

DNMADE

mention *Animation*

Parcours

CINÉMA D'ANIMATION 2D

Avant-propos Le Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design est une formation sur 3 ans, à plein temps. Le titulaire du DNMA De Animation est un professionnel des secteurs du cinéma d'animation et du documentaire. La mention Animation propose 2 parcours différents :- Cinéma d'animation 3D- Cinéma d'animation 2D

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D Effectif : 15 étudiant-es

L'objectif global de ce parcours est de développer chez l'étudiant une posture de designer auteur qui conçoit des narrations visuelles dans des films d'animation 2D et Stop motion,, dans le but d'informer, d'apprendre ou de communiquer une expérience utile à un public.

Au cours de la formation, l'étudiant acquerra au sein de la discipline différentes compétences associées :

- la conduite d'une démarche de création filmique : scénario, storyboard, animatique, posing, décor, modelsheet, animation, compositing...
- la collecte et l'analyse d'informations sur un sujet identifié
- la maîtrise des moyens de représentation, de l'expressivité et du mouvement en animation
- le développement d'un socle culturel permettant l'appropriation et la compréhension critique de connaissances
- la capacité à déployer différents degrés d'iconicité face à différents publics
- la conception de scénarios (écriture, structure logique, progression narrative, choix d'un point de vue, montage et temporalité, storyboards)
- l'aptitude à employer différents moyens d'expression et outils technologiques adaptés
- la capacité à comprendre et à interpréter le besoin d'un partenaire professionnel
- la mise en œuvre d'une stratégie didactique pour divulguer une information

Débouchés

Poursuites d'études

- poursuites d'études en interne, via le DSAA DIS qui peut être une suite logique pour approfondir ce DNMADE dans le domaine scientifique.
 - poursuites d'études en externe, via les écoles d'animation : Gobelins, Emca, La Poudrière (...) et les Ecoles type Beaux Arts.
- Champs professionnels
- le champ du documentaire dans un contexte de presse d'information générale ou spécialisée, de média télévisuel ou de chaînes de diffusion sur plateforme numérique, et tant sous la forme du magazine ou de la parution (print ou numérique), voir dans un contexte cinématographique.
 - le champ de la médiation dans différents contextes, muséal par exemple (événementiel ou pérenne), ou pour promouvoir des projets d'initiative générale pour la visibilité de différents acteurs (fêtes de la science, journées du patrimoine, etc.).
 - le champ du design d'information et de la data-visualisation, qui peut intéresser autant des entreprises privées pour mettre en images différents aspects de leur activité, que des institutions qui souhaitent promouvoir des programmes de recherche.
 - le champ de la pédagogie, que ce soit en tant que concepteur de supports d'apprentissages, que d'outils facilitant la formation ou la découverte.

PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

Aperçu de la première année	La première année de formation consiste en l'initiation des fondamentaux en image et animation, puis au cours de l'année, un approfondissement dans un but d'information, et la sensibilisation à la communication graphique appliquée à différents sujets.
Transversalité	Une transversalité entre les cours et vers d'autres parcours (tels que Images et Narrations, de manière ponctuelle ou hebdomadaire, est envisagée pour mixer, brasser les compétences et savoirs-faire des étudiants.
Stage d'observation	Le stage d'observation active de 1 à 2 semaines fera l'objet de la conception d'un reportage visuel intégrant la pratique du carnet de croquis ou le montage vidéo.
Workshops et partenariats	Des workshops viennent ponctuer l'année sur des sujets spécifiques encadrés par des professionnels ou dans un cadre professionnalisant. Des partenariats sont proposés dans l'année pour mettre l'étudiant en situation concrète de commande.
Entretiens de positionnement	À la fin de chaque semestre, l'étudiant passe un oral et expose ses travaux pour échanger et discuter de sa progression au sein de la formation.
Evaluation	Le premier semestre est orienté vers une pratique poussée du dessin pour acquérir les fondamentaux de l'expression graphique et plastique, d'un travail d'écriture, d'expression écrite, d'un niveau de langue commun, et de prendre en main les logiciels d'animation, l'étude du mouvement et les disciplines associées telles que story-board et model sheet au sein du studio de création. La méthodologie de travail est abordée.
Semestre 1 / les fondamentaux	Workshop d'intégration / Durant deux semaines, l'étudiant va engager un travail autour d'une thématique définie dans les différentes disciplines de la formation et par l'élaboration d'un court film en groupe.
Semestre 2 / l'approfondissement des savoirs-faire, renforcement du projet	Le semestre 2 entre plus spécifiquement dans les problématiques de la création d'un projet documentaire sous la forme d'un film. Les différents savoirs-faire sont investis dans les projets et donnent sens à l'ensemble. L'étudiant est plus autonome dans sa méthodologie de travail.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif **EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE**

