

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, 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 2D Effectif : 15 étudiant-es

La formation propose à l'étudiant.e d'apprendre à concevoir un film d'animation 2D : écriture scénaristique, préproduction - recherche décor, personnage, références, recherches sonores -, production - animatique, lay-outs décors et personnages, animation -, et post-production - compositing, montage -. La formation développe à la fois une approche expérimentale et technique, avec la possibilité d'un ancrage documentaire.

Un goût du travail de l'image en mouvement, de l'animation 2D et du cinéma ; un esprit ouvert et créatif, tourné vers l'expérimentation ; de la curiosité pour des champs de connaissance divers ancrés dans le monde contemporain, et la volonté d'apporter un regard éclairé et engagé sur la société, définissent la posture que nous souhaitons développer chez les étudiants.

Le diplôme repose sur la réalisation d'un film d'animation 2D, individuel, ou en équipe, avec un court mémoire qui vient clôturer les réflexions de l'étudiant.e, écrit et soutenu lors d'un jury spécifique en année 3. C'est une formation professionnalisante. L'étudiant.e. diplômé.e. peut travailler directement dans le secteur du cinéma d'animation ou bien poursuivre ses études notamment dans les écoles d'animation.

Description

Le coeur du projet se situe dans l'apprentissage l'animation 2D, et la réalisation de films explorant les techniques diverses de l'animation

: animation traditionnelle et numérique, stop motion, animation sous-caméra, animation volume. Durant les 3 années, les films

sont réalisés seuls ou en groupe, dans des contextes différenciés. Les étudiant.e.s expérimentent ainsi plusieurs aspects de la réalisation de courts métrage d'animation.

L'apprentissage de l'animation 2D s'effectue dans des cours spécifiques professionnels, dans lesquels sont étudiés le storyboard, le model-sheet, les techniques d'animation, la sonorisation des films, les études de mouvement, le travail du volume et de la perspective, ainsi que l'apprentissage de logiciels nécessaires pour l'animation.

Le dessin, l'expression plastique, les ateliers d'écriture, la cinématographie et la philosophie sont des matières essentielles pour nourrir le travail d'animation en

amont.

Par ailleurs, le travail de l'anglais, des contextes économiques et juridiques offrent des savoirs concrets pour évoluer dans le monde professionnel.

Enfin, une approche documentaire est développée et vient ancrer certains projets dans des domaines variés tels la science, les arts, l'institution, avec un atelier complémentaire sur l'Image fixe et documentaire en année 2.

Ces apprentissages sont développés et repartis sur les 3 années, de manière pédagogique et graduelle, amenant l'étudiant.e vers l'autonomie, vers une maîtrise technique et conceptuelle dans la réalisation de films d'animation.

Objectifs de ce parcours

L'objectif global de ce parcours est de développer chez l'étudiant une posture de professionnel, auteur.trice de films d'animation 2D. Au cours de la formation, l'étudiant acquerra au sein de la discipline différentes compétences associées :

- une ouverture aux métiers spécifiques de l'animation 2D : réalisateur.trice, directeur.trice artistique dans une production de film d'animation, dessinateur.trice pour la préproduction, chef déco, animateur.trice, compositeur.trice spécialiste des FX, storyboarder.trice entre autres.
- 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 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 oeuvre d'une stratégie didactique pour divulguer une information.

Débouchés

Poursuites d'études

- poursuites d'études en externe, via les écoles d'animation : Gobelins, Emca, La Poudrière (...) et les Ecoles type Beaux Arts.
- poursuites d'études en interne, via le DSAA DCN ou DSAA DIS, qui

peut être une suite logique pour approfondir ce DNMADE dans le domaine scientifique ou FCND, soit une année supplémentaire sous la forme de stage à Estienne.

