

DNMADe  
mention *Animation*

---

Parcours

**Images et animations didactiques  
ou documentaires**

---

**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  
- Images et animations didactiques ou documentaires

---

**Parcours Images et animations didactiques ou documentaires**

Effectif : 12 étudiant-e-s

La formation propose à l'étudiant d'apprendre à concevoir un projet documentaire sous la forme d'un film d'animation et/ou de narrations visuelles.

En d'autres termes, il expérimente et conçoit des images didactiques sur différents médias - fixes et/ou animés -, dans le but d'informer, d'apprendre ou de communiquer une expérience utile à un public.

Nous développons les principes de la pédagogie par l'image mais aussi les principes de la fiction, renforcés par un ancrage dans la tradition estienne de l'usage du dessin comme un outil privilégié d'expression et vecteur d'intelligence.

Un goût du travail de l'image, de l'animation 2D ; un esprit ouvert et créatif, tourné vers l'expérimentation avec la conscience d'un message à transmettre ; 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.

**Description**

Le cœur du projet se situe dans le travail de production d'images didactiques et le travail de l'animation 2D, qui peuvent s'ancrer dans des domaines variés tels la science, les arts, l'institution ( ... ) Ce parcours s'axe sur la réflexion et la mise en forme visuelle et filmique de contenus documentaires mettant en jeu les principes de mise en récit par les moyens de la fiction et ceux du design d'information.

L'Atelier d'images didactiques, l'atelier d'animation et le studio de création constituent le creuset où sont corrélés les compétences et les savoir-faire acquis dans l'ensemble des matières enseignées, tels que les outils conceptuels et techniques.

Il met en oeuvre trois grands champs d'activité de manière articulée :

- l'élaboration d'images fixes et / ou animées
- l'écriture de scénarios didactiques
- l'ouverture au design graphique et au motion design

**Objectifs de ce parcours**

L'objectif global de ce parcours est de développer chez

---

l'étudiant une posture de designer auteur qui conçoit des narrations visuelles sur différents médias, dans le but d'informer, d'apprendre ou de communiquer une expérience utile à un public.

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

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

## **Débouchés**

### *Poursuites d'études*

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

---

# PREMIÈRE ANNÉE (S1 / S2)

---

## Parcours

# ILLUSTRATION & ANIMATION DOCUMENTAIRE

---

**APERÇU DE LA PREMIÈRE ANNÉE** La première année de formation consiste en l'initiation des fondamentaux en illustration et animation, puis au cours de l'année, un approfondissement dans un but d'information, et la sensibilisation à la communication graphique appliquée à différents sujets.

**Transversalité** Une transversalité entre les cours et vers d'autres parcours ( tels que Images et Narrations, design numérique ) 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 & 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.

**Notation** Le premier semestre est orienté vers une pratique poussée du dessin pour acquérir les fondamentaux de l'expression graphique et plastique, d'un travail d'écriture, d'expression écrite, d'un niveau de langue commun, et de prendre en main les logiciels d'animation, l'étude du mouvement et les disciplines associées telles que story-board et model sheet au sein du studio de création. La méthodologie de travail est abordée.

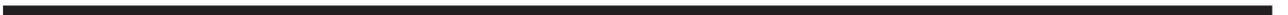
Un cours de soutien est amené pour renforcer la pratique du dessin ce premier semestre.

**Semestre 1 / les fondamentaux** Workshop d'intégration :  
Durant deux semaines, l'étudiant va engager un travail autour d'une thématique définie dans les différentes disciplines de la formation et par l'élaboration d'un court film en groupe. 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.

---

**Semestre 2 /  
l'approfondissement  
des savoirs-faire, renforcement  
du projet.**

Le semestre 2 entre plus spécifiquement dans les problématiques de la création d'un projet documentaire sous la forme d'un film ou de propositions en images fixes. Les différents savoirs-faire sont investis dans les projets et donnent sens à l'ensemble. L'étudiant est plus autonome dans sa méthodologie de travail.



