image.</li> <li>. Dessin.</li> <li>. Initiation aux techniques et aux technologies.</li> <li>. Langue étrangère et langage.</li> </ul> <hr/> <p><b>ANNÉE 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Tronc commun - Culture de la communication (Enseignements de l'EJCAM*).</li> <li>. Techniques et technologies.</li> <li>. Développement de projets multidisciplinaires.</li> <li>. Langue étrangère et langage.</li> </ul> <hr/> <p><b>ANNÉE 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Tronc commun - Culture de la Communication (Enseignements de l'EJCAM).</li> <li>. Techniques et Technologies par option de professionnalisation.</li> <li>. Ecriture et développement de projet.</li> <li>. Langue étrangère et langage.</li> <li>. Travaux pratiques.</li> </ul>
MÉTHODES MOBILISÉES	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Cours magistraux en présentiel et en visioconférence.</li> <li>. Travaux dirigés.</li> <li>. Travaux pratiques.</li> </ul>
MODALITÉS D'ÉVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 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.</li> </ul>
DÉBOUCHÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Infographiste polyvalent, Technicien de l'audiovisuel, Animateur 2D/3D, modeleur 3D,</li> <li>. Game artist, Game designer, Développeur jeu vidéo, front-end et back-end developer junior.</li> <li>. Accès au Master 1 en Sciences de l'information et de la communication de l'EJCAM.</li> </ul>
FINANCEMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Les actions de formation de l'Institut de L'image de l'Océan Indien sont cofinancées par la Région Réunion et l'Europe.</li> <li>. Mise à disposition des locaux : La ville du Port.</li> </ul>
PARTICIPATION AUX FRAIS DE FORMATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 300 Euros la première année et 500 euros/an à partir de la deuxième année (à titre indicatif).</li> </ul>
MODALITÉS ET DELAI D'INSCRIPTION	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Fiche d'inscription à télécharger sur le site web et disponible à l'accueil.</li> <li>. Inscription au concours d'entrée à partir du 01 février jusqu'au 01 mai de chaque année.</li> </ul>
TAUX DE REUSSITE ET TAUX DE SATISFACTION	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Pour la session 2021/2022: <ul style="list-style-type: none"> <li>- le taux de réussite en Licence est de 95,12%</li> <li>- le taux de satisfaction est de 71,03%</li> </ul> </li> </ul>

**RENSEIGNEMENTS COMPLÉMENTAIRES ET INSCRIPTIONS**

Téléphone : 02 62 43 08 81  
Email : [info@iloi.fr](mailto:info@iloi.fr)  
Web : [www.iloi.fr](http://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

DECEMBRE 2021



Ce projet est cofinancé par le Fonds social européen - FSE