DEUXIÈME ANNÉE (S3-S4)

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

Aperçu de la deuxième année

La seconde année est orientée vers un approfondissement de l'ensemble des matières et un renforcement de l'apprentissage de l'animation à travers la réalisation d'un film d'animation 2D, dont 30 secondes sont finalisées. Les objectifs de cette seconde année en animation sont :

- d'approfondir les bases de l'animation et la maîtrise de certains logiciels : 12 principes d'animation, fx ; maîtrise des logiciels After Effect, initiation Animate, initiation Blender.
- d'expérimenter les techniques d'animations diverses dans des sujets ouverts propices à l'expérimentation
- de mener un projet jusqu'à une séquence finalisée.
- de poursuivre le travail de son : sonoriser un film, prise de son de dialogues.
- de poursuivre l'écriture scénaristique et l'analyse filmique.
- de s'exercer à la phase de production en animation : lay out persos et decors, poses clefs, clean, animation et postproduction : compositing.
- dans les disciplines connexes, de développer le dessin didactique et l'illustration, la culture cinématographique et l'anglais, ainsi que d'approfondir les contextes économiques et juridiques.

L'année se divise en exercices dans les différentes disciplines, en workshops, et en conférences ponctuant l'année, en finissant par un jury professionnel pour valider le projet de l'année en animation et un jury d'accréditation pour valider le choix du projet de diplôme de l'année 3, vient ensuite le stage.

Stage

L'étudiant•e part en stage 3 mois de mai à septembre. L'étudiant est accompagné dans sa recherche de stage, et la communication de son book. Il rendra compte de son stage en début d'année suivante.

Workshops et partenariats

Des conférences viennent ponctuer l'année sur des thématiques spécifiques. Des workshops sont mis en place :

- workshop semaine 1 et 2, 10 jours : avec les 3D, travail de commande pour le Grand Palais ou autre. Techniques Mixtes. introduction au planning professionnel.
- workshop Image & Narration Animation, croiser les pratiques et regards pour faire un projet commun et développer la notion d'auteur graphique.
- workshop finalisation du film de l'année : finaliser la séquence à animer pour le présenter à un jury professionnel
- workshop accréditation : finaliser le dossier pour la présentation du futur film de diplôme et mémoire de

l'année 3

**Évaluation et commission
pédagogique**

Les étudiant.e sont évalué.e.s par compétences.
Constituée par un enseignant-chercheur, l'inspection académique, un professionnel, des professeurs référents et deux étudiants, la commission fait le bilan de chaque semestre et valide les ECTS des étudiants selon les notes obtenues et le présentiel.

État d'esprit de la formation

Le parcours Cinéma d'animation 2D «IADD», est en relation étroite avec le parcours de Cinéma d'Animation 3D. De nombreux cours sont partagés, ainsi que des projets et des workshops.

Des rendus, sous la forme de projections des films réalisés viennent souder les différentes classes et niveaux. Les étudiant.e.s sont dans un cadre bienveillant, où l'idée est d'échanger, de rater parfois mais toujours de progresser et de s'enrichir mutuellement. La présence, la ponctualité, l'engagement, la communication sont des qualités précieuses dans cette formation.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif EC 9.1 / EC 13.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement

- Apprendre à conceptualiser et structurer sa pensée
- Organiser une recherche documentaire ; faire un choix, sélectionner pertinemment les éléments, classer les informations, hiérarchiser
- Travailler l'exercice de synthèse : enregistrer une information, trier les éléments, organiser une restitution claire à l'écrit et l'oral
- Réinvestir, maîtriser les techniques de la narration ; vers la scénarisation
- Travailler en interdisciplinarité avec le studio autour du film de fiction de fin d'année
- Acquisition de connaissances relatives aux grands courants de l'histoire du cinéma et de l'histoire de l'animation ; vision diachronique et synchronique

compétences visées

- Identifier et reconnaître les principaux courants dans l'histoire du cinéma et de l'animation ; comprendre les enjeux des courants, leur apport, les thèmes et principes de création, comment cet apport nourrit notre présent
- Développer son regard critique, argumenté sur notre monde : formation structurée autour d'ateliers d'écritures-scénarii qui visent à développer l'imaginaire, s'essayer à des exercices d'écriture
- Construire une recherche documentée
- Conceptualiser, se documenter, rédiger un scénario et une « bible »
- S'exprimer et exprimer : communiquer et argumenter un projet / s'exprimer dans son projet