---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 1 & 5 Enseignements génériques
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 1.1 &amp; 5.1 HUMANITÉS - LETTRES</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Harmoniser l'expression écrite et orale : ateliers d'écriture, exposés</li><li>• S'approprier &amp; expérimenter les notions de genres, registres, courants littéraires et culturels</li><li>• Analyser et comprendre les codes, enjeux, structure de la narration &amp; du scénario</li><li>• Réinvestir, maîtriser les techniques de la narration : vers la scénarisation</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquérir des connaissances &amp; un socle commun dans la culture littéraire &amp; culturelles</li><li>• Acquérir des connaissances &amp; compétences dans l'écriture littéraire &amp; scénaristique</li><li>• Acquérir des connaissances autour de la création d'univers diégétiques : de la recherche à l'écriture</li><li>• S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De la conceptualisation d'un univers créatif, de la documentation, vers la rédaction et la soutenance</li><li>• L'écriture scénaristique au service de l'atelier</li><li>• Participation à des visites de lieux culturels &amp; patrimoniaux &amp; sorties au théâtre</li><li>• Vers l'autonomie dans la recherche documentaire</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 1 & 5 Enseignements génériques
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 1.1 &amp; 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Initier à la philosophie des élèves venus d'horizons différents, dont certains n'ont jamais encore abordé cette matière</li> <li>• Familiariser les élèves avec une approche conceptuelle des textes et du monde dans lequel nous sommes. L'idée principale est de faire apparaître des problèmes là où on n'aurait pas nécessairement tendance à en voir et de modifier un peu le regard que nous pouvons avoir sur les choses.</li> </ul>
<b>compétences visées</b>	<p><b>Compétences scolaires</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lire et analyser un texte en en dégagant les enjeux conceptuels</li> <li>• Développer une démarche cohérente et argumentée face à un problème.</li> <li>• Développer l'esprit critique de l'élève en le sensibilisant aux présupposés et aux implications des différents types de discours qu'on peut tenir sur un sujet.</li> </ul> <p><b>Compétences extra-scolaires</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretenir le goût de la réflexion.</li> </ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	Il s'agit d'un cours qui prend appui sur des questions anthropologiques, politiques, morales, esthétiques... et qui se développe à partir de l'analyse de textes philosophiques. Le cours suit une ligne directrice mais ne s'interdit pas de bifurquer sur d'autres pistes en fonction des questions et des remarques des élèves. Le but est de leur permettre d'exprimer leurs points de vue sur les questions abordées et de tenir compte des suggestions qu'ils peuvent proposer.
<b>modalités d'évaluation</b>	Les évaluations, dans un souci d'équité, compte tenu des disparités de niveau entre les élèves, prennent la forme d'un texte à expliquer en répondant à une dizaine de questions.

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 1 & 5 Enseignements génériques
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 1.2 &amp; 5.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN &amp; DES TECHNIQUES</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acquisition des connaissances relatives aux grandes périodes et aux grandes œuvres de l'histoire de l'art et des arts appliqués.</li><li>• Intégration des éléments spécifiques à l'histoire et l'industrie du cinéma en général et du cinéma d'animation en particulier.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendre la chronologie</li><li>• Identifier les œuvres et les artistes</li><li>• Connaître l'essentiel des enjeux culturels, historiques et techniques</li><li>• Savoir utiliser le vocabulaire spécifique</li><li>• Maîtriser les méthodes d'analyse</li><li>• Construire une recherche documentée</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Parcours illustré et commenté de l'histoire de l'art et du cinéma.</li><li>• Explication des grandes étapes chronologiques</li><li>• Acquisition d'un glossaire spécifique et débat critique autour des notions et des concepts utilisés dans le domaine</li><li>• Projection d'œuvres cinématographiques essentielles</li><li>• Analyse formelle et sémantique des œuvres</li><li>• Eclairage et définition des grands courants artistiques</li><li>• Acquisition d'un glossaire spécifique</li><li>• Théorie du cinéma (raccords, transition, montage, mouvement image et sons)</li><li>• Spécificité de l'animation (2D et 3D)</li><li>• Les structures du récit cinématographique</li><li>• Entretiens sur les films (de leur choix) vus par les étudiants</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exposés sur des créateurs illustreurs (choix du thème par tirage au sort).</li><li>• Questions de cours à l'écrit.</li><li>• Questionnement à l'écrit après projection.</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 2.1 &amp; 6.1 OUTILS D'EXPRESSION &amp; D'EXPLORATION CRÉATIVE</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• exercer l'attention, l'observation sensible du visible, formes et couleurs</li><li>• construire une pratique intensive du dessin et de l'expression graphique et plastique</li><li>• expérimenter outils et supports variés pour permettre de découvrir leurs qualités spécifiques.</li><li>• travail de narration visuelle</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• S'approprier les divers moyens d'expression plastiques et graphiques.</li><li>• 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.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li><li>• 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.</li><li>• dialogue et collaboration interdisciplinaire permettant d'exploiter des productions élaborées en pratique plastique dans le champs de la création d'animation 3D.</li><li>• travail de dessins et de photos sur les notions de champs visuel, de cadrage, de point de vue, à partir de maquettes volumétriques.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• contrôle continu</li></ul> <p>L'étudiant est évalué de manière individuelle. Le dispositif employé est la notation sur 20.</p> <p>Un entretien avec l'étudiant clôture chaque fin de semestre permettant de faire le point sur son évolution</p>

