

DNMADE

mention *Animation*

Parcours

CINÉMA D'ANIMATION 3D

Avant-propos Le Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design est une formation sur 3 ans, à plein temps, composée de 12 étudiant.e.s. La mention Animation propose 2 parcours différents : Cinéma d'animation 3D et Cinéma d'animation 2D, ici présentée. Ce parcours vise à former des concepteur.trices, auteurs.trices de films d'animation 2D, avec la possibilité d'une approche documentaire ou fictionnelle.

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D Effectif : 15 étudiant-es

L'objectif global de ce parcours est de développer chez l'étudiant une posture de designer-auteur capable de concevoir un film personnel et cohérent, dont les intentions sont claires dans les projets proposés.

Pour parvenir à ce niveau de compétence, la formation insiste sur les fondamentaux, inhérents à l'École Estienne : une pratique intensive du dessin et de l'expression graphique et plastique ; mais aussi des ateliers d'écriture, permettant de formuler au plus juste les scénarios des films, et toutes les autres disciplines qui viennent appuyer et enrichir la formation.

Les postures que l'on souhaite développer chez les étudiants sont :

- un goût du travail de l'image, de l'informatique et une appétence pour le volume et les logiciels 3D ;
- un esprit ouvert et créatif, tourné vers l'expérimentation et le travail en groupe ;
- de la curiosité pour des champs de connaissance divers ancrés dans le monde contemporain et la volonté d'apporter un regard singulier et engagé.

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

- l'étude du scénario (écriture, structure logique, progression narrative, choix d'un point de vue, montage et temporalité) ;
- la maîtrise des moyens de représentation et de l'expressivité lors du travail de la bible et des recherches visuelles ; la maîtrise du vocabulaire et des moyens spécifiques (model sheet et storyboard) pour concevoir un film d'animation ;
- le développement d'un socle culturel général et spécifique au cinéma permettant l'appropriation et la compréhension critique de

connaissances ;

- la connaissance des outils numériques pour réaliser un film d'animation ;
- la conduite d'une démarche de création, seul ou en équipe, fictive ou en partenariat ;

Débouchés

Poursuites d'études

- Les étudiants poursuivent dans les écoles d'animation de leur choix pour approfondir leurs connaissances (Gobelins Annecy et Paris, Ensad, ATI, Esma, Emca...)
- Les étudiants peuvent intégrer un DSAA ou Master Design.

Champ professionnel

- Les étudiants intègrent une agence et travaillent sur des projets d'animation (longs et courts métrage, séries, publicités...) dans la partie conception (storyboard, character design) ou dans la partie production (modeling, animation, skinning, rigging, décor, matte painting, compositing, effets spéciaux...)

PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

Aperçu de la première année	La première année de formation consiste en l'initiation aux fondamentaux du cinéma d'animation 3D.
Transversalité	Une transversalité entre les cours et vers d'autres parcours (tels que Images et Animations Didactiques et Documentaires) 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	A la fin de chaque semestre, l'étudiant passe un oral et expose ses travaux à un ensemble de professeurs de la formation, pour échanger et discuter de sa progression au sein de la formation.
Semestre 1 / les fondamentaux	<p>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 les disciplines associées telles que story-board et model sheet et l'étude du mouvement. Il est aussi consacré à la prise en main des différents logiciels de base (suite Adobe), des logiciels d'animation 3D et 2D, des logiciels de montage. La méthodologie de travail est abordée.</p> <p>Un cours de soutien est amené pour renforcer la pratique du dessin ce premier semestre.</p> <p>Workshop d'intégration : durant les deux premières 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. Ces deux semaines permettent de présenter les enseignements et leurs spécificités, et au groupe de se connaître et se constituer. La restitution se fait sous la forme de rendus de dossiers et oraux.</p>
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 de cinéma d'animation 3D sous la forme d'un court-métrage. Les différents savoirs-faire sont investis dans le projet et donnent sens à l'ensemble. En fin de semestre la

modélisation organique de personnage est abordée.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

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

objectifs de l'enseignement	Semestre 1 • Initier au questionnement philosophique appliqué à des sujets d'esthétique et de sciences humaines. Semestre 2 • Montrer en quoi cette démarche oriente et enrichi le travail du designer.
compétences visées	Semestre 1 • capacité à lire et à analyser un texte en en dégagant les enjeux conceptuels. • donner les éléments fondamentaux d'une culture théorique en esthétique et en sciences humaines. Semestre 2 • aptitude à développer une démarche cohérente et argumentée face à un problème. • développer l'esprit critique en sensibilisant aux présupposés et aux implications des différents types de discours qu'on peut tenir sur un sujet.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Semestre 1 • Le cours s'appuie sur des textes classiques et contemporains, qui peuvent appartenir au champ proprement philosophique, mais aussi anthropologique, sociologique, psychologique... En les mettant en regard de productions d'art (appliqué ou non), on avancera dans la compréhension des enjeux du design. Semestre 2 • Le dialogue entre ces différentes conceptions initie une réflexion à laquelle les étudiants participent activement.
modalités d'évaluation	Les évaluations consistent à questionner un sujet contemporain en mettant en relation un texte théorique et une image, sous une forme courte mais structurée.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

