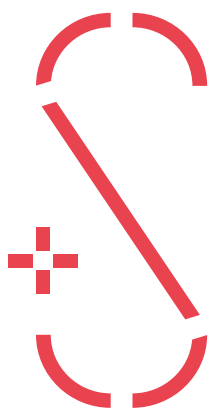




CATALOGUE DE COURS 2023 - 2024





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, gastronomique 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 scénarii, 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 d'Oc de Cahors
- Cinéma Le Grand Palais - Cahors
- ISCID Institut Supérieur Couleur, Image, Design - Campus de Montauban - Centre Universitaire de Tarn-et-Garonne
- 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 Credit 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 ?

Animateur 2D et volume (stop motion), storyboarder, décorateur 2D et volume, caractere 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.

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 DNMAE

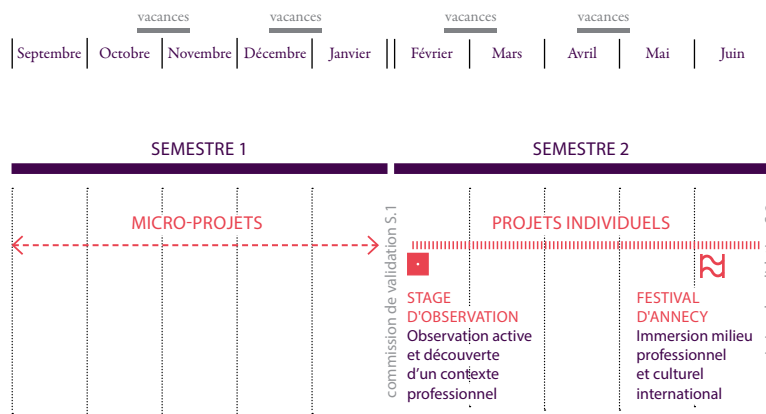
ANNÉE

1

S1 - S2

Découverte & Acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques

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



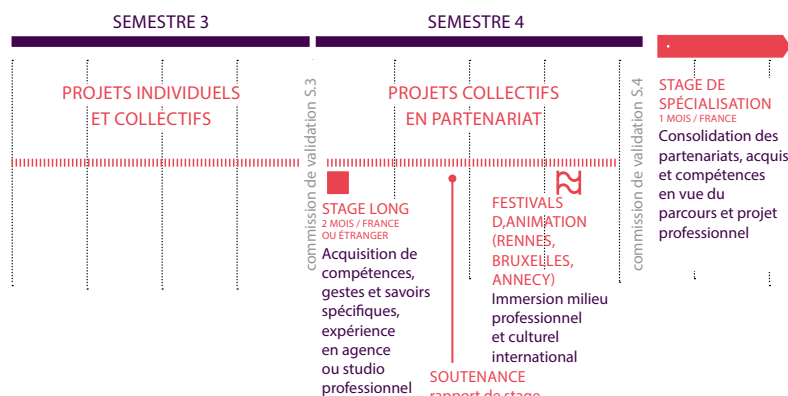
ANNÉE

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



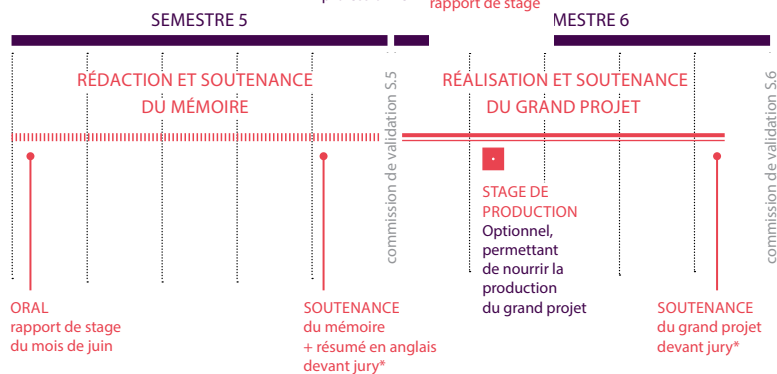
ANNÉE

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	Acquérir des compétences pratiques et sensibiliser aux enjeux socio-économiques du numérique.	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 pour en faire des outils 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 démontrer 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)	Accueillir les étudiants venus d'horizons 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, conduire au mémoire	-	1	1	1
Professionalisation	Appréhender les réalités professionnelles. Construire et enrichir son parcours par le biais de stages en entreprise, et aussi étude de cas, d'intervention de professionnels.	1	1	1	1
Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude		1	1	1	1
TOTAL HEURES / HEBDO PRÉSENTIEL		30	27	24	24
TRAVAIL EN AUTONOMIE		15	18	20	20