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 2.2 &amp; 6.2 TECHNOLOGIES &amp; MATÉRIAUX</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Découvrir les possibilités expressives et structurelles des matériaux utilisés dans le champ du design graphique / de l'animation</li><li>• Développer une démarche de création raisonnée à travers des représentations en volume</li><li>• Se familiariser avec des technologies de fabrication analogiques et numériques</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Expérimenter autour des notions de matière, de texture, de lumière</li><li>• Passer d'une représentation bidimensionnelle codifiée à une représentation tridimensionnelle</li><li>• Concevoir et fabriquer des maquettes d'intention pour représenter synthétiquement un espace ou un produit</li><li>• Acquérir les bases dans la manipulation des outils de fabrication numériques (modélisation et impression 3D, dessin vectoriel et découpe laser)</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sous forme d'atelier favorisant la manipulation</li></ul> De projets collectifs transversaux en relation avec d'autres disciplines. <ul style="list-style-type: none"><li>• Les cours s'appuient sur des démonstrations et une mise en commun des expérimentations menées par les étudiants.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu Plusieurs évaluations au cours du semestre. Dossier graphique, maquette, présentation orale

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 2.2 &amp; 6.2 TECHNOLOGIE &amp; MATÉRIAUX</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Écriture sonore à l'image.</li> </ul> <p>De la prise de son au montage, prise en main technique et questionnement esthétique.</p>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtriser les technique de la chaîne de fabrication du son appliqué à l'image : prise de son, montage, doublage, mixage. Enregistrement et fabrication de bruitages au service d'un film.</li> <li>• Etre sensibilisé à la dramaturgie sonore, l'écriture du son au service d'un film tenant compte des contraintes perceptives</li> </ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<p><b>S1</b> • Initiation théorique 1/2 (perception auditive / sensible - traitement du signal - technique numérique / analogique)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• manipulation de matériel numérique et analogique autour du son : micro/ carte son/console son/ hauts parleurs / enregistreur direct to</li> <li>• écoute sonore collective, avec analyse critique de musiques et bandes-sons : décryptage des instruments, caractéristiques d'enregistrement et du mixage</li> <li>• Pratique d'écriture sonore : enregistrement / montage (ZOOM H2 - Premiere pro sur ordinateur)</li> </ul> <p><b>S2</b> • Initiation théorique 2/2 (perception auditive /sensible</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• traitement du signal-compression)</li> <li>• Pratique du bruitage</li> <li>• enregistrement synchrone en studio (micro/ carte son/ ordinateur/ logiciel protools)</li> <li>• écoute sonore collective, avec analyse critique de musiques et bandes-sons : décryptage des instruments, caractéristiques d'enregistrement et du mixage + analyse spectrale, analyse de l'intention du compositeur tenant compte du contexte historique et géographique et politique, réflexion-échanges sur les impressions induites.</li> </ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Rendu de fichiers sonores issus d'exercices spécifiques

