

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. 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 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...)

TROISIÈME ANNÉE (S5-S6)

Parcours **CINÉMA D'ANIMATION 3D**

Aperçu de la troisième année

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif EC 17.1 / EC 21.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diriger la recherche et la rédaction du mémoire, accompagner la stratégie personnelle de l'étudiant • Développer la singularité et l'esprit critique • Harmoniser l'expression et la communication écrite et orale <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accompagner la réflexion, la conceptualisation autour du projet professionnel et des autres projets qui ponctuent le semestre • Développer la singularité et l'esprit critique • Harmoniser l'expression écrite et orale
compétences visées	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacité à organiser et mener une recherche de type universitaire • Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique • Savoir conceptualiser, synthétiser, rédiger • S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet. <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacité à organiser et mener une recherche • Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique • Savoir conceptualiser, synthétiser, rédiger • S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> • De la conceptualisation d'un univers créatif, la documentation, vers la rédaction et la soutenance • Accompagnement, encadrement vers l'autonomie : de la maturation du projet à sa présentation • Cours magistraux et entretiens ciblés • Vers l'autonomie dans la recherche documentaire • Sorties pédagogiques et conférences <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> • De la conceptualisation d'un univers créatif, la documentation • Accompagnement, encadrement vers l'autonomie : de la maturation du projet à sa présentation • Vers l'autonomie dans la recherche documentaire • Sorties pédagogiques et conférences
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôle continu

- Evaluation en soutenance

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif EC 17.2 / EC 21.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

objectifs de l'enseignement	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyser et comprendre les thématiques cinématographiques abordées dans l'année de façon diachronique et synchronique Accompagner la réflexion, la conceptualisation autour du projet professionnel Harmoniser l'expression et la communication écrite et orale <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> Accompagner la réflexion, la conceptualisation autour du projet professionnel et des autres projets qui ponctuent le semestre Développer la singularité et l'esprit critique Harmoniser l'expression écrite et orale
compétences visées	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> Savoir construire une analyse filmique Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique Capacité à être autonome, savoir planifier et gérer ses projets S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet. <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> Capacité à organiser et mener une recherche Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique Capacité à être autonome, savoir planifier et gérer ses projets S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> De la conceptualisation d'un univers créatif, la documentation (vers la rédaction et la soutenance pour S5) Accompagnement, encadrement vers l'autonomie : de la maturation du projet à sa présentation Cours magistraux et entretiens ciblés Vers l'autonomie dans la recherche documentaire Sorties pédagogiques et conférences
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> Contrôle continu Evaluation en soutenance

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.1 / EC 22.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

objectifs de l'enseignement

S5

- approfondissement d'une culture graphique et plastique au service de la pré-production du projet
- Constitution d'univers visuels et conceptuels cohérents / propos du projet
- Mise en œuvre des outils et approfondissement des méthodes choisies pour la conception et la réalisation du projet

S6

- Approfondissement des séquençages en images en vue de la réalisation de colorboard
- Approfondissement des mixités graphiques, plastiques et techniques

compétences visées

S5

- Maîtriser des outils spécifiques à la réalisation des univers visuels, layout, décors, character design
- Maîtriser une plasticité spécifique aux étapes de réalisation du projet

S6

- Maîtriser la progressivité d'étapes de recherches et leurs validations
- Savoir développer une écriture personnelle en lien avec le projet

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

- Sous forme d'ateliers permettant la mise en œuvre des protocoles spécifiques à chaque projet
- suivi individualisé / conduite de la conception et de la cohérence globale
- Des mises en commun / la présentation des étapes de conception et de réalisation
- Mutualisation des champs de maîtrises
- dialogue et collaboration interdisciplinaires

modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Plusieurs évaluations au cours du semestre / en fonction des étapes de conception et de réalisation du projet

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.2 / EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX**

objectifs de l'enseignement

S5

- approfondissement des questionnements plastiques, techniques et sensibles en vue de la construction de l'univers esthétique du projet

S6

- Conduite de protocoles de recherches en lien avec la chromie, le character design, le décor, le lighting
- Savoir ouvrir les expérimentations à d'autres champs de connaissances et à d'autres pratiques

compétences visées

- Savoir questionner et discriminer les résultats techniques mis en œuvre dans les protocoles de recherche
- Savoir travailler en autonomie et en équipe
- savoir argumenter un propos et une démarche