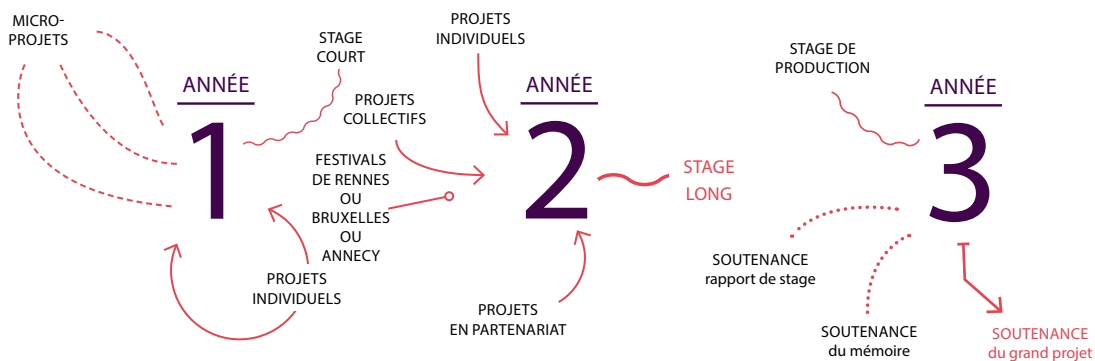
L'assiduité est un support essentiel de la réussite des étudiants.

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.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE LA FORMATION



CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DES ECTS

Chaque pôle d'enseignements donne lieu à la délivrance d'ECTS. Les unités d'enseignements (UE) des semestres sont évaluées sous la forme d'un contrôle continu.

DNMADE Crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
Enseignements généralistes 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
Professionalisation	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 DIPLOME	180 ECTS					

La moyenne des notes semestrielles des EC est calculée par UE et constitue la note d'UE :

- 1^{er} 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 :

- 2^e niveau de compensation : les UE se compensent au sein d'un même semestre.
- 3^e 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 Master Animation de L'ISCID DE Montauban et de Master Gastronomie, Vin, Culture et Société de l'université de Cahors (ces deux Masters dépendent de l'université Jean Jaurès de Toulouse), enrichissent les acquis transversaux.

Exemple de projets en Animation : Animathlon, Festival de la BD à Colomiers, Amigants, Le Cadurcothère, Vidéo Mapping, ... 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 2^e 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.

1^{re} 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 enseignants, une immersion dans le milieu international du film d'Animation en participant au Festival d'Annecy.

2^e 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 chaque stage, l'étudiant restitue son expérience par la rédaction d'un rapport de stage et une soutenance orale.

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 milieu professionnel (dans le respect de la confidentialité des activités de l'entreprise).

La prestation orale se nourrit quant à elle de la qualité et des spécificités du stage lui-même ;

des acquis tangibles du stage pour l'étudiant, et permet d'évaluer sa capacité de synthèse et d'échange devant un jury.

3^e 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-Baptiste LEGRAND
Enseignant en arts appliqués