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 2.3 &amp; 6.3 OUTILS &amp; LANGAGES NUMÉRIQUES</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<p><b>S1</b> • Découverte de l'image numérique, de l'environnement informatique, et des logiciels de graphisme (illustration) et d'animation.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pratiquer le numérique comme un outil de création</li><li>• Explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques contemporaines</li></ul> <p><b>S2</b> • 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»))</p>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir s'adapter aux différents logiciels professionnels dédiés à l'animation et à l'illustration</li><li>- Etre familier avec l'imagerie numérique, les différents formats de fichiers, les différents logiciels de la suite Adobe et ouverture sur logiciels «libres»</li><li>• Développer un vocabulaire spécifique</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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 ...)</li><li>• Travail en transversalité avec la pratique du projet</li><li>• Cours magistraux techniques</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• évaluation formative et sommative</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
----------------	------------------

---

<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
-----------------	--

---

<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 2.4 &amp; 6.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS</b>

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• consolidation et développement de la maîtrise de l'anglais</li><li>• formation des étudiants à communiquer dans un cadre personnel mais aussi professionnel.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	Développer les quatre compétences (production de l'oral, de l'écrit, compréhension de l'oral et de l'écrit); acquérir un lexique spécifique à la formation et une culture de l'art et du design international. Etre autonome dans la communication.
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	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.
<b>modalités d'évaluation</b>	Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
----------------	------------------

---

<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
-----------------	--

---

<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 & 6 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 2.5 &amp; 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES &amp; JURIDIQUES</b>

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	Appréhender les fondamentaux de la discipline que le futur diplômé sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles.
<b>compétences visées</b>	Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'entreprise.
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<b>S 1</b> Fondamentaux de la discipline avec traitement en classe à partir d'une vidéo-projection <b>S 2</b> Formation en petits groupes, en salle avec postes informatiques. Le statut de l'activité et les procédure d'enregistrement.
<b>modalités d'évaluation</b>	Sur table, un sujet avec documents et questionnements.

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 3.1 &amp; 7.1 TECHNIQUES &amp; SAVOIR-FAIRE STORYBOARD</b>
<b>objectifs de l'enseignement</b>	Apprentissage des codes du storyboard <ul style="list-style-type: none"><li>• apprentissage de la grammaire filmique</li><li>• apprentissage du dessin de storyboard</li><li>• Apprentissage de la gestion et de la hiérarchisation des informations liées à l'image animée didactique</li><li>• Apprentissage du storyboard comme outil de communication</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• S'approprier des composantes filmiques et des codes du storyboard</li><li>• Comprendre le vocabulaire spécifique</li><li>• Maîtriser des outils de communication (schémas, visuels et informations textuelles)</li><li>• Comprendre la lisibilité filmique</li><li>• Savoir travailler en groupe et en individuel</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Exercices de traduction graphiques et verbales de séquences cinématographiques</li><li>• Travail en groupe et/ou individuels</li><li>• Mise en commun des propositions visuelles</li><li>• Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe</li><li>• Travail du storyboard / projet provenant du studio de création</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	L'évaluation se fait individuellement et en groupe-classe afin de comprendre la diversité des communications possibles. <ul style="list-style-type: none"><li>• travaux écrits</li><li>• présentation orale</li><li>• fichiers numériques</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
----------------	------------------

---

<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
-----------------	--

---

<b>pôle d'enseignement</b>	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 3.1 &amp; 7.1 TECHNIQUES &amp; SAVOIR-FAIRE</b> STUDIO DE CREATION

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Initier la méthodologie de projet dans un contexte de commande ou fictif dans des étapes détaillées, en illustration et animation.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Développer la technicité de l'étudiant en animation et en illustration</li><li>• développer les capacités d'analyse et de recherche de l'étudiant</li><li>• mettre en oeuvre les différents savoirs-faire issus des autres cours pour nourrir le projet.</li><li>• développer l'écriture/graphisme personnels de l'étudiant</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sous la forme de partenariats ou d'exercices</li><li>• seuls ou en groupe</li><li>• l'oral est aussi développé pour la présentation des projets</li><li>• le travail se fait sur différents formats, supports en fonction de la nature des demandes ( dessin, volume, animation 2D, Stop motion...)</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôle continu</li><li>• Selon les rendus des projets, en prenant en compte toute la partie exploratoire, recherche, méthodologie, présentation en plus de la qualité du projet lui-même.</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
----------------	------------------

