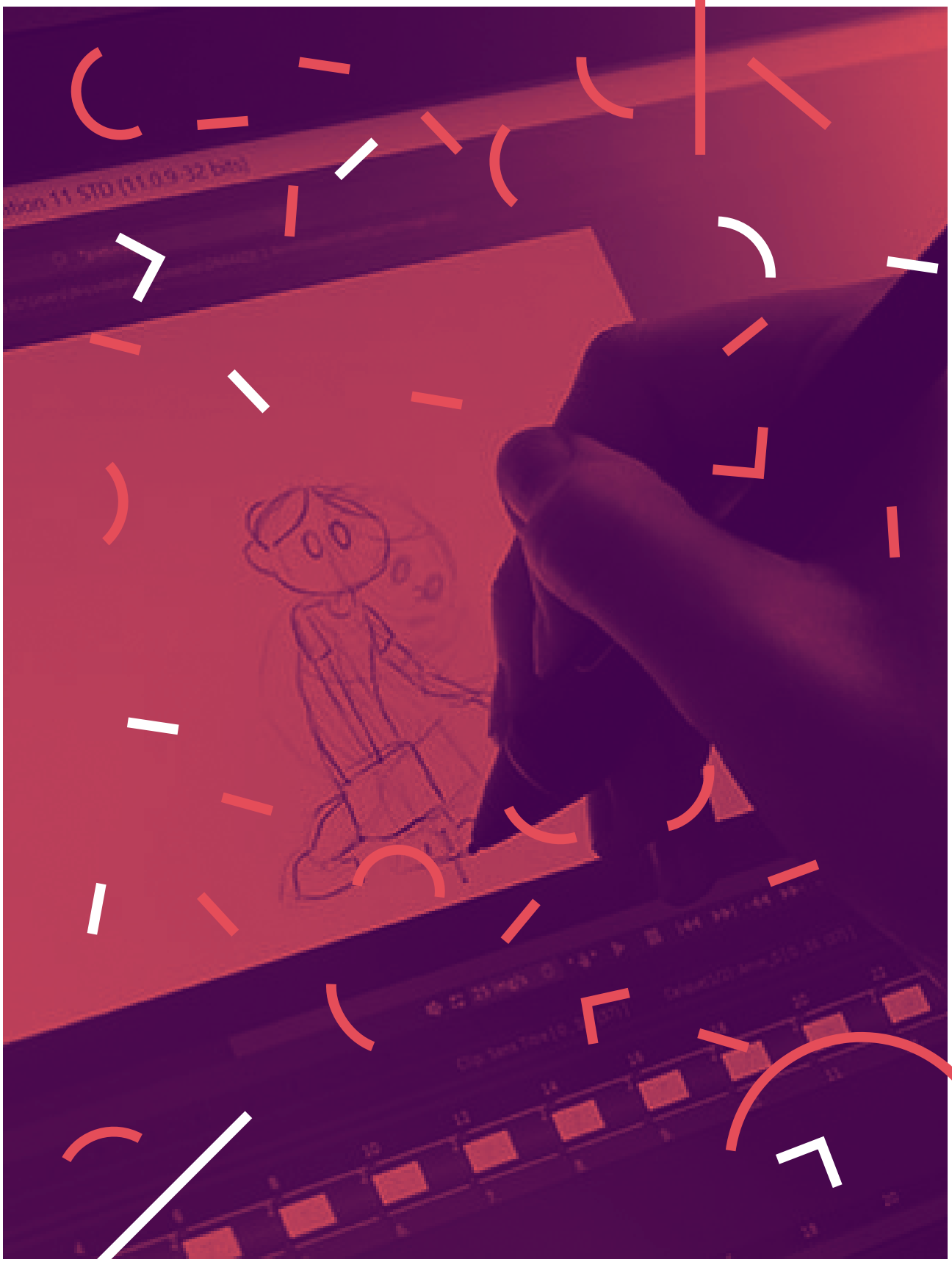
DNMADe ANIMATION

CATALOGUE DE COURS

ENSEMBLE SCOLAIRE SAINT-ÉTIENNE CAHORS
49, rue des Soubirous CS80192 46003 CAHORS Cedex · Tél. 05 · 65 · 23 · 32 · 00 · contact@st-etienne46.com · www.st-etienne46.com



1

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA FORMATION

Le DNMADE, qu'est-ce que c'est ?.....p.4

Comment s'organise la formation ?.....p.7

LE DNMADE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

UN DIPLÔME NATIONAL

Le Diplôme National des Métiers d'Art et du Design, regroupe toutes les formations en Arts Appliqués post-bac. Ce cursus de formation se déploie sur 15 mentions (Animation, Espace, Événement, Graphisme, Innovation Sociale, Instrument, Livre, Matériaux, Mode, Numérique, Objet, Ornement, Patrimoine, Spectacle, Textile). L'ensemble scolaire Saint-Étienne propose 2 mentions : Animation et Graphisme.

DES FORMATIONS AUX COULEURS DES ÉTABLISSEMENTS

Chaque établissement pilotant un DNMADE est accrédité par l'académie pour 5 ans (renouvelable par dossier). Il propose alors un parcours spécifique au sein du cadre national de référence, avec une certaine autonomie dans la mise en œuvre et le contenu de ses enseignements. Le libellé du parcours reflète l'identité, la « couleur » de la formation proposée.

L'ensemble scolaire Saint-Étienne offre un parcours par mention :

- mention Animation, parcours « Image et narration »
- mention Graphisme, parcours « Image et médiation »

Le mot « Image » résonne dans l'intitulé de ces 2 parcours, parce que la question de l'image, donc celle de la représentation, nous semble centrale, fondamentale, à la fois racine et pivot des métiers de graphiste et d'animateur/réalisateur. L'objet « image » doit être questionné, lu et traité sous toutes ses acceptions : savoir construire une image, au sens propre comme au figuré, en comprendre le statut et les enjeux.

IDENTITÉ DES PARCOURS À SAINT-ÉTIENNE : CULTURE, PATRIMOINE ET TERRITOIRE

Les deux parcours proposent à chacun des étudiants d'identifier et de construire leur identité de créateur par l'approche croisée de différents médias, imprimés et numériques, en expérimentant les champs *culturels patrimoniaux et touristiques*.

Comment susciter auprès d'un public cible, la curiosité, l'envie de comprendre et d'apprendre, de connaître et re-connaître avec enthousiasme, clarté et pertinence ?

Pour traiter ces questions, les étudiants apprendront à construire des messages, élaborer des démarches créatives, développer des scenarii, expérimenter les outils d'expression traditionnels et numériques. L'image fixe et animée seront leurs vecteurs d'apprentissage. Une place fondamentale est réservée à la maîtrise du dessin et à la culture artistique.

Ces enseignements accordent une place importante à l'innovation, par l'investigation et la prospection, en s'appuyant sur un partenariat conventionné avec certaines institutions (antenne de Cahors de l'Université Jean-Jaurès de Toulouse) et le remarquable héritage culturel du territoire (musées, sites historiques et touristiques, centres d'art, savoir-faire artisanaux, événements.)

« Donner à voir ce qui a existé, raconter ce qui est et projeter ce que sera demain... »

Fort de son ancrage territorial, l'établissement inscrit ces deux formations dans un questionnement autour des passerelles qui peuvent s'imaginer et s'établir entre passé, présent et futur.

UNE FORMATION OUVERTE SUR L'UNIVERSITÉ ET LE MONDE PROFESSIONNEL

Le diplôme DNMADE couronne un cycle de formation de trois années et vaut grade de Licence 3. Ce qui permet au jeune lauréat de s'inscrire directement en Master dans un parcours universitaire européen LMD (Licence, Master, Doctorat), de poursuivre ses études dans tout autre diplôme de niveau I (école supérieure d'art : DSAA, DNSEP, ENSAD,...) ou de faire le choix de rentrer dans la vie active professionnelle.

Lors de ses études, le jeune diplômé aura acquis 180 ECTS (*European Crédit Transfert System**) favorisant une grande mobilité dans sa poursuite d'études. Il aura effectué l'équivalent de 3 à 4 mois de stage en entreprise, lui permettant d'enrichir et d'affiner son projet professionnel en confrontant ses acquis et compétences aux réalités du terrain et initié son réseau de contacts professionnels.

**Système européen de transfert et d'accumulation de crédits, visant à faciliter la reconnaissance et la comparaison d'enseignements supérieurs à l'échelle européenne.*

UNE FORMATION ACCESSIBLE À TOUS LES BACHELIERS

Le diplôme DNMADE est accessible à tous les bacheliers sans exception, faisant preuve d'une grande motivation pour le domaine des arts, le dessin, la culture générale. Les élèves n'ayant pas suivi d'enseignement de spécialité Artistique au lycée ne sont pas défavorisés. Ainsi sont regroupés à hauteur d'un effectif de 15 étudiants par classe, des profils venant d'horizons divers : bac parcours généraux, bac technologique en arts appliqués (STD2A) et bac professionnel.

Le recrutement se fait par la procédure nationale d'admission dans l'enseignement supérieur « ParcourSup ». Les élèves devront y enregistrer leur dossier scolaire avec les notes de première et de terminale, un CV, le projet motivé de formation, la fiche avenir.

Le niveau des résultats scolaires est important, mais un des critères de sélection majeur est la lettre de motivation. Elle devra traduire la curiosité et l'ouverture d'esprit du candidat ainsi que son engagement. Celui-ci saura clairement exprimer son projet lié à l'animation ou au graphisme, témoigner d'une bonne culture générale et dévoiler une personnalité singulière où l'imagination et le souci des autres priment.

UNE FORMATION POUR QUELS MÉTIERS ?

Le titulaire du DNMADe exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, free-lance ou intermittent, au sein de différentes structures professionnelles.

LA MENTION GRAPHISME FORME AUX MÉTIERS DE :

designer graphiste, concepteur multimédia, infographiste, web designer, motion designer, dont l'activité repose sur la conception et réalisation de supports de communication et de médiation culturelle tels que :
affiches, tract, flyer, identité visuelle, catalogue, journal d'exposition, signalétique, panneaux pédagogiques, habillage de chaîne TV, vidéo explicative, dispositifs immersif, interactif, ludo-éducatif.

Structures d'insertion : agence de communication, service de communication des entreprises, services culturels des institutions ou d'une collectivité territoriale, graphiste indépendant.

LA MENTION ANIMATION FORME AUX MÉTIERS DE :

animateur 2D et volume (stop motion), storyboarder, décorateur 2D et volume, charactere designer, truquiste/effets spéciaux, motion designer, dont l'activité repose sur la conception et réalisation de supports audiovisuels animés (en tout ou en partie) tels que :
clip, bande annonce, publicité, générique, animation ludo-éducative, animation vidéo interactive (musée, exposition, formation), film d'auteur.