objectifs de l'enseignement	Par une réflexion sur la notion d'image, le cours de philosophie cherche à introduire un questionnement critique sur le statut de la pratique de la production d'images aujourd'hui.
compétences visées	Expression écrite et orale, culture théorique, esprit critique, argumentation.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation	Textes de philosophie et de sciences humaines, références artistiques (anciennes ou contemporaines). Analyses d'images, travail réflexif de type dissertation.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement

- S'approprier et expérimenter les notions de genres, registres, courants littéraires et culturels
- Analyser et comprendre les codes, enjeux, structure de la narration et du scénario
- Réinvestir, maîtriser les techniques de la narration : vers la scénarisation
- Analyser et comprendre les étapes importantes de l'histoire du cinéma, les procédés de création, les enjeux
- Comprendre les mécanisme de l'analyse filmique
- Harmoniser l'expression écrite et orale : ateliers d'écriture, exposés

compétences visées

- Acquérir des connaissances et un socle commun dans la culture littéraire et culturelles
- Acquérir des connaissances et compétences dans l'écriture littéraire et scénaristique
- Acquérir des connaissances autour de la création d'univers diégétiques : de la recherche à l'écriture
- S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet
- Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- De la conceptualisation d'un univers créatif, de la documentation, vers la rédaction et la soutenance
- L'écriture scénaristique au service de l'atelier
- Participation à des visites de lieux culturels et patrimoniaux et sorties culturelles
- Vers l'autonomie dans la recherche documentaire
- Projection d'œuvres cinématographiques essentielles
- Parcours commenté de l'histoire du cinéma

modalités d'évaluation Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** **EC 1.2 / EC 5.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**

objectifs de l'enseignement

- analyser une œuvre en utilisant le vocabulaire adapté.
- acquérir des repères dans l'histoire de l'art.
- relier une œuvre à un contexte artistique, sociétal et historique.
- hiérarchiser ses idées et argumenter (écrit et oral)
- développer son ouverture sur l'histoire de l'art et la création contemporaine, se tenir informé de l'actualité.
- mettre en perspective les œuvres d'époques différentes.

- faire émerger des problématiques à partir des œuvres analysées et des expositions visitées.

compétences visées

- analyser une œuvre en utilisant un vocabulaire spécifique et précis.
- rendre compte de façon synthétique d'une exposition.
- dégager une ou des problématiques (œuvre, thème, exposition).
- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des arts, du design et des techniques.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- prise de notes dans le cadre du cours magistral
- analyses d'œuvres
- compte-rendus de visites d'expositions et de musées (carnet d'exposition)

modalités d'évaluation

Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 2.1 / EC 6.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

objectifs de l'enseignement

- exercer l'attention, l'observation sensible du visible, formes et couleurs
- construire une pratique intensive du dessin et de l'expression graphique et plastique
- expérimenter outils et supports variés pour permettre de découvrir leurs qualités spécifiques.
- travail de narration visuelle

compétences visées

- S'approprier les divers moyens d'expression plastiques et graphiques.
- Affirmer une posture et une écriture personnelle permettant, soit de répondre à une commande, soit d'élaborer un projet visuel en autonomie ou en équipe.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- situations d'observation et de traduction graphique d'un espace, représentation d'objets et de figures sous divers angles. repérage des directions des proportions, placement des valeurs d'ombres et de lumières.
- apprentissage des divers codes de représentation perspective représentation d'objets et de figures sous divers angles. repérage des directions des proportions, placement des valeurs d'ombres et de lumières.
- situations d'observation et d'analyse de la couleur. sensibilisation et compréhension des rapports de contrastes chromatiques. Élaboration d'images mettant en jeux progressivement des relations colorées simples, puis plus complexes.
- dialogue et collaboration interdisciplinaire permettant d'exploiter des productions élaborées en pratique plastique dans le champs de la création d'animation 3D.
- travail de dessins et de photos sur les notions de champs visuel, de cadrage, de point de vue, à partir de maquettes volumétriques.

