

DNMADE

mention *Animation*

Parcours

CINÉMA D'ANIMATION 2D

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

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D Effectif : 15 étudiant-es

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

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

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

Description

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

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

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

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

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

amont.

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

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

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

Objectifs de ce parcours

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

- une ouverture aux métiers spécifiques de l'animation 2D : réalisateur.trice, directeur.trice artistique dans une production de film d'animation, dessinateur.trice pour la préproduction, chef déco, animateur.trice, compositeur.trice spécialiste des FX, storyboarder.trice entre autres.
- la conduite d'une démarche de création filmique : scénario, storyboard, animatique, posing, décor, modelsheet, animation, compositing...
- la collecte et l'analyse d'informations sur un sujet identifié
- la maîtrise des moyens de représentation, de l'expressivité et du mouvement en animation
- le développement d'un socle culturel permettant l'appropriation et la compréhension critique de connaissances
- la conception de scénarios (écriture, structure logique, progression narrative, choix d'un point de vue, montage et temporalité, storyboards)
- l'aptitude à employer différents moyens d'expression et outils technologiques adaptés
- la capacité à comprendre et à interpréter le besoin d'un partenaire professionnel
- la mise en oeuvre d'une stratégie didactique pour divulguer une information.

Débouchés

Poursuites d'études

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

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

TROISIÈME ANNÉE (S5-S6)

Parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

Aperçu de la troisième année	La troisième année consiste principalement en la réalisation d'un film de fin d'études et d'un mémoire ancré dans le domaine l'animation 2D ou Stop Motion.
Projet de diplôme	Réalisation d'un court métrage, seul•e ou en groupe, s'inscrivant dans une visée documentaire, de l'écriture scénaristique, jusqu'à la finalisation des images et la réalisation du design sonore. La musique est composée en partenariat avec les étudiant•e•s de Conservatoire (notamment Aubervilliers). La soutenance du diplôme a lieu en fin d'année en présence d'un jury professionnel et enseignant.
Mémoire	Ecriture d'un texte de 10000 signes sous la forme d'une analyse filmique, dont la question est en rapport avec le film de diplôme. La soutenance du mémoire se fait à la fin du semestre 5, en présence d'un jury composé d'un•e enseignant•e chercheur•euse, d'un•e professionnel•le, et d'enseignant•e•s.
Workshops	Réalisation durant 1 mois, d'un court métrage en équipe mixte avec le Parcours 3D.
Conférences	Interventions ponctuelles de professionnel•le•s de l'animation et de la théorie du Cinéma d'Animation.
Stage	Un rapport de stage réalisé entre le semestre 4 et le semestre 5 est présenté en début d'année, par oral et sous forme d'un livret.
Rencontres débats	Une rencontre avec des professionnel•le•s. du film d'animation est organisée au cours de l'année pour échanger autour du projet de l'étudiant•e. Les membres de ce jury reviendront lors de la soutenance orale du diplôme en fin d'année.
Poursuites d'études	Les poursuites d'études sont envisagées durant l'année scolaire. Les étudiant•e•s sont accompagné•e•s dans leur démarche.
Commission pédagogique et obtention du diplôme	Deux commissions pédagogiques ponctuent l'année en fin de semestre 5 et en fin de semestre 6.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif EC 17.1 / EC 21.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement

S5

- 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

S6

- 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

S5

- 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. S6
- 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)**

S5

- 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

S6

- 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

- Contrôle continu

- Evaluation en soutenance

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

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 2D

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 2D

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

objectifs de l'enseignement	<p>S5</p> <ul style="list-style-type: none">• approfondissement des questionnements plastiques, techniques et sensibles en vue de la construction de l'univers esthétique du projet <p>S6</p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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)	<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• 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 2D

