

---

# CATALOGUE DE COURS - promotion 2018-2021

---

DNMADe  
mention *Animation*

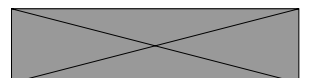
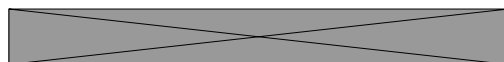
---

Parcours

**IADD : Cinéma d'Animation 2D-Documentaire**

---

ÉCOLE ESTIENNE



---

**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
- 

Effectif : 12 étudiant-e-s

**Parcours IADD : Cinéma  
d'Animation 2d-Documentaire**

La formation propose à l'étudiant d'apprendre à concevoir un projet de film d'animation 2D ou stop motion - avec une approche documentaire.

Nous développons les principes de la pédagogie par l'image mais aussi les principes de la fiction, renforcées 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 l'animation 2D, qui peuvent s'ancrer dans des domaines variés tels la science, les arts, l'institution ( ... ), avec un atelier complémentaire sur l'Image fixe, fiction ou documentaire. 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.

Les différentes étapes pour concevoir un film d'animation sont travaillées au cours des 3 années, jusqu'à la réalisation du film de diplôme en 2D ou Stop Motion qui vient cloturer la formation.

Durant les 3 années, sont réalisés plusieurs natures, types de films, seul ou en groupe, dans des contextes différenciés. Les étudiants expérimentent ainsi plusieurs aspects de la réalisation de courts métrages d'animation.

Le travail d'écriture, de scénario est étroitement lié à celui de la culture cinématographique, durant les 3 années. Un mémoire vient cloturer ces réflexions, écrit et soutenu la troisième année.

**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 dans des films d'animation 2D et Stop motion,, dans le but d'informer, d'apprendre ou de communiquer une expérience utile à un public.

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

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

### **Débouchés**

#### *Poursuites d'études*

- poursuites d'études en interne, via le DSAA DIS qui peut être une suite logique pour approfondir ce DNMADE dans le domaine scientifique.
- poursuites d'études en externe, via les écoles d'animation : Gobelins, Emca, La Poudrière (...) et les Ecoles type Beaux Arts.

#### Champs professionnels

- le champ du documentaire dans un contexte de presse d'information générale ou spécialisée, de média télévisuel ou de chaînes de diffusion sur plateforme numérique, et tant sous la forme du magazine ou de la parution (print ou numérique), voir dans un contexte cinématographique.
  - le champ de la médiation dans différents contextes, muséal par exemple (événementiel ou pérenne), ou pour promouvoir des projets d'initiative générale pour la visibilité de différents acteurs (fêtes de la science, journées du patrimoine, etc.).
  - le champ du design d'information et de la data-visualisation, qui peut intéresser autant des entreprises privées pour mettre en images différents aspects de leur activité, que des institutions qui souhaitent promouvoir des programmes de recherche.
  - le champ de la pédagogie, que ce soit en tant que concepteur de supports d'apprentissages, que d'outils facilitant la formation ou la découverte.
-

---

# PREMIÈRE ANNÉE (S1 / S2)

---

## Parcours

### IADD : Cinéma d'Animation 2D-Documentaire

---

<b>APERÇU DE LA PREMIÈRE ANNÉE</b>	La première année de formation consiste en l'initiation des fondamentaux en image et animation, puis au cours de l'année, un approfondissement dans un but d'information, et la sensibilisation à la communication graphique appliquée à différents sujets.
<b>Transversalité</b>	Une transversalité entre les cours et vers d'autres parcours ( tels que Images et Narrations, de manière ponctuelle ou hebdomadaire, est envisagée pour mixer, brasser les compétences et savoirs-faire des étudiants.
<b>Stage d'observation</b>	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.
<b>Workshops &amp; partenariats</b>	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.
<b>Entretiens de positionnement</b>	A la fin de chaque semestre, l'étudiant passe un oral et expose ses travaux pour échanger et discuter de sa progression au sein de la formation.
<b>Evaluation</b>	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.
<b>Semestre 1 / les fondamentaux</b>	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.
<b>Semestre 2 / l'approfondissement des savoirs-faire, renforcement du projet.</b>	Le semestre 2 entre plus spécifiquement dans les problématiques de la création d'un projet documentaire sous la forme d'un film. Les différents savoirs-faire sont investis dans les projets et donnent sens à l'ensemble. L'étudiant est plus autonome dans sa méthodologie de travail.