Structures d'insertion : studio d'animation, chaînes de télévision, agences publicité, agences de communication multimédia, entreprises du jeu vidéo, éditions numériques, entreprises de e-learning.

COMMENT S'ORGANISE LA FORMATION ?

STRUCTURE DE LA FORMATION DNMADE

L'unité de formation en DNMADE est le Semestre. Il se conclut par une validation correspondant à l'acquisition de 30 ECTS, par le biais d'un contrôle continu dans tous les enseignements. Le cursus DNMADE de trois années d'études est ainsi réparti en 6 semestres, suivant une progression menant l'étudiant de la découverte de fondamentaux vers l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles.

Le mémoire et le projet de fin d'étude sont l'aboutissement du parcours de l'étudiant DNMADE, qui pourra par la suite faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études vers un niveau 1.

PROJET ET MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDE

Le projet de fin d'étude, dont les attendus sont définis par chaque établissement, concentre création, recherche et développement. Il est conçu et réalisé en 3e année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant. Évalué au semestre 6, lors d'une soutenance orale devant un jury composés d'enseignants de la formation, d'enseignants chercheurs et de professionnels, qui peut être publique avec accord du candidat.

Le mémoire, préparé et soutenu en amont du projet, est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée au domaine de création de la mention Animation, conduisant et nourrissant le projet. Ce travail individuel, a pour objectif de sensibiliser à la fois à la recherche et à sa valorisation et démontre une exigence de réflexion et de méthodologie. Le mémoire est évalué lors d'une soutenance orale devant un jury durant le semestre 5.

ATTENDUS DU PROJET DNMADE ANIMATION À SAINT-ÉTIENNE

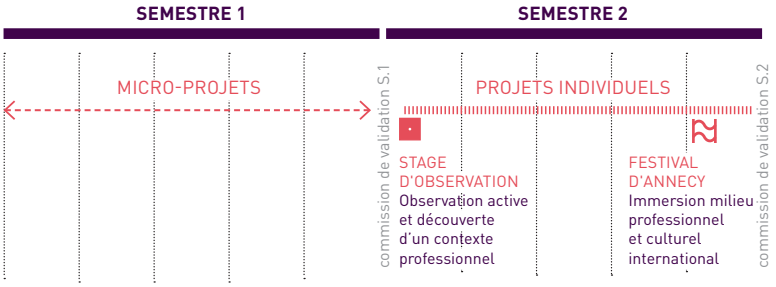
« Conception et réalisation d'une production animée audio-visuelle dont le contenu peut être linéaire ou interactif, répondant, soit à une commande (possible ou plausible) ou soit à un projet d'auteur ».

PARCOURS DE FORMATION DU DNMADE

ANNÉE 1 — S1 - S2

Découverte & Acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques

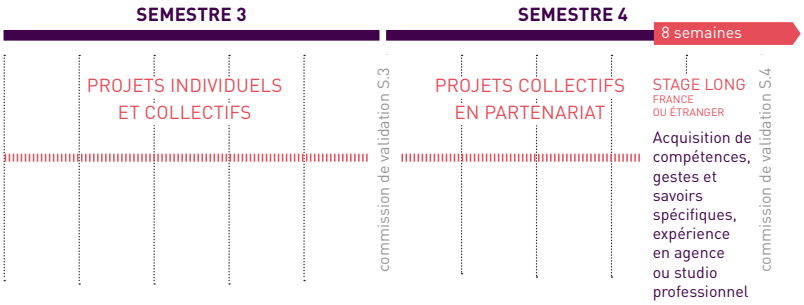
1080 heures de formation
± 30 heures par semaine
+ 15 heures en autonomie



ANNÉE 2 — S3 - S4

Approfondissement des savoir-faire & expérimentation des différentes étapes de la démarche de projet

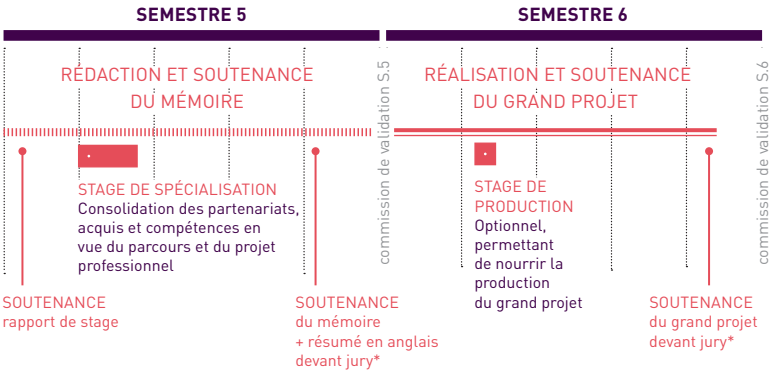
972 heures de formation
± 27 heures par semaine
+ 18 heures en autonomie



ANNÉE 3 — S5 - S6

Perfectionnement, Autonomie & PROJET de diplôme* Détermination professionnelle (poursuite d'études /insertion)

864 heures de formation
± 24 heures par semaine
+ 20 heures en autonomie

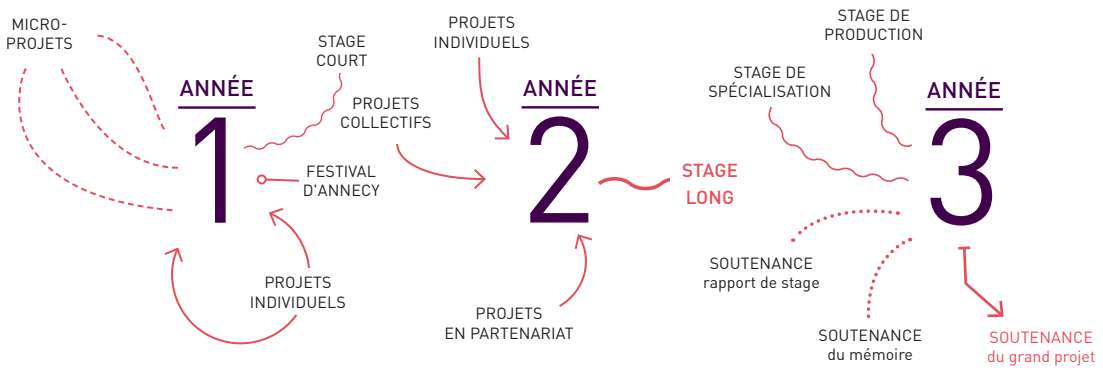


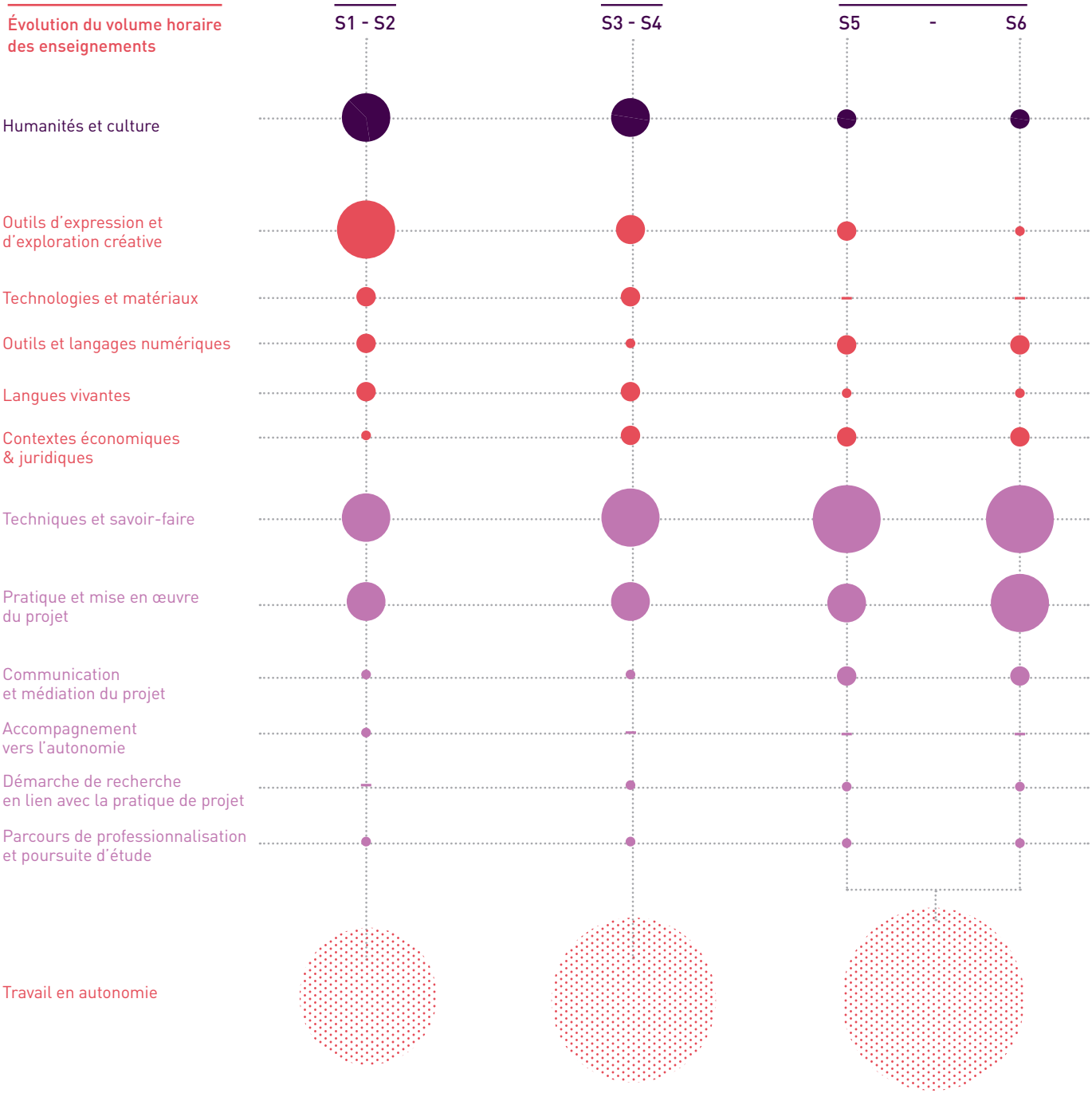
**Le jury est composé de l'inspecteur académique, d'enseignants de la formation, d'enseignants-chercheurs et de professionnels.*