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 mécanismes 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 3D

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 3D

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 jeu 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 3D

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 3D

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	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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)	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• évaluation formative et sommative

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

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 3D

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 3D

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	<p>S1 : Apprentissage des codes du storyboard</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 <p>S2 : apprentissage du model sheet</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none">• s'approprier les codes de représentation du model sheet• Acquérir la mobilité de recherche d'un character 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)	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• individuellement et en groupe-classe• travaux écrits présentation orale fichiers numériques

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

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	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse et compréhension d'une demande • Apprentissage de la hiérarchisation des informations • Apprentissage dans la recherche de références • Apprentissage de la diversité <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondissement de la conduite de recherche • mise en œuvre de la diversité des outils de recherche • mise en œuvre de la convergence des analyses menées • apprentissage de la formulation de pistes et de notions • mise en œuvre de compte-rendus
compétences visées	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'approprier des outils d'analyse, de discrimination, de synthèse et de communication • Faire preuve de réactivité face à une demande • Faire preuve d'ouverture et de mobilité dans des champs de recherche spécifique • Savoir communiquer par l'image, l'oral ou d'autres médias • Savoir travailler en groupe et en individuel <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondir les capacités d'appropriation en vue de la mise en œuvre de projet. • Savoir rédiger et verbaliser • Savoir schématiser • formuler des notions plastiques et cinématographiques • Faire preuve de réactivité à la scénarisation
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>En lien avec Techniques et Savoir-Faire.S1 Exercices rapides et mobiles ; travail en groupe et ou individuel ; mise en commun des réponses aux exercices ; suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe ; suivi de projets provenant d'un autre enseignement</p> <p>S2 Exercices d'approfondissement d'une démarche en construction ; confrontation et enrichissement des pistes proposées lors d'un exercice ; travail en groupe et ou individuels ; suivi individualisé des étudiants ; suivi de projets provenant d'un autre enseignement</p>
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • individuellement et en groupe-classe • travaux écrits présentation orale fichiers numériques

mention	ANIMATION
parcours	CINÉMA D'ANIMATION 3D
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	<p>S1 • Apprentissage de l'animation 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprentissage de la modélisation • Apprentissage du rendu 3D • Apprentissage du montage et de la post-production S2 • Apprentissage de l'animation de personnages 3D simples • Approfondissement du rendu 3D • Approfondissement du montage et de la post-production • Apprentissage de la modélisation organique de personnages
compétences visées	<p>S1 S'approprier les outils de bases d'un logiciel 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découverte et manipulation du logiciel : déplacement dans l'espace 3D, principaux menus de l'interface. • Notion de clé d'animation et d'intervallage en 3D. • Modélisation d'objets simples à partir de formes 2D. • Matériau et texturing simple. <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la Notion de hiérarchie, de personnage hiérarchisé et de cinématique avant • Réaliser des animations de personnage hiérarchisé en cinématique avant • Réaliser des animations de texture • Placer et animer la caméra • Avoir des notions d'animatique / layout • Maîtriser les éclairages
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> • Cours et tutoriaux sous forme de fichiers pdf • Démonstrations en réseau sur le logiciel permettant aux étudiants la manipulation en simultané • Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe • Exercices d'animation de rebonds de balles • Micro-projet d'animation • Projet de court-métrage d'animation 3D avec des personnages de type pantin articulé
modalités d'évaluation	Évaluation des fichiers image / animation / vidéo / 3D réalisés

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

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

- Travailler la conceptualisation, la rédaction, l'argumentation d'un projet : autour de la Bible
- Rechercher des partenariats et projeter / travailler une posture professionnelle dans des propositions de projet
- Développer l'esprit critique par un travail personnel mais aussi au sein d'une équipe

compétences visées

- Questionner, analyser, formuler une démarche créative : de la prise de notes, la conceptualisation à la restitution sur support multiple.
- Questionner sa place dans la conception et la restitution d'un projet : se questionner, questionner l'autre. Du travail autonome au travail en équipe. Savoir imposer ses choix mais aussi travailler ceux des autres.
- Avoir des compétences rédactionnelles, conceptuelles, oratoires.
- Produire un discours argumenté, à l'écrit comme à l'oral pour aider son récepteur à comprendre la démarche créative dans son ensemble.

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

- Travailler autour de projets en synergie avec les équipes
- Pratique de l'oral : exposés, présentation devant le groupe, présentation devant des professionnels
- Pratique de l'écrit et écritures diverses ; prises de notes, cartels, objets éditoriaux...

modalités d'évaluation

Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.)

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

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...
-