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Ateliers d'écriture-scénario qui visent à développer l'imaginaire, s'essayer à des exercices d'écriture : vers l'écriture argumentée et le développement d'un point de vue
- Parcours illustré et commenté de l'histoire du cinéma et de l'animation ; les étapes chronologiques, le vocabulaire spécifique, projection d'œuvres essentielles, analyse formelle et essentielle, comprendre la structure d'un récit
- Création et conceptualisation d'un personnage de fiction ; travail sur la narration fictionnelle
- Constitution d'un dossier d'analyse : choix du sujet, problématisation, élaboration d'un plan, rédaction...
- Participation à des visites de lieux culturels et patrimoniaux, sorties théâtre

modalités d'évaluation

- Evaluation des carnets de veille culturelle
- Evaluation à l'écrit de dossiers et travaux d'écriture
- Evaluation orale d'exposés

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif **EC 9.2 / EC 13.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**

| | |
|--|--|
| objectifs de l'enseignement | <p>Maîtriser les définitions des notions liées à la réalisation cinématographique</p> <p>Comprendre la narration cinématographique : données spatiales, données temporelles, effets de perception, degrés d'intensité.</p> <p>L'effet de réalité en cinéma d'animation : mouvements, voix, regard.</p> <p>L'effet de distance en cinéma d'animation : un monde recomposé par le graphisme, le modèle et la lumière.</p> <p>Le cinéma : un art composite qui inclut tous les autres arts (peinture, littérature, musique, etc.).</p> <p>De la relation entre les métiers du design et le cinéma.</p> <p>Mise en situations historique et économique des films.</p> <p>Développement des capacités d'analyse filmique.</p> |
| compétences visées | <ul style="list-style-type: none"> • maîtriser des données historiques et artistiques relatives au cinéma en général et au cinéma d'animation en particulier. • reconnaître les effets produits par le cinéma. • comprendre et maîtriser l'usage du vocabulaire spécifique. • savoir se documenter et élaborer une argumentation à partir de thématiques liées au cinéma. • intégrer des notions et des analyses aux démarches pratiques de réalisation des films. |
| modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) | <p>Exposés thématiques à partir de films choisis et projetés.</p> <p>Discussion autour des films visionnés en dehors des horaires de cours.</p> <p>Reprise synthétique des grandes notions sous forme de mémentos écrits.</p> <p>Cours spécifique autour des grands moments de l'histoire du cinéma et des média audiovisuels.</p> |
| modalités d'évaluation | <p>Un dossier écrit et illustré sur une thématique cinématographique proposée par chaque étudiant puis validée en cours. Cette validation fait l'objet d'une discussion collective.</p> |

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.1 / EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

| | |
|--|---|
| objectifs de l'enseignement | <ul style="list-style-type: none">•renforcement du dessin, character design, décors•approfondissement du travail chromatique / décor ambiance orienté animation,•travail sur la mise en œuvre d'univers sensibles, didactiques et éloquents,•traduction en image du séquençage, questionnement sur les natures de l'image et des formes narratives variées•développement d'une culture ouverte de l'image (fixe et animée)•exploration et appropriation des mixités graphiques et plastiques |
| compétences visées | <ul style="list-style-type: none">•savoir articuler des outils de réflexion et conduire des propositions variées•maîtriser des outils spécifiques pour dessiner et explorer des formes de plasticité•savoir construire une mise en récit•savoir explorer une plasticité spécifique à la narration et au décor•savoir travailler en équipe et en autonomie•savoir argumenter un propos et une démarche |
| modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) | Ensemble de références choisies dans le champ des arts visuels, de l'animation, de la cinématographie et de la mise en scène Mutualisation des réflexions et recherches Travail en groupe associant des compétences variées et ouvertes (3D et IADD) |
| modalités d'évaluation | Evaluation en contrôle continu Présentations orales Présentations pluri-médias |

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX**

| | |
|--|---|
| objectifs de l'enseignement | Aborder une culture ouverte de l'image (fixe et animée) Explorer une variété d'outils graphiques et plastiques Prendre en charge des formes narratives |
| compétences visées | <ul style="list-style-type: none">• maîtriser des outils spécifiques pour dessiner et explorer des formes de plasticité• savoir articuler une plasticité à une mise en récit• savoir travailler en équipe et en autonomie• mettre en œuvre des moyens visuels et narratifs |
| modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) | Un choix de références dans le champs des arts visuels (dessin, illustration, bande dessinée, graphisme) et des arts de la mise en scène (théâtre, cinéma, marionnettes) est convoqué pour appuyer la réflexion et la pratique de chacun. Le travail en équipes (3D Images animées) fait dialoguer les compétences et les sensibilités |
| modalités d'évaluation | Évaluation en contrôle continu |