ORGANISATION DES PÔLES D'ENSEIGNEMENTS ET RÉPARTITION HORAIRES

UNITÉ D'ENSEIGNEMENT		HEURE HEBDOMADAIRE			
		ANNÉE 1 S1 et S2	ANNÉE 2 S3 et S4	ANNÉE 3 S5	ANNÉE 3 S6
ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES					
HUMANITÉS ET CULTURES					
Humanités Philosophie et Sciences Humaines	Structurer de façon spécifique et transversale la formation intellectuelle et méthodologique des étudiants.	3	2	1	1
Lettres et Langue Française	Aviver la curiosité grâce à une culture plurielle. Consolider une culture personnelle et critique.				
Culture des arts, du design et des techniques	Transmission de savoirs théoriques constitutifs d'une culture artistique fondamentale puis plus spécifique.	2	2	1	1
ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX					
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES					
Outils d'expression et d'exploration créative	Définir une écriture et posture personnelles : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias.	6	3	2	1
Technologies et matériaux dont 1h de sciences en co-animation	Comprendre les supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique.	2	2	-	-
Outils et langages numériques	Acquérir des compétences pratiques et sensibiliser aux enjeux socio-économiques du numérique.	2	1	2	2
Langues vivantes	Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création, au domaine professionnel. Préparation certification TOEIC, TOEFL.	2	2	1	1
Contextes économiques & juridiques	Développer les connaissances et compétences. Repérer et comprendre l'environnement et l'organisation des activités professionnelles.	1	2	2	2
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS					
ATELIERS DE CRÉATION					
Techniques et savoir-faire	Acquérir savoir-faire et techniques, s'en saisir comme outils d'exploration, de création et de conception.	5	6	7	7
Pratique et mise en œuvre du projet	Acquérir la méthodologie de démarche de projet permettant de donner vie à une idée de sa conception à sa concrétisation et médiatisation.	4	4	4	6
Communication et médiation du projet	Acquérir les méthodologies pour montrer et argumenter des idées, ses processus et démarches de création, à l'oral et à travers des supports de médiation.	1	1	2	2
Accompagnement vers l'autonomie (S1 et S2)	Mise à niveau des publics diversifiés.	1	-	-	-
Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet (S3-S6)	Acquérir les méthodes liées à la recherche, développer ses capacités d'analyse et de recul critique, construire et rédiger un mémoire.	-	1	1	1
PROFESSIONNALISATION					
Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	Appréhender les réalités professionnelles. Construire et enrichir son parcours avec des stages en entreprise, des études de cas et l'intervention de divers professionnels lors d'ateliers spécifiques.	1	1	1	1
TOTAL HEURES / HEBDO PRÉSENTIEL		30	27	24	24
TRAVAIL EN AUTONOMIE		15	18	20	20

L'assiduité est un support essentiel de la réussite des étudiants.
Le suivi des absences et des retards contribue à définir un cadre propice aux apprentissages des savoirs et savoir-faire.
L'emploi du temps favorise une grande modularité des heures de cours en présentiel selon les projets et workshop organisés.
Le travail en autonomie relève de la responsabilité de l'étudiant et ne doit en aucun cas être négligé.


MICRO-
PROJETS
ANNÉE
1
STAGE
COURT
PROJETS
COLLECTIFS
FESTIVAL
D'ANNECY
PROJETS
INDIVIDUELS
PROJETS
INDIVIDUELS
ANNÉE
2
PROJETS
EN PARTENARIAT
STAGE
LONG
STAGE DE
PRODUCTION
STAGE DE
SPÉCIALISATION
ANNÉE
3
SOUTENANCE
rapport de stage
SOUTENANCE
du mémoire
SOUTENANCE
du grand projet


Évolution du volume horaire
des enseignements
S1 - S2
S3 - S4
S5 - S6
Humanités et culture
Outils d'expression et
d'exploration créative
Technologies et matériaux
Outils et langages numériques
Langues vivantes
Contextes économiques
& juridiques
Techniques et savoir-faire
Pratique et mise en œuvre
du projet
Communication
et médiation du projet
Accompagnement
vers l'autonomie
Démarche de recherche
en lien avec la pratique de projet
Parcours de professionnalisation
et poursuite d'étude
Travail en autonomie

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DES ECTS

Chaque pôle d'enseignements donne lieu à la délivrance d'ECTS. Les unités d'enseigenements (UE) des semestres sont évaluées sous la forme d'un contrôle continu. Les évaluations sont chiffrées selon l'échelle de note retenue sur 20 pour chaque enseignements constitutifs (EC).

DNMADE Crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
Enseignements génériques Humanités (Lettres, Philosophie, Sciences humaines) et Culture	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux Méthodologie, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
Enseignements pratiques et professionnels Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionnalisation	1	1	1	1	1	3
Stage	1	2	0	9	9	0
Total	30	30	30	30	30	30
Total année	60		60		60	
TOTAL DIPLÔME	180 ECTS					

La moyenne des notes semestrielles des EC est calculée par UE et constitue la note d'UE :
- 1er niveau de compensation : les EC se compensent au sein d'une UE.
- Supérieure ou égale à 10 : l'UE est acquise, les ECTS sont attribués.
- Inférieure à 10 : l'UE n'est pas acquise, aucun ECTS attribué.

Les autres mécanismes de compensation :
- 2e niveau de compensation : les UE se compensent au sein d'un même semestre.
- 3e niveau de compensation : les semestres d'une même année se compensent.

Les crédits sont calculés en fonction de la charge de travail qui prend en compte les cours magistraux, les travaux pratiques, les séminaires, les stages, les recherches, le travail personnel, les examens, les objectifs de la formation et les compétences à acquérir.

MODALITÉS D'ENSEIGNEMENTS SPÉCIFIQUES MISE EN ŒUVRE À SAINT-ÉTIENNE

FAVORISER LA PÉDAGOGIE DE PROJET

Plus efficace, active et motivante, la pédagogie de projet permet de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète. Les projets peuvent être individuels ou collectifs, organisés en module (workshop), ou se déployer sur les heures de cours hebdomadaires. Ils favorisent l'échange avec de nombreux intervenants et préparent l'étudiant au paysage professionnel collaboratif dans le but de conjuguer des savoirs, compétences et sensibilités plurielles. Des projets communs aux deux parcours, comme le co-working inter-établissement regroupant les étudiants DNMADE Graphisme et Animation associés aux étudiants de licence Histoire pôle Patrimoine de Cahors, enrichissent les acquis transversaux.

Exemple de projets en Animation : Animathlon, Festival de la BD à Colomiers, Festival Traces Danse contemporaine, Festival Ciné-Délice... Certains sont récurrents, d'autres changent et s'adaptent à l'actualité du territoire.

ATELIERS COMPLÉMENTAIRES

Toujours dans le but de susciter la curiosité, l'envie de comprendre et d'apprendre, de pratiquer avec enthousiasme, la formation propose des ateliers complémentaires réguliers inscrits dans l'emploi du temps tels que Modèle vivant, Ciné-Débat, ainsi que des ateliers exceptionnels tels que Aérographe, Labo Argentique, Sérigraphie et un stage de dessin intensif pour les 2e année avec Solweig Von Kleist artiste plasticienne et réalisatrice de cinéma d'animation.

PÉRIODES DE STAGE

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, l'étudiant effectue sous forme fractionnées, trois périodes de stage en situation professionnelle. Elles lui permettent de confronter ses acquis et compétences et favorisent une intégration active au sein d'une structure pour en comprendre les rouages et également, associer ses capacités à celle d'un collaborateur ou d'une équipe.

1re année

un stage d'une semaine au début du deuxième semestre (S2) ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier. L'étudiant est chargé de réaliser un carnet de croquis sous forme de carnet de voyage dans lequel il collecte toute les informations relatives au mode de fonctionnement et process de l'entreprise. De retour au lycée, il présente l'analyse de son expérience par le biais d'un exposé oral. En fin de première année, la classe amorce, encadrée par les enseigants, une immersion dans le milieu international du film d'Animation en participant au Festival d'Annecy.

2e année

un stage professionnel de 12 à 16 semaines, en fin du semestre 4 et début du semestre 5, au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de diplôme. Les objectifs sont : l'acquisition de compétences, de gestes et savoirs spécifiques, vivre une expérience en agence ou studio de production ou au sein d'institutions culturelles et/ou associatives, en tant que membre intégré. Nous mettons à disposition des étudiants un annuaire répertoire des entreprises d'accueil, alimenté par les retours d'expérience des précédents stagiaires, ainsi qu'un dispositif de suivi personnalisé leur permettant de les accompagner dans leurs démarches de recherches.
Après le stage, l'étudiant restitue son expérience par la rédaction d'un rapport de stage qu'il présente oralement, en début de 3e année. Ce compte rendu écrit et visuel, consiste en un document de synthèse d'une dizaine de pages (hors annexes éventuelles) présentant l'entreprise d'accueil, le déroulement du stage, la mission du stage, les activités conduites en mettant évidence les analyses et réflexions suscitées par cet apprentissage en mileu professionel (dans le respect de la confidentialité des activités de l'entreprise).

3e année

un court stage de production (facultatif) qui vient nourrir le projet de fin d'étude au cours du semestre 6.

PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

Klaus-Gert LUTTERBECK Enseignant Philosophie	Jean-Michel VALLA Enseignant et Designer graphique
Stéphane LABARRIÈRE Enseignant Lettres	Nicolas CADENNES Enseignant Lettres et langages numériques
Pierre LOPINET Enseignant Culture des arts et Lettres	Virginie DAGAULT-REVEL Enseignante arts appliqués, cinéma audiovisuel, photographe plasticienne

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Nathalie VERNEREY Enseignante arts plastiques, diplômée en cinéma audiovisuel	Virginie DAGAULT-REVEL Enseignante arts appliqués, cinéma audiovisuel, photographe plasticienne
Sandrine TRÉGOU Enseignante arts appliqués, spécialiste Couleur	Nicolas CADENNES Enseignant Lettres et langages numériques
Nathalie DECOUT Enseignante langue Vivante	Mathilde COQUOIN Enseignante langue Vivante, responsable Erasmus
Karine CHESNEL Enseignante éco-gestion	Patrice PORTMANN Enseignant sciences-physiques
	Aléxia AUBLET Enseignante arts appliqués

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

Laura MAREUIL Enseignante arts appliqués	Crystèle GANNET-VIGNAL Enseignante arts appliqués
Sabine DE VALON Enseignante arts appliqués, coordinatrice dnmade Animation, concepteur infographiste multimédia	Virginie DAGAULT-REVEL Enseignante arts appliqués, cinéma audiovisuel, photographe plasticienne