modalités d'évaluation

- contrôle continu
- L'étudiant est évalué de manière individuelle. Un entretien avec l'étudiant clôture chaque fin de semestre permettant de faire le point sur son évolution

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

objectifs de l'enseignement

- Découvrir les possibilités expressives et structurelles des matériaux utilisés dans le champ du design graphique / de l'animation
- Développer une démarche de création raisonnée à travers des représentations en volume
- Se familiariser avec des technologies de fabrication analogiques et numériques

compétences visées

- Expérimenter autour des notions de matière, de texture, de lumière
- Passer d'une représentation bidimensionnelle codifiée à une représentation tridimensionnelle
- Concevoir et fabriquer des maquettes d'intention pour représenter synthétiquement un espace ou un produit
- Acquérir les bases dans la manipulation des outils de fabrication numériques (modélisation et impression 3D, dessin vectoriel et découpe laser)

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- Sous forme d'atelier favorisant la manipulation
De projets collectifs transversaux en relation avec d'autres disciplines.
- Les cours s'appuient sur des démonstrations et une mise en commun des expérimentations menées par les étudiants.

modalités d'évaluation

Contrôle continu
Plusieurs évaluations au cours du semestre. Dossier graphique, maquette, présentation orale

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIE ET MATÉRIAUX / LABO SON**

objectifs de l'enseignement

- Écriture sonore à l'image.

De la prise de son au montage, prise en main technique et questionnement esthétique.

compétences visées

- Maîtriser les technique de la chaîne de fabrication du son appliqué à l'image : prise de son, montage, doublage, mixage. Enregistrement et fabrication de bruitages au service d'un film.
- Etre sensibilisé à la dramaturgie sonore, l'écriture du son au service d'un film tenant compte des contraintes perceptives

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**
S1

- Initiation théorique 1/2 (perception auditive / sensible - traitement du signal - technique numérique / analogique)
- manipulation de matériel numérique et analogique autour du son : micro/ carte son/console son/ hauts parleurs / enregistreur direct to
- écoute sonore collective, avec analyse critique de musiques et bandes-sons : décryptage des instruments, caractéristiques d'enregistrement et du mixage
- Pratique d'écriture sonore : enregistrement / montage (ZOOM H2 - Premiere pro sur ordinateur)

S2

- Initiation théorique 2/2 (perception auditive /sensible
- traitement du signal-compression)
- Pratique du bruitage
- enregistrement synchrone en studio (micro/ carte son/ ordinateur/ logiciel protools)
- écoute sonore collective, avec analyse critique de musiques et bandes-sons : décryptage des instruments, caractéristiques d'enregistrement et du mixage, analyse spectrale, analyse de l'intention du compositeur tenant compte du contexte historique et géographique et politique, réflexion-échanges sur les impressions induites.

modalités d'évaluation

Rendu de fichiers sonores issus d'exercices spécifiques

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** EC 2.3 / EC 6.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

objectifs de l'enseignement

S1

- Découverte de l'image numérique, de l'environnement informatique, et des logiciels de graphisme (illustration) et d'animation.
- Pratiquer le numérique comme un outil de création
- Explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques contemporaines

S2

- Approfondissement des techniques de fabrication, d'animation et de production (marionnette animée, masques, compositing, effets 3D, placement de caméra (suite Adobe et ouverture sur logiciels «libres»))

compétences visées

- Savoir s'adapter aux différents logiciels professionnels dédiés à l'animation et à l'illustration
- Etre familier avec l'imagerie numérique, les différents formats de fichiers, les différents logiciels de la suite Adobe et ouverture sur logiciels «libres»
- Développer un vocabulaire spécifique