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-DOCUMENTAIRE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 1 & 5 Enseignements génériques
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 1.1 &amp; 5.1 HUMANITÉS &gt;&gt; LETTRES &amp; CINÉMATOGRAPHIE</b>
<b>heures/semaine</b>	2h30 h en demi-groupe & en commun avec le parcours 3D
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <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> <li>• Analyser et comprendre les étapes importantes de l'histoire du cinéma, les procédés de création, les enjeux</li> <li>Comprendre les mécanismes de l'analyse filmique</li> <li>Harmoniser l'expression écrite et orale : ateliers d'écriture, exposés</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> <li>• Maîtriser les méthodes d'analyse, de réflexion, de recherche documentée, l'utilisation d'un vocabulaire spécifique</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 culturelles</li> <li>• Vers l'autonomie dans la recherche documentaire</li> <li>• Projection d'oeuvres cinématographiques essentielles</li> <li>• Parcours commenté de l'histoire du cinéma</li> </ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	1h par semaine, cours regroupés en modules, avec le parcours 3D
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Semestre 1 Initier au questionnement philosophique appliqué à des sujets d'esthétique et de sciences humaines.</li><li>• Semestre 2 Montrer en quoi cette démarche oriente et enrichi le travail du designer.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Semestre 1<ul style="list-style-type: none"><li>• capacité à lire et à analyser un texte en en dégagant les enjeux conceptuels.</li><li>• donner les éléments fondamentaux d'une culture théorique en esthétique et en sciences humaines.</li></ul></li><li>• Semestre 2<ul style="list-style-type: none"><li>• aptitude à développer une démarche cohérente et argumentée face à un problème.</li><li>• développer l'esprit critique en sensibilisant aux présupposés et aux implications des différents types de discours qu'on peut tenir sur un sujet.</li></ul></li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<p>Semestre 1 / Le cours s'appuie sur des textes classiques et contemporains, qui peuvent appartenir au champ proprement philosophique, mais aussi anthropologique, sociologique, psychologique... En les mettant en regard de productions d'art (appliqué ou non), on avancera dans la compréhension des enjeux du design.</p> <p>Semestre 2 / Le dialogue entre ces différentes conceptions initie une réflexion à laquelle les étudiants participent activement.</p>
<b>modalités d'évaluation</b>	Les évaluations consistent à questionner un sujet contemporain en mettant en relation un texte théorique et une image, sous une forme courte mais structurée.

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	2h/semaine avec le parcours 3D
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	3h avec le parcours 3D
<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>• apprentissage des divers codes de représentation perspective représentation d'objets et de figures sous divers angles. repérage des directions des proportions, placement des valeurs d'ombres et de lumières.</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> L'étudiant est évalué de manière individuelle. Un entretien avec l'étudiant clôture chaque fin de semestre permettant de faire le point sur son évolution

---



---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	2,5h par semaine avec les 3D
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>&gt;&gt; LABO SON</b>
<b>heures/semaine</b>	1,25heures par semaine sous forme de modules
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures / semaine</b>	2,5h par semaine
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	1h par semaine avec le parcours 3D
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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> <b>&gt;&gt; MISES EN FORME CRÉATIVE D'UNE INFORMATION DOCUMENTAIRE</b>
<b>heures/semaine</b>	3h par semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Initiation et pratique de la perspective isométrique à des fins de lisibilité et hiérarchisation des informations visuelles.</li><li>• Expérimentations graphiques en vue de développer son écriture visuelle et son univers personnel.</li><li>• apprentissage complémentaire du dessin et de l'expression graphique et plastique.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• maîtriser des modes de dessin différenciés, dont le dessin perspectif isométrique</li><li>• capacité à chercher des mises en formes variées selon la demande</li><li>• capacité à expérimenter des outils de dessin à des fins expressives</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><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</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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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 &gt;&gt; STUDIO DE CREATION</b>
<b>heures/semaine</b>	2h par semaine
<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 animation. Des projets d'adaptation et d'écriture de série seront abordés.</li><li>• initier des partenariats, et projets transversaux avec le parcours Images et Narration</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 œuvre 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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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 &gt;&gt; TECHNIQUE DE L'ANIMATION</b>
<b>heures/semaine</b>	1,5h par semaine
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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> <b>&gt;&gt; INITIATION À LA DRAMATISATION DANS UN CADRE DOCUMENTAIRE</b>
<b>heures/semaine</b>	1.5 heures / semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• L'objectif général est d'initier les étudiants aux méthodes d'écriture d'un scénario dans le domaine de l'image fixe ou de l'animation, tout en leur donnant les moyens de transposer ces méthodes dans le champ de la narration didactique et documentaire.</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 oeuvres dans des supports divers (films, BD, romans...),</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>• expérimenter l'écriture d'un plan de récit pour aborder un sujet documentaire.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	Le cours se développe en articulant des phases d'analyse (autour de document filmiques, d'oeuvres d'animation ou d'illustration), de présentation de notions et de concepts, et de courts ateliers d'écriture et de dessin à visée documentaire.
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôle continu,</li><li>• certains travaux sont réalisés en groupe, d'autres sont réalisés de façon personnelle,</li><li>• la plupart des évaluation concernent des exercices réalisés en classe.</li></ul>

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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 &gt;&gt; STOYBOARD &amp; MODEL SHEET</b>
<b>heures/semaine</b>	1h par semaine sous forme de modules
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<p>S1 : Apprentissage des codes du storyboard</p> <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 cinématographiques</li> <li>• Apprentissage du storyboard comme outil de communication</li> </ul> <p>S2 : apprentissage du model sheet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• apprendre à utiliser des univers de références pour constituer un ou des personnages</li> <li>• Apprendre à rechercher un caractère spécifique / contexte</li> <li>• Apprendre à dessiner un personnage sous tous les angles</li> <li>• Apprentissage des codes de représentation du model sheet sous tous les angles nécessaires à un turn personnage</li> </ul>
<b>compétences visées</b>	<p>S1</p> <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 cohérence filmique</li> <li>• Savoir travailler en groupe et en individuel</li> </ul> <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• s'approprier les codes de représentation du model sheet</li> <li>• Acquérir la mobilité de recherche d'un character design / identité</li> <li>• Comprendre les enjeux de la recherche de personnage / tonalité du film</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> </ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	• travaux écrits + présentation orale + fichiers numériques

---

<b>mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>parcours</b>	<b>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	0,5h proposés en modules
<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>IADD : CINÉMA D'ANIMATION 2D-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>heures/semaine</b>	1h avec le parcours 3D
<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.

---