INTERVENANTS & PROFESSIONNELS

Thierry ROCHE Enseignant, plasticien	Hélène WERTHEIM Marionnettiste, plasticienne
Sophie TORCHIA Animatrice, plasticienne spécialisée en papiers découpés	Dominique PONCET Comédienne
Estelle CAGNAC Enseignante, musicienne	Christine MARROU Scénariste /réalisatrice
Solweig VON KLEIST Plasticienne, animatrice/réalisatrice de cinéma d'animation	LA MÉNAGERIE Valentine DELQUEUX, Animatrice/réalisatrice de cinéma d'animation
Intervention WACOM Stephane TOROSSIAN, illustrateur	Fati KABUIKA Auteur de bande dessinée
Association GINDOU Cinéma Éducation à l'image et scénario	

MOYENS LOGISTIQUES ET ÉQUIPEMENTS DÉDIÉS

Locaux de la Verrerie

La formation DN MADE Animation dispose de locaux dédiés à la pratique professionnelle sur le site de la Verrerie :

- Un studio de prise de vue à plat (10 statifs)
- Un studio de prise de vue en volume (3 castelets)
- Un atelier de fabrication (marionnettes, décors,...)
- Une salle d'infographie
- Une salle polyvalente recherches/production par année de formation
- Un CDI

Matériel

Le matériel professionnel est à la disposition des étudiants sous leur entière responsabilité (un chèque de caution leur est demandé) :

- Appareil photo Canon 2000D (x12) + Nikon D90 (x6)
- Caméra Canon Legria HF G25 (x4)
- Micro Enregistreur portatif Zoom H1 (x4)
- Table lumineuses (x16)
- Tablettes graphique Cintiq Wacom (x16)
- Éclairage professionnel de studio

2

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DES ENSEIGNEMENTS

Enseignements génériques p.17

Enseignements transversaux
méthodologie technique et langue p.23

Enseignements transversaux
atelier de création p.32

Professionnalisation p.38

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS ET CULTURES

HUMANITÉS
S1 4 ECTS
S2 4 ECTS
S3 3 ECTS
S4 3 ECTS
S5 3 ECTS
S6 3 ECTS

PHILOSOPHIE ET SCIENCES HUMAINES

En première année, l'enseignement des Humanités vise à l'acquisition, par les étudiants, d'une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral. Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art, et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique, et des sciences humaines, sans toutefois s'y réduire. Il aborde également des questions qui concernent le monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans les champs du design et des métiers d'art.

SEMESTRES 1 et 2
Klaus-Gert Lutterbeck - 1h/semaine
Groupe classe Graphiste et Animation

EC 1.1 et EC 5.1 Approches en philosophie et Lettres Sciences Humaines de la problématisation, de concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées.

Objectifs
Acquisition, réflexion et questionnement des repères intellectuels clés, organisation autonome de l'argumentation orale et écrite.

Contenus
Exégèse et discussion critique des documents philosophiques et scientifiques.

Méthode
Cours magistraux, lectures, productions d'écrits et interventions orales.

Notions traitées (liste indicative à la base du référentiel) :
L'art et la nature, la culture, le langage, l'art et les arts, la technique et les techniques, les sciences et leur application, artisanat et industrie, le rôle social et politique des savants et des artistes, monde moderne et monde contemporain, sens et signification, expression et communication.

S 1 : La philosophie et les sciences humaines, l'art et la nature, la culture, le langage, l'art et les arts, la technique et les techniques.

S 2 : Les sciences et leur application, artisanat et industrie, le rôle social des savants et des artistes, monde moderne et monde contemporain, sens et signification, expression et communication.

Mode d'évaluation
Contrôle continu à la base de prestations orales et écrites.

PHILOSOPHIE ET SCIENCES HUMAINES

SEMESTRE 3 et 4
Jean-Michel Valla - 2h/semaine
Groupe classe Graphiste et Animation

EC 9.1 « L'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art » Robert Filliou
Réflexions sur la pratique du design et des métiers d'art, au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie et les sciences humaines.

Objectifs
Acquérir un questionnement philosophique. Développer une pensée dialectique autour de notions relevant du champ de l'esthétique. Articuler une réflexion entre la pratique du design et les enjeux philosophiques, politiques et sociétaux actuels. Acquérir une culture générale artistique et philosophique. Maîtriser l'analyse de texte.

Contenus
Philosophèmes liés à la création artistique ainsi qu'aux notions inhérentes au graphisme et à l'animation :
• Le Beau, l'art, la vie... (Platon, Hippias Majeur / Kandinsky, Du spirituel dans l'art / Nietzsche)
• Le rapport entre art et technique (notamment dans le champ de l'avant-garde).
• La Modernité (Walter Benjamin, L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique)

Méthode
Cours magistraux, lectures, sorties (musées, expositions, festivals...), projections de films.

Mode d'évaluation
Contrôle continu à la base de prestations orales et écrites : analyses de texte et/ou d'image ; exposés ; recherche et production de corpus.

EC 13.1 « Il faut confronter des idées vagues avec des images claires » Jean-Luc Godard
Recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu à travers une problématique contemporaine.

Objectifs
Acquérir un questionnement philosophique. Acquérir un questionnement philosophique. Découvrir la sémiologie et la linguistique. Articuler une réflexion entre la pratique du design et les enjeux philosophiques, politiques et sociétaux actuels.

Contenus
• L'image et le signe.
(Michel Foucault, Ceci n'est pas une pipe / Jacques Rancière, La surface du Design / Frutiger, L'Homme et ses signes / Barthes, Réthorique de l'image)
• Image-temps / Image-mouvement.
(Gilles Deleuze / Chris Marker, La Jetée / Jean-Luc Godard, Livre d'image)

Modalités d'apprentissage
Cours magistraux, Leltures, sorties (musées, expositions, festivals...), projections de films.

Mode d'évaluation
Analyses de texte et/ou d'image, oraux (exposés), recherche et production de corpus.

LETTRES ET LANGUE FRANÇAISE

L'enseignement des Lettres & Langue française s'inscrit, tout au long du cursus, dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiants venant d'horizons différents, pour aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière.

SEMESTRES 1 et 2
Stéphane Labarrière - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 1.1 et EC 5.1 En S1 et S2, le parcours est diversifié selon les grands axes suivants : les outils communs d'analyse, la maîtrise des techniques d'expression tant écrite qu'orale ou numérique, la maîtrise de l'analyse de l'image tant fixe que mobile : outils et méthode ; initiation à l'analyse filmique. les compétences d'analyse, de synthèse, de réflexion personnelle, la culture.

Objectifs
S1 : Revoir les fondamentaux de l'expression écrite et orale. S'initier aux principes et techniques de narration. Construire un raisonnement personnel structuré. S'initier à la veille documentaire.
S2 : Maîtriser l'art de la synthèse et du résumé. Maîtriser les principales techniques de narration. Maîtriser l'argumentation à l'oral comme à l'écrit.

Contenus
Techniques d'écriture narrative - scénarios. Analyse filmique et iconographique. Analyse comparée d'œuvres.

Méthode
Cours magistraux autour des questions d'esthétique et de sémiologie. Réalisation de micro-conférences, participation aux ateliers d'écriture. Fréquentation de lieux de diffusion culturelle (théâtre, cinéma)

Mode d'évaluation
Contrôle continu : productions écrites et présentations orales.

SEMESTRES 3 et 4
Nicolas Cadennes - 1h/semaine
Groupe classe Graphiste et Animation

EC 9.1 et EC 13.1 Ces deux semestres favorisent la mise en pratique des outils de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée ; de recherche documentaire (trier, sélectionner, hiérarchiser l'information) et de structuration de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité dans la forme la plus respectueuse possible de la langue française.

Objectifs
Acquérir un socle commun de connaissances, aviver la curiosité grâce à une culture plurielle. Consolider une culture personnelle et critique, affirmer une personnalité artistique singulière.

Contenus S3
• Animation : étymologie anima/âme (Littérature : le portrait oval de Allan Poe).
• Objets inanimés, avez-vous donc une âme ? (Sémiologie : description de la DS Citroën, Mythologie, Roland Barthes)
• Quand un objet devient animé : le film d'horreur. (La Main de Maupassant, Frankenstein de Marie Shelley)
• Corps et Art : corps objet et corps sujet (Recherche documentaire CDI, Controverse des cadavres plastifiés).
• L'ellipse dans la construction romanesque groupement de texte et relevé des outils linguistiques.
• Les figures de style en question : Exercices de style, R. Quenaud

Contenus S4
• Les mythes de création (Adam et Eve – Pygmalion – Pinocchio)
• Le Portrait : explicite et implicite le gimmick (De Gaule et Churchill, la naissance de Charlot, les autoportraits de Rembrand

Modalités
Rédaction et écrits argumentatifs, débat argumenté, atelier d'écriture, oraux.

Mode d'évaluation
Contrôle continu à la base de prestations orales et écrites.

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

CULTURE ARTS
S1 4 ECTS
S2 4 ECTS
S3 3 ECTS
S4 3 ECTS

Initiation à l'histoire des arts et des techniques induisant des repères chronologiques fondamentaux. Compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes. Mises en relation de l'approche historique et chronologique avec des enjeux esthétiques. Initiation à l'analyse d'une œuvre ou d'un produit et à la contextualisation dans un contexte précis de création et de production (plans esthétiques,techniques, sémantiques, économiques, politiques,..). Initiation à la mise en tension de documents textuels et iconographiques issus des champs disciplinaires différents.

SEMESTRE 1
Pierre Lopinet - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 1.2 Construction d'un socle commun de connaissances et acquisition des grands repères chronologiques de l'histoire des arts, des métiers d'art et du design.

Objectifs
Acquérir les connaissances chronologiques, théoriques, esthétiques et techniques de productions relevant de l'art, de l'architecture et du design. Développer ses capacités à repérer, à situer et à analyser une création dans un contexte artistique et historique donné. Maîtriser un vocabulaire fondamental spécifique.

Contenus
De l'Art de la Préhistoire aux Romantiques : pour une histoire raisonnée des mouvements artistiques. Cours articulant une histoire de la création artistique, de l'évolution des styles et des inventions techniques. Mise en perspective des mouvement et des œuvres avec d'autres supports : littérature et musique. Développement de thèmes avec l'enseignement artistique : transversalité et stimulation des liens / création d'un socle de connaissances.

Méthode
Cours magistraux (thématiques et/ou chronologiques) portant sur des créations à partir d'études documentées. Apprendre à analyser une œuvre, un espace ou un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création et de production (plans esthétiques, techniques, sémantiques, économiques, politiques,..). Travaux dirigés menant à la mise en place d'une méthode d'analyse. Visites musées (Musée Soulage et expo temporaire) et sorties en ville (Cathédrale de Cahors et art médiéval (concert d'orgue).

Mode d'évaluation
Analyses écrites. Présentations orales. Implication, participation.

SEMESTRE 2
Pierre Lopinet - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 5.2 Construction d'un socle commun de connaissances et acquisition des grands repères chronologiques de l'histoire des arts, des métiers d'art et du design.