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

- Sous forme d'ateliers permettant la mise en œuvre des protocoles spécifiques à chaque projet
- suivi individualisé / conduite de la conception et de la cohérence globale
- Des mises en commun / la présentation des étapes de conception et de réalisation
- Mutualisation des champs de maîtrises

modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Plusieurs évaluations au cours du semestre / en fonction des étapes de conception et de réalisation du projet

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.3 / EC 22.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES**

objectifs de l'enseignement	s5 exercices de body mechanic en 3D : <ul style="list-style-type: none">• comprendre comment bouge un corps humain• comment simuler le poids du corps S6 exercices d'acting en 3D suivant une phrase et des postures expressives : <ul style="list-style-type: none">• comment faire passer une émotion à travers un jeu d'acteur• comprendre la mobilité du visage• mise en œuvre du lipsync
compétences visées	s5 <ul style="list-style-type: none">• Maîtrise de la simulation• compréhension des principes de poids• Maîtrise de l'animation globale / principes d'animation S6 <ul style="list-style-type: none">• Capacité à faire croire en une émotion• Maîtrise de la méthodologie de travail (recherches, énonciation des intentions, blocking, splines...)• Maîtrise de l'animation globale / principes d'animation
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• travail par thèmes d'exercice sur les principes d'animation• mutualisation des acquisitions à l'intérieur d'un thème• suivi individuel
modalités d'évaluation	contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 18.4 / EC 22.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS**

objectifs de l'enseignement

- Consolidation des stratégies de compréhension et d'expression orales et écrites en lien avec le projet personnel de l'étudiant.e.
- Développement d'un argumentaire de démarche de création.
- Rédaction d'un abstract.

compétences visées

- 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 s'appuie sur des ressources audio/ audiovisuelles et écrites authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières, et prend 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 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.5 / E 22.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

objectifs de l'enseignement

- La troisième année vise à accompagner l'étudiant dans la définition de son projet professionnel. L'étudiant est invité à se projeter dans un des modes d'exercice de la profession : l'entrepreneuriat. En effet, de nombreux professionnels des métiers d'arts et du design exercent leur activité en indépendant, parfois périodiquement. Cet enseignement vise donc à les préparer à la construction de leur propre structure. Le dernier semestre est exclusivement consacré au suivi du projet, conjointement avec les professeurs de spécialité. L'étudiant doit ainsi appréhender le projet dans sa globalité, comme il le ferait dans un contexte professionnel.

compétences visées

- Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle ;
- Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail ;
- Adapter sa communication dans le cadre des relations avec les partenaires de l'organisation ;
- Appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

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

- Travail en groupe et/ou individuels
- Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe

modalités d'évaluation

- Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** EC 19.1 / EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement	S5 <ul style="list-style-type: none">• Conception d'un projet de film d'animation• approfondissement des étapes de pré-production, de production et de post-production• développement de l'organisation du processus créatif sur le long terme• Mise en œuvre et validation des étapes de conception S6 <ul style="list-style-type: none">• Approfondissement du travail collaboratif avec des spécialistes des différents métiers de l'animation• Conduite du travail collaboratif avec les musiciens et les différents partenaires• approfondissement de l'identité et de la personnalité du projet
compétences visées	S5 <ul style="list-style-type: none">• Maîtrise des outils de conception 2D• Maîtrise des étapes de réalisation d'un film d'animation S6 <ul style="list-style-type: none">• Capacité à rebondir pour améliorer et développer le projet• Gestion des plannings de réalisation et des objectifs programmatiques• Maîtrise de la communication en image
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Travail en groupe et/ou individuels• Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe
modalités d'évaluation	L'évaluation se fait individuellement et en groupe-classe lors de rendez-vous ponctuels durant les 2 semestres

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 19.1 / EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE / 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

S5

- approfondissement 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.

S6

- 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

L'évaluation se fait individuellement et en groupe-classe

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 19.2 / EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

objectifs de l'enseignement	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondissement des différents domaines de la 3D dans le but de servir et d'aider à réaliser les projets 3D du S6 : - L'apprentissage de la modélisation d'objets et de personnages - L'apprentissage du texturing - L'apprentissage du rigging de personnage - L'apprentissage des matériaux, de l'éclairage et des paramètres de rendu • Approfondissement des différents domaines de maquette 2D de pré-production dans le but de servir et d'aider à réaliser les projets 3D du S6 <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise des différents domaines de la 3D afin de permettre la mise en œuvre du projet de diplôme • Apprentissage de la gestion de projet / planning de production
compétences visées	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'approprier et maîtriser un second outil afin de maîtriser les logiques globales de la 3D • Maîtrise la modélisation de personnages afin de réaliser ceux du projet de diplôme • Maîtriser le texturing afin de réaliser celui du projet de diplôme • Maîtriser le rigging de personnage afin de réaliser celui du projet de diplôme <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la réalisation d'animation / Layout afin de réaliser celle du projet de diplôme • Maîtriser la réalisation d'animations de personnages et d'objets afin de réaliser celles du projet de diplôme • Maîtriser la réalisation des matériaux, de l'éclairage et des rendus afin de réaliser ceux du projet de diplôme • Maîtriser la postproduction afin de réaliser celle du projet de diplôme • Maîtriser la gestion de projet / planning de production afin de pouvoir finir le projet de diplôme dans les temps
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