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- expérimentations pratiques afin de distinguer et exploiter à bon escient leurs spécificités (composition, mise en page, retouche d'image, dessin vectoriel ou matriciel, animation, montage, effets spéciaux ...)
- Travail en transversalité avec la pratique du projet
- Cours magistraux techniques

modalités d'évaluation

- évaluation formative et sommative

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** EC 2.4 / EC 6.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS

objectifs de l'enseignement

- consolidation et développement de la maîtrise de l'anglais
- formation des étudiants à communiquer dans un cadre personnel mais aussi professionnel.

compétences visées

Développement des compétences langagières (production de l'oral et de l'écrit, compréhension de l'oral et de l'écrit) ; acquisition d'un lexique spécifique à la formation et d'une culture de l'art et du design international. Sont visés le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les compétences langagières et l'autonomie de l'étudiant dans la communication.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audio/audiovisuelles et écrites authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières, et prendre en compte l'actualité, notamment culturelle.

modalités d'évaluation

Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 2.5 / E 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

objectifs de l'enseignement Appréhender les fondamentaux de la discipline que le futur diplômé sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles.**compétences visées** Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'entreprise.**modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)** S1
Fondamentaux de la discipline avec traitement en classe à partir d'une vidéo-projection
S2
Formation en petits groupes, en salle avec postes informatiques. Le statut de l'activité et les procédures d'enregistrement.**modalités d'évaluation** Sur table, un sujet avec documents et questionnements.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 3.1 / EC 7.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement

- Initiation et pratique de la perspective isométrique à des fins de lisibilité et hiérarchisation des informations visuelles.
- Expérimentations graphiques en vue de développer son écriture visuelle et son univers personnel.
- apprentissage complémentaire du dessin et de l'expression graphique et plastique.

compétences visées

- maîtriser des modes de dessin différenciés, dont le dessin perspectif isométrique
- capacité à chercher des mises en formes variées selon la demande
- capacité à expérimenter des outils de dessin à des fins expressives

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- sous la forme d'exercices
- seuls ou en groupe
- l'oral est aussi développé pour la présentation des projets
- le travail se fait sur différents formats, supports en fonction de la nature des demandes

modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Selon les rendus des projets, en prenant en compte toute la partie exploratoire, recherche, méthodologie, présentation en plus de la qualité du projet lui-même.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 3.2 / EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

objectifs de l'enseignement

- Initier la méthodologie de projet dans un contexte de commande ou fictif dans des étapes détaillées en animation. Des projets d'adaptation et d'écriture de série seront abordés.
- initier des partenariats, et projets transversaux avec le parcours Images et Narration

compétences visées

- Développer la technicité de l'étudiant en animation et en illustration
- développer les capacités d'analyse et de recherche de l'étudiant
- mettre en œuvre les différents savoirs-faire issus des autres cours pour nourrir le projet.
- développer l'écriture/graphisme personnels de l'étudiant

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- sous la forme de partenariats ou d'exercices
- seuls ou en groupe
- l'oral est aussi développé pour la présentation des projets
- le travail se fait sur différents formats, supports en fonction de la nature des demandes (dessin, volume, animation 2D, Stop motion...)

modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Selon les rendus des projets, en prenant en compte toute la partie exploratoire, recherche, méthodologie, présentation en plus de la qualité du projet lui-même.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 3.2 / EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / TECHNIQUES DE L'ANIMATION**

objectifs de l'enseignement

- Bases fondamentales de l'animation 2D, étude du mouvement
- le storyboard, le model sheet sera étudié en workshop

compétences visées

- principes physiques de l'animation
- étude de mouvements simples selon les 12 principes fondamentaux
- mises en situation de saynètes animées

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- sous la forme d'exercices
- seuls ou en groupe

modalités d'évaluation

- Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 3.2 / EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / INITIATION À LA DRAMATISATION DANS UN CADRE DOCUMENTAIRE**

objectifs de l'enseignement

- L'objectif général est d'initier les étudiants aux méthodes d'écriture d'un scénario dans le domaine de l'image fixe ou de l'animation, tout en leur donnant les moyens de transposer ces méthodes dans le champ de la narration didactique et documentaire.