Objectifs
Poursuivre l'acquisition d'une culture visuelle, artistique et graphique. Saisir les continuités et les ruptures esthétiques avec l'époque moderne. Repérer les enjeux propres au monde contemporain. Favoriser et stimuler les liens avec la démarche créative de l'enseignement professionnel. Approfondir l'analyse comparative de différentes créations. Favoriser le dialogue et la réflexion esthétique.

Contenus
Histoire de l'art contemporain et approche thématique. Entrée dans les problématiques inhérentes à l'art contemporain, définitions des mouvements et des théories esthétiques. Découverte de l'histoire du design et du pré-cinéma. Cours thématiques abordant des problématiques transversales, d'actualité, focus sur des artistes, des œuvres ou des lieux.
Mise en lien avec l'enseignement spécifique.

Méthode
Cours magistraux : projections, analyses d'images et de textes, mise en place de 'séminaires' ou temps de dialogue collectif pour favoriser la construction d'une pensée et d'une réflexion esthétique et artistique lors des cours transversaux. Visites musées (Musée Toulouse-Lautrec, Abbaye de Beaulieu et espace Pompidou) et sorties en ville. Discussions autour d'œuvres et/ou de livres apportés en classe.

Mode d'évaluation
Deux types d'évaluation : travail en groupe sur un dossier en cours de semestre et mise en place d'un travail de synthèse ou transversal défendu à l'oral devant la classe.

SEMESTRE 3
Virginie Dagault-Revel - 1h30/semaine
Groupe classe Animation

EC 9.2 **Approfondissement des connaissances historiques et culturelles de l'histoire des métiers d'art et du design. Approches thématiques et théoriques liées au cinéma d'animation (mouvements, supports, tendances et écoles) de l'époque moderne à nos jours. Approche rhétorique de langage filmique. Relations entre art, artisanat et industrie.**

Objectifs
Apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents. S'approprier les questionnements formulés à des fins créatives. Acquisition d'un vocabulaire spécifique approprié.

Contenus
Cinéma d'animation et histoire du cinéma : de La naissance de ces deux arts à aujourd'hui ; les étapes techniques et stylistiques, les genres, les maîtres ; les grandes œuvres cinématographiques et du cinéma d'animation nationale et international

Cinéma et animation : analyse : outils d'analyse : sémiologie, approche socioculturelle, littéraire, cinématographique et filmique.

Méthode
Travail individuel et de groupe, présentation orale et/ou écrite, analyses d'œuvres.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, exposés et prestations orales portant sur l'analyses d'extraits, de séquences de films, de dessins animés ou de films d'animation.

SEMESTRE 4
Virginie Dagault-Revel - 1h30/semaine
Groupe classe Animation

EC 13.2 **Histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design. Transmission de savoirs théoriques constitutifs d'une culture artistique fondamentale et spécifique.**

Objectifs
Approfondir les connaissances historiques et culturelles du cinéma et du cinéma d'animation sous ses aspects à la fois historique, technique et théorique. Rapprocher et articuler l'ensemble des savoirs théoriques et pratiques abordés en cinéma d'animation. Synthétiser les connaissances et compétences acquises en Culture des arts, du design et des techniques et s'approprier les questionnements formulés à des fins créatives.

Contenus
• L'Histoire du cinéma d'animation et des techniques : relation entre l'évolution technique du cinéma d'animation et des recherches cinématographiques.
• Dessins animés, films d'animation et images de synthèse animées : évolution et recherches stylistiques.
• Cinéma, animation et analyse : outils d'analyse : sémiologie, approche socio-culturelle, littéraire, cinématographique et filmique.

Méthode
Travail individuel et de groupe, présentation orale et/ou écrite, analyses d'œuvres.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, exposés et prestation orale et dossiers de recherches.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

MÉTHODOLOGIE, TECHNIQUES ET LANGUES

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

OUTILS EXPRES.
S1 3 ECTS
S2 3 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Définir une écriture et une posture personnelles : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias, dans leur dimension physique comme analogique ou numérique. Recherches graphiques et plastiques par l'expérimentation de moyens et médiums variés.
Groupe classe Animation

SEMESTRE 1
Nathalie Vernerey - 3h/semaine
Sandrine Trégou - 2h semaine par module

EC 2.1 Apprentissage et pratiques des outils et médiums fondamentaux - modes d'expérimentation et de recherche. Outils d'expression et d'exploration créative.

Objectifs
Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux. Construire une culture artistique. Élaborer des méthodes d'analyse. Énoncer et expliciter des choix plastiques.

Contenus
• Expérimentation et recherches collectives afin de développer les savoirs fondamentaux (point de vue, cadrage et perspective, représentation de l'espace...).
• Le corps / les proportions / découverte et pratique des différents outils / le volume par l'ombre et la lumière le modelé (approfondir une écriture et une expressivité graphique et plastique personnelle)
(Ernest Pignon Ernest)
• Le volume / le mouvement et sa décomposition (atelier terre / Peter Jansen / Benjamin Millepied), productions en terre sur le mouvement.

Méthode
Travaux dirigés sous formes individuelle et de groupe, recherches et productions plastiques abouties, présentation orale et/ou écrite de sa production, analyse d'œuvres en lien avec les recherches individuelles et les thématiques abordées.

Mode d'évaluation
Contrôle continu sur les recherches, productions et argumentation des intentions et choix plastiques. Analyse d'œuvres. Carnet de croquis : avec recherches et productions d'artistes / réalisations personnelles.

MODULE PHOTOGRAPHIE ET THÉÂTRE

Virginie Dagault-Revel

Objectifs
Expérimenter le jeu d'acteur. Aborder les stéréotypes de l'expressivité. Appréhender l'écriture d'un scénario. Organiser des images comme intention narrative. S'initier aux techniques de prises de vue.

Expérimenter le principe de l'image animée par la pratique du flip book et comprendre le principe mécanique du cinéma et de la persistance rétinienne.

Contenus
• Réalisation de courtes mises en scène avec jeu d'acteur et accessoires, dans l'espace du studio photographique en fond noir ou gris avec possibilité d'ajouter des éléments de décors.

• Production d'un corpus de photographies autour de l'idée d'une galerie de portraits et d'expressions.

• Narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés, durée, vitesse, rythme.

Méthode
Travaux dirigés sous forme collective avec une enseignante en photographie et une comédienne metteur en scène.

Mode d'évaluation
Contrôle continu autour de l'engagement et l'implication de l'étudiant dans le processus théâtrale et dans le travail et des productions : narration écrite, maquette du dispositif narratif visuel, prise de vue.

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

SEMESTRE 2
Nathalie Vernerey - 3h/semaine
Sandrine Trégou - 2h semaine par module

EC 6.1 Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.

Objectifs
Pratiquer et choisir les outils d'expression fondamentaux. Enrichir une culture artistique. Expliciter ses choix plastiques avec un vocabulaire spécifique. Créer des liens entre sa production et les œuvres d'artistes classiques et contemporains.

Contenus
• Expérimentation et recherches afin de développer les savoirs fondamentaux (espace, temps et lumière ; décomposition du mouvement, narration...) en lien avec les différents projets.
• Création de personnage en volume - autoportrait en pâte Fimo.
• Utilisation des matières et leurs significations (cartographie des matières et classification)

Méthode
Travail individuel et de groupe, recherches et productions plastiques abouties en lien avec les projets en cours, présentation orale et/ou écrite de sa production, étude collective d'œuvres en lien avec les recherches individuelles et les thématiques abordées.

Mode d'évaluation
Contrôle continu : recherches et/ou productions abouties, soutenues par une argumentation critique et référencée.

MODULE PHOTOGRAPHIE/VIDÉO ET STUDIO

Virginie Dagault-Revel

Objectifs
Comprendre et maîtriser l'appareil photographique et la prise de vue. Bases de la prise de vue avec caméra et du montage vidéo. Maîtriser les accessoires et réaliser des plans d'éclairage. Apprendre à regarder, cadrer, différencier. Orienter la lecture d'une image par sa composition. Développer un regard critique sur le fond et sur la forme.

Contenus
• Maîtriser des paramétrages d'un appareil photographique selon divers types de prise de vue. • Réaliser des prises de vue photo en maîtrisant la composition et la lumière dans les différents modes de saisie (studio, intérieur, extérieur, argentique, numérique).
• Concevoir et réaliser un projet photo et vidéo (recherches d'images fixes ou animées).
• Apprendre à réaliser un editing et à monter une série d'images.
• Renforcer son regard critique et autocritique.
Etre capable de présenter un travail photographique dans sa dimension artistique
• Penser un moyen de présentation.

Méthode
Travail de groupe, présentation orale et/ou écrite.
Travailler sur un projet personnel - Mise à disposition de matériel de prise de vue .

Mode d'évaluation
Contrôle continu : recherches et/ou productions abouties, soutenues par une argumentation critique et référencée.

MODULE SON

Estelle Cagnac

Objectifs
• Découvrir ou réviser les notions relatives au son. Comprendre les éléments du langage musical. • Développer des savoirs, des expériences, des méthodes et des références pour optimiser sa pratique personnelle du son et de la musique
(acquérir le sens du rythme).
• Passer d'appréhender de façon sensible une œuvre à analyser une œuvre, la situer dans son contexte historique et la mettre en lien avec d'autres (développer une culture musicale et artistique).
• Aborder les difficultés techniques liées à la prise de son ou à sa reconstruction en post-synchronisation.

Contenus
Découvrir, à travers des exercices et des expériences, dans quelle mesure le son influence la perception visuelle ainsi que l'appréhension globale d'un film. Visionnage d' extraits de films, analyse d'un point de vie strictement sonore (méthodologies).Rencontrer des œuvres et des artistes.

SEMESTRE 3 et 4
Sandrine Trégou - 1h semaine par module

EC 17.1 Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel ou collaboratif.

Objectifs
Établir des relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création.

Contenus
• Définir un environnement chromatique (schèmes colorés) pour situer et comprendre un film (pastels secs)
• Proposer une cartographie de la couleur permettant une classification par domaines colorés.
• Proposer un support de communication pour parler des couleurs.

Méthode
Travail en binôme par ateliers.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, dossier de présentation et de classification chromatique.

EC 22.1 Écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'étude.

Objectifs
Réaliser des pratiques et des productions croisées, associées à l'atelier de création et affirmer des pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et collaboratif

Contenus
• Création de personnage en volume dans un décor (couleur / lumière / volume).

Méthode
Travail en binôme, analyse des matières / moodboard tactiles et couleurs. Atelier de mise en volume et décor

Mode d'évaluation
Contrôle continu, présentation orale des recherches et des productions.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

TECH. MAT.
S1 2 ECTS
S2 2 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Comprendre les supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique. Constitution d'une matériauthèque et d'un lexique en Anglais. Cours en co-animation avec un enseignant de sciences physiques et un enseignant d'arts appliqués.