---

<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
-----------------	--

---

<b>pôle d'enseignement</b>	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 3.2 &amp; 7.2 PRATIQUE &amp; MISE EN ŒUVRE DU PROJET</b> ATELIER ANIMATION

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bases fondamentales de l'animation 2D, étude du mouvement</li><li>• le storyboard, le model sheet sera étudié en workshop</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• principes physiques de l'animation</li><li>• étude de mouvements simples selon les 12 principes fondamentaux</li><li>• mises en situation de saynètes animées</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sous la forme d'exercices</li><li>• seuls ou en groupe</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôle continu</li></ul>

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 3.2 &amp; 7.2 PRATIQUE &amp; MISE EN ŒUVRE DU PROJET</b> ATELIER DIDACTIQUE VISUELLE
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pratique des divers codes de représentation de l'espace (plan, coupe, élévation, isométrie, perspective conique)</li> <li>• notions de construction, de point de vue, de cadrage</li> <li>• notions de base de la didactique visuelle (intelligibilité du message visuel)</li> <li>• relations texte/image (planche encyclopédique, bd, mode d'emploi ...)</li> <li>• pratique de divers modes d'illustration à partir d'expressions ou de textes simples</li> </ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• découvrir et renforcer l'aptitude à mettre en œuvre les divers codes de représentation de l'espace, de l'objet, de la figure</li> <li>• interroger les notions d'expressivité et l'intelligibilité du signe</li> <li>• expérimenter et concevoir des formes de narrations visuelles dans le but d'informer de communiquer une expérience utile à un public.</li> </ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Au cours de la première année, l'étudiant aborde les fondamentaux de la représentation de l'espace: compréhension des divers codes, logique de construction, notions de cadrage. modélisation graphique et volumétrique.</li> <li>• Sont également abordées des bases de didactique visuelle relation texte/image, degré d'iconicité. production d'une séquence narrative.</li> <li>• Des temps de travail individuel alternent avec des temps de travail en binôme ou en équipe favorisant les échanges. Certains projets sont menés en interdisciplinarité.</li> </ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'étudiant est évalué de manière individuelle. Le dispositif employé est la notation sur 20.</li> <li>• Un entretien avec l'étudiant clôture chaque fin de semestre permettant de faire le point sur son évolution</li> </ul>

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
----------------	------------------

---

<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
-----------------	--

---

<b>pôle d'enseignement</b>	UE 3 & 7 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 3.3 &amp; 7.3 COMMUNICATION &amp; MÉDIATION DU PROJET</b>

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Initiation à l'usage des techniques narratives dans un contexte didactique ou documentaire.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• développer le goût de repérer et analyser des techniques narratives mises en œuvres dans des supports divers</li><li>• maîtriser le vocabulaire fondamental de la narration et du scénario (Séquence, focalisation, motif, caractérisation, ellipse...),</li><li>• comprendre la notion d'identification et son importance dans la construction d'un récit, adressé à un public</li><li>• Analyser des documents, recherches de références dans le cadre d'une initiation et démarche de projets, traduction verbale et graphique, codes de schématisation moyens</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• travail individuel ou en groupe associé au studio de création</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôle continu</li><li>• Selon les rendus des projets, en prenant en compte toute la partie exploratoire, recherche, méthodologie, présentation en plus de la qualité du projet lui-même.</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
----------------	------------------

---

<b>parcours</b>	<b>ILLUSTRATION &amp; ANIMATION DOCUMENTAIRE</b>
-----------------	--

---

<b>pôle d'enseignement</b>	UE 4 & 8 Professionnalisation
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 4 &amp; 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION &amp; POURSUITE D'ÉTUDES</b>

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 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.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• développer la culture et la connaissance de la spécialité de la formation.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• sous la forme d'échanges, de workshop, de la participation à des événements extérieurs.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu.

---