compétences visées

- Développer le goût de repérer et analyser des techniques narratives mises en œuvres dans des supports divers (films, BD, romans...),
- maîtriser le vocabulaire fondamental de la narration et du scénario (Séquence, focalisation, motif, caractérisation, ellipse...),
- comprendre la notion d'identification et son importance dans la construction d'un récit adressé à un public,
- expérimenter l'écriture d'un plan de récit pour aborder un sujet documentaire.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Le cours se développe en articulant des phases d'analyse (autour de document filmiques, d'œuvres d'animation ou d'illustration), de présentation de notions et de concepts, et de courts ateliers d'écriture et de dessin à visée documentaire.

modalités d'évaluation

- Contrôle continu,
- certains travaux sont réalisés en groupe, d'autres sont réalisés de façon personnelle,
- la plupart des évaluations concernent des exercices réalisés en classe.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 3.2 / EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / STORYBOARD ET MODEL SHEET**

objectifs de l'enseignement

S1 : Apprentissage des codes du storyboard

- apprentissage de la grammaire filmique
- apprentissage du dessin de storyboard
- Apprentissage de la gestion et de la hiérarchisation des informations cinématographiques
- Apprentissage du storyboard comme outil de communication

S2 : apprentissage du model sheet

- apprendre à utiliser des univers de références pour constituer un ou des personnages
- Apprendre à rechercher un caractère spécifique / contexte
- Apprendre à dessiner un personnage sous tous les angles
- Apprentissage des codes de représentation du model sheet sous tous les angles nécessaires à un turn personnage

compétences visées

S1

- S'approprier des composantes filmiques et des codes du storyboard
- Comprendre le vocabulaire spécifique
- Maîtriser des outils de communication (schémas, visuels et informations textuelles)
- Comprendre la cohérence filmique
- Savoir travailler en groupe et en individuel

S2

- s'approprier les codes de représentation du model sheet
- Acquérir la mobilité de recherche d'un caractère design / identité
- Comprendre les enjeux de la recherche de personnage / tonalité du film
- Savoir travailler en groupe et en individuel

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Exercices de traduction graphiques et verbales de séquences cinématographiques
- Travail en groupe et/ou individuels
- Mise en commun des propositions visuelles
- Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe

modalités d'évaluation

- travaux écrits présentation orale fichiers numériques

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 3.3 / EC 7.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

objectifs de l'enseignement

- Initiation à l'usage des techniques narratives dans un contexte didactique ou documentaire.

compétences visées

- développer le goût de repérer et analyser des techniques narratives mises en œuvres dans des supports divers
- maîtriser le vocabulaire fondamental de la narration et du scénario (Séquence, focalisation, motif, caractérisation, ellipse...),
- comprendre la notion d'identification et son importance dans la construction d'un récit, adressé à un public
- Analyser des documents, recherches de références dans le cadre d'une initiation et démarche de projets, traduction verbale et graphique, codes de schématisation moyens

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- travail individuel ou en groupe associé au studio de création

modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Selon les rendus des projets, en prenant en compte toute la partie exploratoire, recherche, méthodologie, présentation en plus de la qualité du projet lui-même.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 4 / UE 8 PROFESSIONNALISATION

enseignement constitutif **EC 4 / EC 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement

- ouvrir le champ de la culture de la spécialité par des visites, par des rencontres avec des professionnels, par des «leçons» avec les spécialistes d'une discipline liées au cinéma et/ou à l'illustration.

compétences visées

- développer la culture et la connaissance de la spécialité de la formation.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- sous la forme d'échanges, de workshop, de la participation à des évènements extérieurs.

modalités d'évaluation

Contrôle continu.

CATALOGUE GÉNÉRAL DES COMPÉTENCES DNMADE

C1 Utiliser les outils numériques de référence

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

C2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

C3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel [compétence évaluée par le jury de mémoire en S5]

- Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé
- Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

C4 Exploiter des données à des fins d'analyse

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité
- Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec un esprit critique

C5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

C6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

- Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective
- S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

C7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

- Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication
- Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

C8 Coopérer et travailler en équipe

- Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés
- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires
- Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

C9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation

- Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée.
- Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation
- S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :
 - Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation
 - Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)

C10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation

- Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs...
- Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation.
- Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante).
- Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet d'animation.
- Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.
- Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs
- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'animation (synopsis, scénario, story•board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).

C11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation [compétence évaluée par le jury du projet de diplôme en S6]

- Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.
 - Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO
 - Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicites.
 - Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale.
 - Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation.
 - Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques, diffuseurs...
-