SEMESTRE 1 et 2
Patrice Portemann, Alexia Aublet - 2h/quinzaine
Groupe classe Animation

EC 2.2 Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas.

Objectifs
Acquérir une culture technique et technologique des matériaux ainsi qu'un vocabulaire spécifique. Manipuler la matière et tester ses propriétés et ses réactions.

Contenus
Classification des matériaux : les métaux, les polymères, les minéraux, les céramiques et les matériaux. Questionner et expérimenter le principe d'assemblage d'un matériaux. Expérimentation « passer de la surface au volume ». Aspects scientifiques, technologiques, artistiques et environnementaux.

Méthode
Apports théoriques. Recherche thématique. Ateliers et travaux de groupe. Constitution d'une matériauthèque

Mode d'évaluation
Travaux dirigés en lien à la démarche créative. Exposés et oraux.

EC 6.2 Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque.

Objectifs
Acquérir une culture technique de la couleur comme expression artistique. La couleur dans tous ses états» Approches archéologique, artistique et technologique.

Contenus
Des pythagoriciens à Chevreul : théorie des couleurs, de la lumière et des sons. La couleur, l'art et la science. L'origine des couleurs. Expérimentation «Pigments naturels ou artificiels ?»

Méthode
Exposé - un pigment ; TP - Indicateur coloré.

Mode d'évaluation
Travaux dirigés en lien à la démarche créative. Exposés et oraux.

SEMESTRE 3 et 4
Patrice Portemann, Sandrine Trégou - 2h/quinzaine
Groupe classe Graphiste et Animation

EC 10.2 Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétences.

Objectifs
Acquérir une culture technique de l'image numérique et des capteurs. Découvrir les principes de base du codage des images numériques. Connaître les processus d'acquisition d'un signal lumineux par effet photo-électrique. Apprécier et classer la couleur dans un ensemble chromatique / affiner sa perception / Organiser par domaines colorés

Contenus
Les espaces colorimétriques RVB/CMJN (gamut) et les solutions pour palier aux différences de teinte dans la chaîne graphique. Image matricielle et vectorielle ; profondeur et codage numérique des couleurs ; histogramme d'une photo. Caractéristiques des capteurs numériques.

Méthode
Travail par groupe en ateliers expérimentaux – travailler / transformer l'image fixe et cinématique

Mode d'évaluation
Évaluation continu , exposés et devoirs surveillés

EC14.2 Création et de concrétisation à partir de matériaux et procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel.

Objectifs
Acquérir une culture technique de la numérisation d'un signal analogique. Découvrir les techniques de base de l'échantillonnage d'un signal audio et vidéo. Acquérir des notions sur l'enregistrement et la compression des données numériques

Contenus
• Numérisation d'un signal audio/vidéo.
• Théorème de Shannon.
• Formats de fichiers pluri-médias.
• Protocoles d'échange et connexion à distance

Goupe Graphiste :
• Procédés d'impression (typographie / sérigraphie / lithographie / offset / numérique)

Goupe Animation :
• Lois physiques liées au mouvement et aux forces.
Architecture sonore / mise en parallèle d'un son - volume et couleur

Méthode
Travail par groupe en ateliers expérimentaux

Mode d'évaluation
Contrôle continu, présentation orale des recherches et des productions.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OUTILS NUM.
S1 3 ECTS
S2 3 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Acquérir des compétences pratiques et sensibiliser aux enjeux socio-économiques du numérique.
Groupe classe Animation

SEMESTRES 1 et 2
Nicolas Cadennes - 2h/quinzaine

EC 2.3 et EC 6.3 Apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO et initiation aux langages numériques.

Objectifs
Acquérir des compétences pratiques des logiciels de traitement d'image matricielles et vectorielles ainsi que les bases des langages HTML, CSS et de programmation

Contenus
Apprentissage des fonctionnalités de divers outils et logiciels de manière transversale selon les projets traités en atelier de création :
• Concours de BD Colomier : Photoshop, numérisation et traitement des images et PAO Indesign.
• Emaki : langage de programmation ActionScript our une diffusion interactive du projet.
• Galerie de portraits : présentation ludique, interactive multi-joueurs.

Méthode
Apports théoriques, démonstration et pratique à travers des ateliers expérimentaux, recherche de l'autonomie.

Mode d'évaluation
Contrôle continu autour des réalisations et présentations orales des productions.

SEMESTRES 3 et 4
Sabine de Valon - 2h/quinzaine

EC 10.3 et EC 14.3 Approfondissement des outils numériques visant l'autonomie dans la réalisation des productions animées et de leur médiatisation par la réalisation de supports de communication efficaces.

Objectifs
Acquérir des compétences pratiques des logiciels spécifiques à la réalisation des productions animées audiovisuelles et de création de supports de communication et de médiation.

Contenus
Apprentissage des fonctionnalités de divers logiciels de manière transversale selon les projets traités en atelier de création :
• Animathlon : logiciel de capture Dragon Frame, montage vidéo Adobe Première et de traitement du son Adobe Audition.
• Festival Traces : rotoscopie et ffets spéciaux avec Adobe After Effects.
• 12 Principes d'animation : logiciel d'animation 2D TV Paint et utilisation de palettes graphiques Cintiq.
• Co-working avec les étudiants de Licence pro : création de supports de médiation culturelle interactifs, aevc Adobe Animate.

Méthode
Apports théoriques, démonstration et pratique à travers des ateliers expérimentaux et workshop.

Mode d'évaluation
Contrôle continu autour des réalisations et présentations orales des productions.

LANGUES VIVANTES : ANGLAIS

ANGLAIS
S1 2 ECTS
S2 2 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Consolider et développer la maîtrise de l'Anglais. Favoriser une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité.

SEMESTRES 1 et 2
Mathilde Coquoin - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 2.4 Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite. Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.

Objectifs
Consolider et développer la maîtrise des langues vivantes étrangères, en particulier l'anglais. Mise à niveau et/ou actualisation des compétences acquises, développement des compétences dont les bases peuvent être inégalement maîtrisées. Faciliter un ancrage professionnel de l'usage des langues ; favoriser la mobilité et les échanges notamment pour les périodes de stage professionnels à l'étranger.

Contenus
Travail des 4 activités langagières (expression orale et écrite, compréhension orale et écrite), si besoin remise à niveau afin que tous les étudiants puisse avoir les mêmes bases. Mise en lien du cours de langue avec les projets réalisés avec les enseignements de Pratiques et Professionnels.

Méthode
Travail de groupe, travail en binôme ainsi que travail individuel.

Mode d'évaluation
Contrôle continu sur les cinq activités langagières (EOI/C, EE, CO, CE). Évaluation à dominante orale via des exposés et prestations orales, individuelles ou en groupe.

SEMESTRES 3 et 4
Nathalie Decout - 2h/semaine
Groupe classe Graphiste et Animation

EC 10.4 et EC14.4 Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne, TOEIC, TOEFL.

Objectifs
Développer l'acquisition de compétences lexicales, sociolinguistiques et pragmatiques. Faciliter un ancrage professionnel de l'usage des langues ; favoriser la mobilité et les échanges notamment pour les périodes de stage professionnels à l'étranger. Préparation à la conception du mémoire de fin d'étude dont un résumé en anglais est demandé. Niveau du CECRL visé en fin de semestre 4 : B2 - B2+

Contenus
Les thématiques abordées – généralistes et en lien avec les projets menés dans les enseignements pratiques et professionnels - permettent aux étudiants d'acquérir des compétences transférables d'une situation de communication à une autre.

Méthode
Travail de groupe, travail en binôme ainsi que travail individuel.

Mode d'évaluation
Contrôle continu sur les cinq activités langagières (EOI/C, EE, CO, CE). Évaluation à dominantes orale et écrite via des exposés et prestations écrites et orales individuelles.

CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

ÉCO. GEST.
S1 2 ECTS
S2 2 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Développer les connaissances et compétences d'économie-gestion. Repérer et comprendre l'environnement et l'organisation des activités professionnelles liées au domaine d'étude.
Groupe classe Graphiste et Animation

SEMESTRE 1 et 2
Karine Chesnel - 2h/quinzaine

EC 2.5 Connaissances générales appliquées à l'industrie et à entrepreneuriat.

Objectifs
Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle l'étudiant est amené à exercer son activité professionnelle

Contenus
Contexte 1 : Une institution culturelle (Gaïté Lyrique, Carreau du Temple, …)
• Mise à niveau : découverte et compréhension des différents types d'organisation : connaissances de l'entreprise, association et organisation publique et de leurs environnements respectifs.
• Appréhender le secteur d'activité et le marché : principaux intervenants, typologies d'entreprises, métiers, évolution des modèles économiques, parties prenantes.

Contexte 2 : Littérature jeunesse : récit sonore, applications marketing
• Le droit d'auteur : principes, droit de copie, notions d'œuvres composite, collective, collaborative…
Propriété industrielle : INPI, dessin et modèles, droit des marques, brevet
• Appréhender le secteur d'activité et le marché : principaux intervenants, typologies d'entreprises, métiers, évolution des modèles économiques, parties prenantes.

EC 6.5 Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées.

Objectifs
Appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur au travers de la notion de stratégie d'entreprise.

Contenus
Contexte : Une entreprise clef du secteur d'activités de la mention)
• Identification des compétences distinctives, savoir faire spécifiques d'entreprises des secteurs du design graphique ou du cinéma d'animation
• Repérage et analyse des stratégies développées par ces entreprises pour rester pérenne.
Outils d'analyse : PESTEL, SWOT

Méthode S1 et S2
Travail des étudiants sur des supports multiformes : articles de presse généraliste ou professionnelle, ressources internet et ressources spécifiques du professeur centralisées sur un PADLET (support numérique) dédié à la filière DNMADe créé par le professeur : vidéos, supports de cours et liens divers selon les thématiques abordées. Constitution de groupes de travail (sans tenir compte des mentions Graphisme ou Animation) : observation et analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité, recherches en vue de la constitution de travaux argumentés restitués sous forme écrite ou orale.

Mode d'évaluation S1 et S2
Contrôle continu, évaluations écrites à partir de situations-problèmes tirés du secteur d'activité. Exposés à l'oral à partir de supports de présentation de type PréAO devant le groupe Classe.

SEMESTRE 3 et 4
Karine Chesnel - 2h/quinzaine

EC 10.5 Étude de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques

Objectifs
Mobiliser et approfondir les savoirs et compétences développées en première année. Identifier et comprendre l'enjeu des problématiques juridiques spécifiques à chaque secteur d'activité dans lecadre d'un projet. Repérer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative.