- Exercice de modélisation et de rigging d'un personnage
- Suivi technique du projet en équipe d'un court-métrage d'animation dans le cadre d'un concours inter-écoles
- Suivi technique du projet de diplôme

modalités d'évaluation

- Évaluation des fichiers image / animation / vidéo / 3D réalisés

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 19.3 / EC 23.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

objectifs de l'enseignement	S5 - TRAVAIL SUR LE MEMOIRE <ul style="list-style-type: none">• approfondir la méthodologie de recherche de documentation• identifier et analyser les enjeux d'une problématisation liée aux questions filmiques• savoir les mettre en lien sur un plan sémantique et réflexif le corpus des documents analysés• questionner la mise en forme du document final S6 - COMMUNICATION DU PROJET <ul style="list-style-type: none">• questionner les enjeux visuels et esthétiques du film• mettre en relief l'identité et la spécificité du projet
compétences visées	S5 - TRAVAIL SUR LE MEMOIRE <ul style="list-style-type: none">• capacité à diverger dans les propositions et articulations sémantiques• maîtrise de la mise en forme de l'objet éditorial en articulation avec le contenu du mémoire S6 <ul style="list-style-type: none">• capacité à mettre en relation les différentes parties du projet à des fins de communication• maîtrise de l'autonomie dans la présentation des spécificités du projet 3D
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• suivi individualisé / conduite projet• mises en commun / la présentation des étapes de conception et de réalisation• mutualisation des champs de maîtrises• dialogue et collaboration interdisciplinaires
modalités d'évaluation	contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 19.4 / EC 23.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA DÉMARCHE DE PROJET**

objectifs de l'enseignement	S5 <ul style="list-style-type: none">• approfondir la méthodologie spécifique à la construction d'un projet en animation• identifier et analyser les enjeux d'un projet d'animation,• savoir les mettre en lien sur un plan sémantique, réflexif et les questionner en liaison avec une pratique spécifique d'un des domaines de l'animation S6 <ul style="list-style-type: none">• maîtriser l'ajustement entre enjeux et pratique• nommer et questionner les enjeux techniques en lien avec les intervenants spécialisés en production et post-production
compétences visées	S5 <ul style="list-style-type: none">• discernement des objectifs à atteindre en liaison avec le projet spécifique d'animation• capacité à diverger dans les propositions créatives de recherche• capacité à questionner les pistes et à remédier au fur et à mesure de l'élaboration du projet d'animation S6 <ul style="list-style-type: none">• capacité à mettre en relation les compétences professionnelles acquises au service de la singularité d'un film d'animation• maîtrise de l'autonomie sur les étapes de production d'un film d'animation 3D et techniques mixtes
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• suivi individualisé / conduite projet• Des mises en commun / la présentation des étapes de conception et de réalisation• Mutualisation des champs de maîtrises• dialogue et collaboration interdisciplinaires
modalités d'évaluation	Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 3D

pôle d'enseignement UE 20 / UE 24 PROFESSIONNALISATION

enseignement constitutif **EC 20 / EC 24 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement

- Introduction au milieu professionnel via des rencontres, interventions et échanges d'intervenant•e•s ponctuels
- Conception d'un portfolio et d'une bande démo destinés à la poursuite d'études et aux éventuels stages.
- Découverte de la convention collective des films d'animation
- Introduction au pipeline d'animation 2D et au suivi de projet de court métrage 2D
- Introduction à la constitution de dossiers à destination de producteur•ice•s et d'organismes du type CNC

compétences visées

- Autonomie des étudiant•e•s autour de leur projet professionnel
- Capacité d'intégration dans une entreprise du milieu du film d'animation
- Connaissances claires du milieu professionnel

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Interventions de professionnel•le•s autour de sujets variés
- Suivi individualisé des étudiant•e•s et de leur projet de poursuite d'études
- Exercice de mise en situation d'entretien d'embauche

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...
-