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX / LABO SON**

objectifs de l'enseignement

- Écriture sonore à l'image.
- De la prise de son au mixage, maîtrise de la chaîne sonore et questionnement esthétique.

compétences visées

- apprentissage renforcé de la connaissance technique de la chaîne de fabrication du son appliqué à l'image : prise de son, montage, doublage, mixage.
- Maîtrise de l'enregistrement et de la fabrication de bruitages au service d'un film.
- Capacité au mixage des sons montés.
- approfondissement et réflexion sur l'équilibre des sons : bruitage, voix , musique.
- Maîtrise de l'écriture dramaturgique sonore : choix esthétique et musicaux pour guider les gestes de technique sonore.

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

- Suivi individuel ou en groupe en fonction des étapes et partenariats
- suivi du travail de post-production sonore appliqué au projet
- accompagnement des choix esthétiques jusqu'au mixage final du projet.

modalités d'évaluation

Contrôle continu.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 10.3 / EC 14.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES**

- objectifs de l'enseignement**
- Approfondissement des logiciels d'animation
 - Pratique du numérique comme un outil de création
 - Accompagnement dans la technique de production appliquée aux projets
- compétences visées**
- Etre autonome dans la prise en main des outils
 - Savoir optimiser la chaine de production en fonction des outils numériques
 - Exercer une veille créative
- modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)**
- Autonomie dans la prise en main des outils
 - Savoir optimiser la chaine de production en fonction des outils numériques
 - Outils numériques
 - Veille créative
- modalités d'évaluation** Evaluation en cours de formation

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.4 / EC 14.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS**

| | |
|--|---|
| objectifs de l'enseignement | Pratique écrite et orale de la langue en relation avec le domaine professionnel. Accompagnement à la préparation d'outils de candidature pour l'étranger (CV, portfolio, entretiens d'embauche). Amorce du travail préparatoire en vue du passage d'une certification en anglais. |
| compétences visées | Autonomie de l'étudiant dans la communication. Capacité à présenter, communiquer et valoriser son projet. Utilisation du lexique spécifique approprié. Le niveau visé est le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les compétences langagières (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite). |
| modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) | L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audiovisuelles 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 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 10.5 / E 14.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

objectifs de l'enseignement Intégrer les questions économiques et juridiques aux projets des étudiants.

compétences visées

- savoir appréhender les questionnements économiques et juridiques d'une situation par une recherche adaptée.
- savoir rédiger une synthèse avec clarté et références sur la thématique.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation

Choix individuel des sujets avec l'aide du professeur.
Choix des problématiques et des éléments de forme.
Présentation d'un écrit sous forme de dossier d'une quinzaine de pages.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 11.1 / EC 15.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement

- Comprendre les enjeux de l'image animée
- Connaître les outils et logiciels adaptés à la création d'images animées
- Elaborer des choix techniques répondant à un cahier des charges Mutualiser les connaissances pour favoriser l'échange et le travail de groupe

compétences visées

- Capacité à écrire et mettre en scène un court film d'animation
- Maîtriser un certain niveau de dessin pour s'exprimer pleinement
- Maîtriser le projet d'illustration : esquisse, choix, finalisation. Maîtriser les outils numériques et logiciels dédiés

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
modalités d'évaluation)**

Suivi individuel et collectif

Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

objectifs de l'enseignement

- Comprendre et initier la mise en œuvre d'un projet d'animation documentaire dans ses différentes étapes : bible, storyboard, animatique, animation, montage image et son.
- comprendre les enjeux de réalisation d'un film : sa nature, sa durée, les intentions filmiques, les contextes.

compétences visées

- Maîtriser l'élaboration d'une bible, des codes du storyboard, de la fabrication d'un animatique, de l'organisation au niveau du planning de fabrication, de la pratique de l'animation 2D et du montage image-son en individuel et en groupe.
- Capacité à situer sa production filmique dans le domaine du cinéma d'animation
- Comprendre un cahier des charges pour fabriquer un film cohérent, adapté tout en restant personnel.