Contenus
Contexte : L'organisation et la participation à un Festival
Quelle structure juridique pour quelle organisation ? Les aspects réglementaires et législatifs de toute activité. Le « contrat » sous toutes ses formes : contractualisation des relations entre les différentes organisations et au sein d'une organisation. Mise en pratique de la protection du droit d'auteur du prestataire (designer graphique ou cinéaste d'animation).

EC 14.5 Micro projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, étude de cas.

Objectifs
Mobiliser et approfondir les savoirs et compétences développées en première année. Identifier et comprendre les enjeux marketing, commerciaux et financiers spécifiques à chaque secteur d'activité dans le cadre d'un projet. Comprendre et participer à l'élaboration d'une offre commerciale au sein d'une organisation.

Contenus
Contexte : Projet fictif ou réel lié à la Mention
Les enjeux du marketing. Les composantes de l'offre commerciale : les composantes du prix, la fixation à partir des coûts : éléments du coût de revient selon l'activité Design graphique ou Animation, le seuil de rentabilité, la fixation du prix à partir de la concurrence ou de la demande. Comment facturer ? le processus commercial du devis à la facture, le mécanisme de la TVA et les modalités de paiement

Méthode S3 et S4
Cours en groupe classe complet (2 mentions) avec travaux de groupe par mention Graphisme ou Animation : études de cas issus du domaine d'activité : mise en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'organisation avec proposition de solutions en justifiant les choix opérés. Travail des étudiants à partir de supports multiformes : ressources du professeur centralisées sur un PADLET spécifique à chaque mention, articles de presse, documents juridiques, documents d'entreprises, entretiens ou interviews avec des professionnels...

Mode d'évaluation S3 et S4
Contrôle continu, évaluations écrites à partir de situations-problèmes tirés du secteur d'activité. Compte-rendu d'activité écrit résultant du travail de groupe et des travaux de recherche et d'enquête de terrain. Exposés à l'oral à partir de supports de présentation de type PréAO devant le groupe Classe. Méthodologie, techniques et langues

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

ATELIERS DE CRÉATION

Les ateliers de création sont un lieu de consolidation de la pensée et des savoir-faire dans un processus réflexif de création. Ils mettent en œuvre des dispositifs pédagogiques spécifiques basés sur la pluridisciplinarité et la pédagogie de projet avec co-enseignement et l'intervention de professionnels et d'experts associés.
Groupe classe Animation

TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

TECH. S-FAIRE
S1 4 ECTS
S2 4 ECTS
S3 6 ECTS
S4 6 ECTS

Acquérir savoir-faire et techniques pour en faire des outils de création et de conception. Coordonner connaissances et actions. Groupe classe : mention Animation

SEMESTRE 1
Crystèle Gannet-Vignal, Laura Mareuil - 5h/semaine

EC 3.1 Découverte et sensibilisation autour d'ateliers diversifiés.

Objectifs
Appréhender les attendus de la formation. Découvrir la diversité des outils et tendre vers une appropriation. Renforcer la pratique exploratoire et découvrir de nouvelles méthodes de travail. Faire du lien afin de réinvestir des connaissances et acquis vers d'autres enseignements. Acquérir du vocabulaire technique, culturel et artistique.

Contenus
Thème : L'image dans tous ces états.
Engager une démarche de recherches plastiques et graphiques par le biais d'ateliers de pratiques et d'expérimentations. Réinvestir dans son travail des ressources théoriques et référentielles afin de se bâtir un regard individuel singulier et développer une recherche personnelle. Aborder la question de la narration et questionner la notion d'écriture (textuelle, graphique), de signe et d'image. Être capable de mettre en forme et valoriser son travail.

Méthode
Travail individuel ou par groupe, atelier de pratiques expérimentales.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation orale, recherches et productions sous forme de micro-projet - rendus sous divers formats et supports. Autoévaluation (apprendre à situer son travail et remédiation éventuelle).

SEMESTRE 2
Laura Mareuil, De Valon Sabine- 3h/semaine,
Virginie Dagault-Revel - 1h semaine par module
Crystèle Gannet-Vignal - intervention

EC 7.1 Poursuivre la découverte et les investigations.

Objectifs
Poursuivre la découverte des outils de création, aborder la question de la transposition et questionner l'écrit (scénario, storyboard ...), appréhender textures et matériaux, s'initier à la fabrication en volume et à la pratique de la prise de vue image par image, l'animation 2D numérique et du traitement du son.

Contenus
Thèmes : Transposer & Induire
Aborder le lien étroit entre le texte et l'image produite. Être capable de trouver des solutions plastiques, de se projeter dans un univers ressenti et de le retranscrire. Comprendre la capacité narrative que projette les mots, les sons, afin de produire des propositions singulières. S'approprier et faire des choix. Approfondir ces connaissances autour des codes de représentation. Construire une personnalité incarnée par un personnage en volume d'après une citation prétexte (la liste de courses).

Méthode
Travail individuel ou par groupe, atelier de pratiques expérimentales, études de cas, workshop...

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation orale, recherches et productions sous forme de mini-projets - rendus sous divers formats et supports. Autoévaluation.

SEMESTRE 3 et 4
Sabine de Valon, Virginie Dagault-Revel, Estelle Cagnac - 5h semaine sous forme de modules liés aux projets.

EC 11.1 Pratiques et approfondissement du domaine de spécialité.

Objectifs
Expérimenter diverses techniques d'animation 2D et en volume, acquérir des compétences, gestes et savoirs spécifiques lié à la problématique du mouvement et en faire des outils de création.

Contenus
L'acquisition des fondamentaux en techniques et savoir-faire sont directement issus des projets pédagogiques mis en œuvre chaque année :
• **Animathlon** : Expérimenter de manière intuitive diverses techniques d'animation. S'initier aux logiciels de prise de vue : DragonFrame et de montage vidéo : Adobe Première Pro. Appréhender les notions de rythmes et de montage dans un environnement sonore.
• **Centre Chorégraphique Nora Turpault** : Développer les compétences en prise de vue réelle et maîtriser les mouvements de caméra. Aborder rythmes et mouvements du corps : accélérations, rebonds, tensions, trajectoires et morphologie. S'initier à la rotoscoppie. Explorer une écriture plastique innovante en adéquation avec la demande et ses enjeux.
• **Marionnettissimo : Workshop** « fabrication et manipulation de marionnette », dans le cadre du 22e festival International de Marionnettes et Formes Animées de Tournefeuille (31), rencontres avec les compagnies.
• **Storyboard-Animatic** : Aborder les codes de représentation et les techniques du storyboard. Renforcer les notions du langage cinématographique (échelles de plan, mouvement de caméra, raccords...). Identifier et s'approprier un genre cinématographique (western, comédie, drame, policier, anticipation...). Appréhender le rôle et les fonctions d'une animatic.
• **Exercices de style** : Aborder les techniques et principes de bases de l'animation 2D pour animer avec réalisme et fluidité. Prendre en compte et comprendre les lois de la physique associées aux déplacements et aux mouvements.

Méthode
Travail individuel ou par groupe, workshop, atelier de pratiques et d'expérimentation par module selon les enseignants/enseignements, interventions de professionnels.

Mode d'évaluation
Contrôle continu par évaluation des productions et de leur présentation à l'oral.

EC 15.1 Pratiques collaboratives, croiser les spécificités de champs techniques complémentaires.

Objectifs
Expérimenter et approfondir les compétences dans la création d'univers (personnages, décors) et aborder gestes et savoirs spécifiques lié à la réalisation de supports animés interactifs multimédias. Conduire l'étudiant à formuler des choix, des intentions créatives en lien avec son orientation et son projet professionnel.

Contenus
L'acquisition des fondamentaux en techniques et savoir-faire sont directement issus des projets pédagogiques mis en œuvre chaque année :
• **Création d'un personnage** : Affirmer un caractère physique et psychologique, au sein d'un univers.
• **Ça cartoon** : Création d'une scénographie de présentation de la section et des travaux réalisés dans le cadre de la journée portes ouvertes de l'établissement.
• **Création de supports multimédias** : Workshop collaboratif avec les étudiants de la mention Graphisme et ceux de la Licence Pro Animation et Valorisation du Patrimoine Urbain et Péri-urbain de l'Université Jean-Jaurès de Toulouse dont le thème est la valorisation de la voie Verte Cahors Capdenac, auprès du grand public et des touristes (conception d'une signalétique, d'une application interactive animée, et d'un document d'information imprimé).

Méthode
Travail individuel et par groupe, workshop.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, évaluation des productions et de leur présentation à l'oral.

PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

PRAT. PROJET
S1 3 ECTS
S2 3 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Acquérir la méthodologie de démarche de projet permettant de donner vie à une idée de sa conception à sa concrétisation et médiatisation. Transmettre, créer et innover : savoir argumenter sa démarche de manière cohérente.

SEMESTRE 1 et 2
Crystèle Gannet-Vignal, Laura Mareuil - 3h/semaine

EC 3.2 Micro-projets ouverts sur différents champs de la création.

Objectifs
Acquérir et comprendre les attendus d'une démarche en arts appliqués. Identifier et respecter un contexte et un cahier des charges. Appréhender une méthodologie de recherches et proposer des pistes de solutions divergentes. Comprendre comment mettre en place un processus créatif. Savoir argumenter et étayer son travail. Adopter une attitude qui tend vers l'autonomie.

Contenus
Thème : L'image dans tous ces états.
Se familiariser avec la méthodologie de recherche créative afin de se l'approprier, orchestrer sa démarche de manière organisée et cohérente. Savoir poser des mots sur les effets produits. Être capable de produire un travail de recherches riche et pertinent. Projets : Festival de BD Colomiers, concours jeunes talents ; Emaki : surprenant paysage ; Bestioles : de l'image au signe.

Méthode
Travail individuel ou par groupe, atelier de pratique, cours magistraux, études de cas, workshop ...

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation orale, recherches et productions sous forme de micro-projets. Autoévaluation (apprendre à situer son travail et effectuer une remédiation éventuelle), table ronde et échange collectif.

EC 7.2 Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.

Objectifs
Consolidation d'une démarche en arts appliqués. Être capable de poser un regard critique sur son travail et d'envisager des possibilités de remédiation, rebondir sur d'autres pistes créatives.

Contenus
Thème : Transposer.
Consolider la recherche, s'ouvrir aux références multiples. Adopter une méthodologie créative afin d'être capable de transposer l'imaginaire en une représentation effective. Projets : Champs-hors champs : Planter le décor ; Chara-design : la liste de courses.

Méthode
Travail individuel ou par groupe, atelier de pratiques expérimentales.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation orale, recherches et productions sous forme de micro-projets. Autoévaluation (apprendre à situer son travail et effectuer une remédiation éventuelle), table ronde et échange collectif.