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

- Approfondissement des connaissances des outils numériques destinés à l'animation sous forme de projets et d'un suivi du film de fin d'études.
- Apprentissage du pipeline 2D et des outils de suivi de projet

compétences visées

- Maîtrise des outils ! TVPaint, Animate, After Effects, Premiere Pro, Photoshop, Indesign.
- Maîtrise des outils de pipeline et du planning de production d'un court métrage 2D
- Capacité à utiliser les outils numériques pour concevoir un projet dans son ensemble

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

- Réalisation d'un plan finalisé en partant d'une base de story-board pour utiliser l'éventail complet des outils numériques de l'animation.
- Suivi individualisé des films de diplôme.
- Création d'un portfolio en ligne pour la poursuite d'études

modalités d'évaluation

- contrôle continu et rendu d'un plan terminé en semestre 5.

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

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 2D

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 2D

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

- 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
- 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

- Maîtrise des outils de conception 2D
- Maîtrise des étapes de réalisation d'un film d'animation
- 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)**

- 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 2D

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

- 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.
- Capacité au mixage des sons montés.
- approfondissement et réflexion sur l'équilibre des sons : bruitage, voix, musique.
- Maîtrise de l'écriture dramaturgique sonore : choix esthétique et musicaux pour guider les gestes de technique sonore.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

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

modalités d'évaluation

Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

pôle d'enseignement UE 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

- Elaboration du projet de film de fin d'études dans son entièreté
- Mise en place des étapes de fabrication : écriture (one-line pitch, synopsis, développement) pré-production (storyboard, concept art, animatique), fabrication (layout décors et personnages, décor, animation rough, tie-down et clean) et post- production (compositing, étalonnage).
- Suivi du planning de production établi en début d'année

compétences visées

- Maîtrise des outils de fabrication d'un court métrage 2D ou stop-motion
- Capacité à concevoir un projet dans son ensemble : de la conception et l'écriture à la réalisation, en passant par la bande sonore.
- Maîtrise du langage cinématographique

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Suivi individualisé des étudiant•e•s
- Interventions ponctuelles de professionnel•le•s spécialistes

modalités d'évaluation Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

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 mémoire <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 mettre en lien sur un plan sémantique et réflexif le corpus des éléments analysés• Questionner une mise en forme du document final S6 / travail de communication du projet <ul style="list-style-type: none">• Questionner les enjeux visuels et esthétiques du film, ainsi que la notion de documentaire• Mettre en relief l'identité et la spécificité du projet
compétences visées	Semestre 5 / travail sur le mémoire <ul style="list-style-type: none">• Capacité à diverger dans les propositions et articulations sémantiques• Maîtrise la mise en forme de l'objet éditorial en articulation avec le contenu du mémoire Semestre 6 / travail de communication du projet <ul style="list-style-type: none">• Maîtrise de l'autonomie dans la présentation de la spécificité du projet.• Capacité à mettre en perspective la finalité du projet 2D ou Stopmotion à des fins de communication• Capacité à comprendre l'enjeu documentaire du projet
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Suivi individualisé/conduite du projet• Mise en commun et mutualisation des champs de maîtrise• Dialogue et collaboration interdisciplinaire
modalités d'évaluation	Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

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

- Approfondir les méthodes de recherche du projet en corrélation les outils techniques et théoriques du domaine du film d'animation.
- Renforcer le dialogue intrinsèque entre les savoir-faire et les ressources techniques ; les ressources contemporaines et traditionnelles ; l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines.
- Approfondir la pratique et l'expérimentation aussi bien par la théorie et la mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique que développeront les étudiants.

compétences visées

- Capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions, et à l'affirmation de parti- pris créatifs.
- Capacité à créer une méthodologie personnelle et une écriture personnelle pour développer le projet.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Suivi individualisé/conduite du projet
- Mise en commun et mutualisation des champs de maîtrise
- Dialogue et collaboration interdisciplinaire

modalités d'évaluation

- Contrôle continu

mention ANIMATION

parcours CINÉMA D'ANIMATION 2D

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...
-