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

- Exercices et partenariats
- Rendus sous la forme d'un dossier écrit et oral de présentation des différentes étapes
- Suivi individuel et collectif
- Travail de suivi en Lettres également

modalités d'évaluation Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / STORYBOARD ET MODEL SHEET**

objectifs de l'enseignement

- Maîtrise des codes du storyboard dédié
- Maîtrise du dessin de storyboard et des outils de communication
- Maîtrise de la gestion et de la hiérarchisation des informations liées à l'image animée didactique

compétences visées

- approfondir le travail du storyboard comme outil de mise en œuvre de projet
- maîtriser des outils de communication (schémas, visuels et informations textuelles)
- approfondir les questions de lisibilité filmique • savoir travailler en groupe et en individuel

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- 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
- Travail du storyboard lié aux projets provenant du studio de création

modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Présentations orales individuelles ou en groupe
- Suivi de projets

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / TECHNIQUES DE L'ANIMATION 2D**

objectifs de l'enseignement

- Comprendre et approfondir les connaissances sur le mouvement en animation 2D
- S'initier à Animate
- Maîtriser l'expressivité en animation par le montage son-image.
- Développer et exercer son écriture graphique et un style d'animation personnel.

compétences visées

- maîtriser les 12 principes de l'animation
- maîtriser le logiciel d'animation 2D, l'animation traditionnelle, et les principes de la stop motion.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Exercices d'animation spécifique
- Suivi individuel et collectif

modalités d'évaluation

- Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / ACCRÉDITATION THÈMES DN3**

objectifs de l'enseignement L'objectif général de l'atelier est de permettre aux étudiants de formuler des hypothèses de projet en vue de la 3e année, de nourrir ces hypothèses par une démarche méthodique de recherche et d'expérimentation, et de développer une argumentation pour présenter ces hypothèses lors de l'accréditation des thèmes de projet.

compétences visées

- Identifier un sujet pour un court métrage d'animation documentaire,
- développer une approche méthodique vis à vis de ce sujet (point de vue employé, scénario, public visé, hiérarchisation des informations utiles...),
- déployer une recherche expérimentale (expressive et technique) pour poser les fondements narratifs et esthétiques de l'approche du sujet,
- Construire un argumentaire qui présente les enjeux et potentialités de l'hypothèse de projet.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Module de 18h situé au semestre 4 de la formation, réparti en 6 cours de 3h. Le module alterne des phases de travail en groupe et en individuel. Des documents filmiques sont proposés à l'analyse en complément de l'approche méthodologique et des étapes de recherche expérimentale. Un planning de travail précis est donné concernant la production des documents d'argumentation.

modalités d'évaluation

- Contrôle continu,
- Contrôle final lors de l'oral d'accréditation des thèmes de projet.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.3 / EC 15.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

| | |
|--|--|
| objectifs de l'enseignement | Travailler la conceptualisation, la rédaction, l'argumentation d'un projet : autour de la Bible et du projet de l'année 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 | <ul style="list-style-type: none">•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.•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.) Bible autour du projet documentaire de l'année |

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 11.4 / EC 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA DÉMARCHE DE PROJET**

objectifs de l'enseignement Former l'étudiant sur des méthodes créatives de fabrication pour un projet d'animation.
Former l'étudiant sur une réflexion de sa démarche, et de pouvoir l'énoncer et la partager.

compétences visées

- maîtriser la recherche visuelle, conceptuelle, narrative dans le début du projet d'animation.
- maîtriser les moyens de communication de la recherche par l'oral et par l'écrit sous la forme de planches.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Suivi collectif - moment de partage en groupe - et individuel.
Alternance de travail en autonomie et encadrement spécifique dans la recherche.

modalités d'évaluation Contrôle continu oral et écrit.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 12 / UE 16 PROFESSIONNALISATION

enseignement constitutif **EC 12 / EC 16 PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement Communiquer son travail pour se préparer au monde professionnel
Rencontrer et échanger avec des professionnels - réalisateurs, monteurs etc...
Aide et support à la recherche de stages

compétences visées

- savoir se présenter sous la forme d'une bande démo, d'un book, d'un cv et d'une lettre de motivation
- cultiver la connexion avec le milieu professionnel de l'animation

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Suivi individuel et collectif
Conférences, tables rondes avec les professionnels

modalités d'évaluation Contrôle continu Comptes-rendus

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...
-