

FORMATION PREMIER CYCLE

INTITULE DE LA FORMATION	. MAAJIC (Multimédia, Animation, Audiovisuel, Jeu vidéo, Information et Communication)
PUBLIC	. Demandeurs d'emploi
PREREQUIS	. Être titulaire d'un baccalauréat ou équivalent . Passer avec succès le concours d'entrée . 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 à raison de 1080 h par année de formation.
STAGE EN ENTREPRISE	. En année 2 et 3 à raison de 400 h par année de formation.
DIPLOMES	<p>ANNÉE 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Attestation de formation ouvrant l'accès au Diplôme Universitaire (BAC+2) de l'EJCAM*, après acceptation du dossier par la commission pédagogique. <p>ANNÉE 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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>ANNÉE 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Diplôme Universitaire (BAC+3) de l'EJCAM après acceptation du dossier par la commission pédagogique. . Diplôme ouvrant l'accès au Master, après commission pédagogique. . 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.
OBJECTIFS	<p>ANNÉE 1</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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>ANNÉE 2</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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 projet multi disciplinaire. <p>ANNÉE 3</p> <ul style="list-style-type: none"> . 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.

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.
MODALITES 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, modeleur 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"> . Les actions de formation de l'Institut de l'Image de l'Océan Indien sont cofinancées par la Région Réunion et l'Europe. . 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).
MODALITES ET DELAI D'INSCRIPTION	<ul style="list-style-type: none"> . Fiche d'inscription à télécharger sur le site web et disponible à l'accueil. . Inscription au concours d'entrée à partir du 01 février jusqu'au 01 mai de chaque année.
TAUX DE REUSSITE ET TAUX DE SATISFACTION	<ul style="list-style-type: none"> . Pour la session 2021/2022: <ul style="list-style-type: none"> - le taux de réussite en Licence est de 95,12% - le taux de satisfaction est de 71,03%

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



Ce projet est cofinancé par le Fonds social européen - FSE