SEMESTRE 3 et4
De Valon Sabine- 2h/semaine,
Virginie Dagault-Revel - 2h/semaine

EC 11.2 Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel.

Objectifs
Affiner sa méthodologie de démarche créative de conception de projet. Adopter un esprit critique et constructif.

Contenus
Aborder une méthodologie de démarche créative articulée et appliquée aux projets listés précédemment en Technique et Savoir-faire :
• Déterminer une problématique précise par l'étude et l'analyse de son environnement.
• Rechercher. Adopter un esprit critique et constructif afin de comprendre les échecs passés. Élaborer une nouvelle stratégie de recherches afin de répondre au mieux à la demande. Explorer et approfondir des pistes de recherches.
• Imaginer. Enclenchement du processus d'idées et les concevoir. Choix du modèle idéal.
• Prototyper et tester.

Méthode
Travail individuel ou par groupe, études de cas, workshop.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, présentation orale des recherches et des productions.

EC 15.2 Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels.

Objectifs
Aborder la question du multimédia et des productions interactives. Travailler en équipe et permettre à l'étudiant de se situer dans une équipe pluridisciplinaire. Comprendre la démarche d'un projet de commande, du brief client à la réalisation du prototype.

Contenus
Affirmer une méthodologie de démarche créative articulée et appliquée aux projets listés précédemment en Technique et Savoir-faire notamment avec le worksop collaboratif.

Méthode
Travail individuel ou par groupe, études de cas, workshop.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, présentation orale des recherches et des productions.

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

COM. MÉDIAT.
S1 2 ECTS
S2 2 ECTS
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Acquérir les méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création tant à l'oral qu'à travers des supports de médiation maîtrisés

SEMESTRES 1 et 2
Crystèle Gannet-Vignal, Laura Mareuil - 1h/semaine

EC 3.3 et EC 7.3 Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication.

Objectifs
Comprendre les mécanisme d'une situation de communication. Choisir et appliquer différents dispositifs de communication. Acquérir un vocabulaire technique précis et adapté et construire un argumentaire.

Contenus
Construire une présentation en lien avec les différents projets proposés - prestation orale individuelle ou collective.

Méthode
Travail individuel ou par groupe et par module horaire selon les différents projets. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation orale, autoévaluation (apprendre à situer son travail et remédiation éventuelle)..

EC 11.3 et EC 15.3 Présenter, communiquer et valoriser son projet.

Objectifs
Aborder avec autonomie la création de supports de médiation et de valorisation des projets, nécessaires entre les phases de pré-production et celles de la promotion/diffusion. Constitution par l'étudiant d'un portfolio et des supports de communication favorisant l'échange et la reconnaissance avec le milieu professionnel afin de faciliter la recherche de stage.

Contenus
Maîtrise de savoir-faire et culture des règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page. Maitrise des outils numériques de PAO afin de constituer les différents dossiers de valorisation et de médiation, sous formes numériques et/ou imprimés, fixes ou animées. Envisager leur diffusion sur les différents canaux d'information y compris les réseaux sociaux.

Méthode
Travail et suivi individualisé par module horaire selon les différents projets.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, évaluation des productions et prestations orales.

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

DÉM. RECHERCHE.
S3 2 ECTS
S4 2 ECTS

Acquérir les méthodes liées à la recherche : développer ses capacités d'analyse et de recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions. Échanger, collaborer et affirmer ses parti-pris créatifs, définir et justifier un positionnement de designer. Cet enseignement commence à partir de la seconde année et a pour finalité l'acquisition d'une méthodologie de mémoire : enquêter, problématiser, conceptualiser, analyser, construire, argumenter, ouvrir sur des hypothèses de projet.

SEMESTRE 3 et 4
De Valon Sabine- 2h/quinzaine

EC 11.4 Analyser, questionner/interroger la pratique (démarche réflexive).

Objectifs
Initier progressivement une démarche de recherche à partir de l'observation et l'analyse de ses propres pratiques.

Contenus
• Adopter une pensée divergente : exercice collectif de créativité.
• Adopter une pensée réflexive : série de questionnements sur ses productions et analyse autour de leur processus de mise en œuvre à l'aide d'une grille de réflexion.
• Adopter une pensée heuristique : à partir du Festival Marionnettissimo, brainstorming collectif, idéation émergence de thématiques par une mise en relation des termes (catégorisation/classification)
• Initier une méthodologie de recherche documentaire.

Méthode
Mise en place d'un « carnet de bord » favorisant une démarche réflexive. Travail individuel ou par groupe et suivi individualisé.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation écrites et orales, individuelles et collectives

EC 15.4 Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique).

Objectifs
Approfondir progressivement la démarche de recherche à partir de l'observation, la collecte et l'analyse d'informations sur un thème donné. Appréhender les attendus du mémoire MADE et se positionner sur une thématique d'étude envisageable (fin du semestre S4).

Contenus
• Esprit de collection : collecter, définir, analyser, problématiser. Comment passer d'un thème à un sujet et comment poser une problématique ?
• Immersion : lectures collectives et échanges à partir de documents de type mémoire réalisés par les étudiants de la FEMIS. Analyse et échanges.

Méthode
Recherches individuelles autour d'un objet de collection. Travail pluridisciplinaire avec les enseignements Humanités et Cultures.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, prestation écrites et orales, individuelles et collectives

PROFESSIONNALISATION

PROFESSIONAL.
S1 1 ECTS
S2 1 ECTS
S3 1 ECTS
S4 1 ECTS

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Appréhender les réalités professionnelles du secteur d'activités. Construire son parcours de poursuite d'études ou d'insertion professionnelle. Consolider et enrichir son parcours par le biais de stages en entreprise, par l'étude de cas d'entrepreneuriat et l'intervention de professionnels.

SEMESTRE 1 et 2
De Valon Sabine- 1h/semaine par module horaire

EC 4 **Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, compréhension du monde milieu professionnel.**

Objectifs
Développer sa propre représentation des secteurs d'activités et métiers liés au domaine de l'Animation. Savoir situer les enjeux de ces secteurs en rapport avec l'industrie du divertissement, du secteur de la communication et de la création. Préparer facilitant la recherche de stage.

Contenus
Conception et réalisation d'un « jeu des métiers de l'animation ». Chaque année le type de production est amené à évoluer tout conservant cette thématique.

Constitution d'une liste d'adresses de lieu de stage motivée, réalisation du CV et de la lettre de motivation, suivi régulier de la prospection.

Méthode

Travail de groupe, élaboration du concept jusqu'à sa matérialisation à travers une maquette fonctionnelle. Intervention de professionnels, réalisation de micro-projet, étude de problématique concrètes, étude de cas entreprenariat, stage et compte-rendu de stage.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, exposés et prestation orale, recherches et productions sous forme de micro-projet.

EC 8 **Détermination et construction d'un parcours structuré, stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours).**

Objectifs
Cette première immersion en milieu professionnel a trois objectifs : découvrir un contexte professionnel et la compréhension des codes et des modes de fonctionnement de l'entreprise ; développer un premier réseau professionnel et enfin permettre à l'étudiant de se positionner au sein de son parcours et orientations.

Contenus
Validation expérimentation et évaluation du jeu des métiers par les étudiants de 2e année.
• Stage de 5 jours en entreprise (février).
• Participation au festival international d'Annecy sur 5 jours (juin).

Méthode

Stage et compte-rendu visuel de la semaine d'observation sous forme de carnet de voyage/facilitation graphique. Carnet graphique autour d'une thématique relevée lors du festival d'Annecy.

Mode d'évaluation
Productions graphiques, exposés et prestation orale.

SEMESTRE 3 et 4
De Valon Sabine- 1h/semaine par module horaire

EC 12 Positionnement et enrichissement des compétences : affirmer sa représentation du secteur d'activité et guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de parcours.

Objectifs
Définition, observation et analyse des réalités professionnelles des secteurs de production en Animation par le biais de recherches et d'exposés successifs dont les contenus seront partagés et mutualisés sous forme de présentations écrites et orales. Actualisation et enrichissement du réseau des entreprises d'accueil.

Contenus
Les thématiques abordées doivent permettre de définir le secteur de l'animation, circonscrire les différents métiers afférents, intégrer les processus de production. Dans un second temps, le travail de recherche porte sur une entreprise ou un studio dont les méthodes ou les productions suscitent chez l'étudiant intérêt et réflexion.

Méthode

Série d'exposés en binôme sur les secteurs de l'animation et les différents métiers (10 thèmes proposés à traiter). Série d'exposés individuels sur une entreprise ou un studio qui relève du secteur CA/Motion, susceptible d'être un lieu de stage.

Mode d'évaluation
Exposés et présentation orale, contrôle continu, recherches et devoirs écrits.

[Thèmes exposés]
Définir le secteur de l'animation en termes de supports/productions/ diffusion.
La chaine de production de la conception à la diffusion, chaque phase étant détaillée.
Présentation d'un métier spécifique
Scénariste
Storyboarder
Layaout-man/woman
Character designer
Décorateur 2D/3D
Animateur 2D/3D
Sound designer
Réalisateur

EC 16.1 Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats
EC 16.2 Stage minimum 3 mois (sur 2 périodes S4 et S5).

Objectifs
Émergence d'un profil de « créateur » et de « professionnel » dans le domaine de l'animation. Création des supports de communication témoignant de cette nouvelle identité. Élargissement du réseau des entreprises et professionnels partenaires. Acquisition mise en place d'une méthodologie de projet de commande / organisation et gestion de projet collectif (Co-working LP).

Contenus
• Conception et réalisation d'outils de communication facilitant les échanges avec les entreprises partenaires ciblées pour les stages.
• Réalisation d'un projet collectif en co-working avec les étudiants de la Licence Pro Animation et Valorisation du Patrimoine Urbain et Péri-urbain (LPAVU) ainsi que les étudiants du DNMADE Mention Graphisme de l'ensemble scolaire Saint-Étienne. Période de formation en milieu professionnel (stage de 2 mois).

Méthode

Conception et réalisation d'un « showreel » (bande démo personnelle audiovisuelle).
Étude d'une problématique concrète d'un projet de commande dans le cadre d'un partenariat avec l'université Jean-Jaurès de Toulouse et le pôle patrimoine de Cahors . Le thème est actualisé chaque année et concerne les étudiants des 2 mentions Graphisme et Animation.

Mode d'évaluation
Contrôle continu, exposé et présentation orale, productions.

ENSEMBLE SCOLAIRE
SAINT-ÉTIENNE
CAHORS

49, rue des Soubirous CS80192 46003 CAHORS Cedex ✣
Tél. 05 · 65 · 23 · 32 · 02 ✣ contact@st-etienne46.com ✣ www.st-etienne46.com