Delphine VIALARET
Enseignante Philosophie

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

Jean-Baptiste LEGRAND
Enseignant en arts appliqués

Virginie DAGAULT REVEL
Enseignant arts appliqués

Fabienne BONIS
Enseignante langue vivante

Guillaume MARUEJOUL
Enseignant sciences-physiques

Crystèle GANNET-VIGNAL
Enseignante arts appliqués

Mathilde COQUOIN
Enseignante langue Vivante, responsable Erasmus

Claude LAFFONT
Enseignante éco-gestion

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

Fernando Luis BELISARIO PINEDA
Enseignant arts appliqués, animation

Virginie DAGAULT-REVEL
Enseignante arts appliqués, animation

Jean-Baptiste LEGRAND
Enseignant en arts appliqué

Crystèle GANNET-VIGNAL
Enseignante arts appliqués

INTERVENANTS & PROFESSIONNELS

Christine MARROU
Scénariste

Brice LALART
Graphiste, Motion Design

Thierry ROCHE
Modèle vivant

Patricia SOURDES
Animatrice Stop Motion

Solveig VON KLEIST
Animatrice, grattage pellicule

Thomas FIANCETTE
Multi instrumentiste, Bruitages

Aurore PEUFFIER
Animatrice 2D

Mariette BOUILLET
Comédienne -Compagnie Octopus Rythmo

Lolita BOURNAC
Animatrice 2D

Christine MARROU
Scénariste /réalisatrice

Pierre Adrien LECERF
Animateur Stop Motion, fabrication marionnettes

Aurore PEUFFIER
Animatrice 2D

Timo HATEAU
Animateur Stop Motion
Studio Mizotte et cabécou

Marc Azémat
Docteur en Préhistoire (La représentation du mouvement dans l'art pariétal paléolithique de la France)

Cinéma Le Grand Palais
Cahors

Philippe ETIENNE
Enseignant ISCID (Son en lien au 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 bancs titre)
- Un studio de prise de vue en volume (3 castelets)
- Un atelier de fabrication (marionnettes, décors,...)
- Une salle polyvalente recherches/production par année de formation
- Un petit studio d'enregistrement
- Un labo photo

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 (x2)
- Micro Enregistreur portable Zoom H1 (x6)
- Table lumineuses (x16)
- Tablettes graphique Cintiq Wacom (x12)
- Éclairage professionnel de studio (Leds, Fresnel, Boîtes à lumière,...)
- Agandisseurs photo (x2)

2

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DES ENSEIGNEMENTS

Enseignements génériques.....	p.17
Enseignements transversaux méthodologie technique et langue	p.23
Enseignements Pratiques et Professionnels atelier de création	p.30
Professionalisation	p.38



 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS ET CULTURES

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

Le cours de philosophie en DNMADe est conçu pour apporter une culture philosophique et générale. Les étudiants sont encouragés à la compréhension de thèses et au développement de leur esprit critique. Les qualités d'analyse, de synthèse sont valorisées à l'écrit et à l'oral. La notion de patrimoine culturel est également intégrée au programme. Les cours étant en commun avec le DNMADE graphisme, les étudiants sont amenés à échanger des réflexions conjointes aux deux formations (image, langage, couleur).

 HUMANITÉS

S1 4 ECTS

S2 4 ECTS

S3 3 ECTS

S4 3 ECTS

S5 3 ECTS

S6 3 ECTS

SEMESTRES 1 UE 1. et 2 UE 2.

Delphine Vialaret - 2h/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

Maîtriser et mobiliser une culture philosophique et une culture générale. Maîtriser l'expression écrite et l'exploration d'une problématique. Maîtriser l'expression orale dans la formulation et l'exploration d'une problématique. Capacité de travail, d'attention et d'assiduité

Contenus S1

La philosophie grecque. Étude de l'allégorie de la caverne dans l'oeuvre la République.

La culture et les arts en Grèce antique.

Mise en perspective avec des films d'animation liés à cette thématique.

Problématiques liées à l'esthétique et au statut de l'oeuvre d'art. Etude de textes. Approfondissement du domaine photographique. Réflexion sur la photographie et l'animation.

Contenus S2

Esthétique de la couleur. Etude de textes.

Le langage. Études de textes et exemples dans l'animation.

L'appréciation d'une oeuvre d'art : les critères du jugement de goût.

Culture générale : les représentants de l'histoire du film d'animation.

Méthode

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

Mode d'évaluation

S1: épreuves écrites.

S2 : exposés oraux et épreuves écrites.

Les sorties ou événements peuvent donner lieu à des compte-rendus.

PHILOSOPHIE ET SCIENCES HUMAINES

L'enseignement "Philosophie et Sciences Humaines, 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, divergente et protéiforme. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière, en incitant à des automatismes d'ouverture vers la création et le patrimoine historique et contemporain.

SEMESTRE 3 **UE 9.** et 4 **UE 13.**

Jean-Baptiste Legrand - 2h/semaine

EC 9.1 et EC 13.1 Le parcours est protéiforme et explore les différentes formes de langage écrits et picturaux dans le but d'apporter un socle commun de connaissances et de techniques: 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

Objectifs

Développer 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.
Maîtriser l'art de la synthèse et du résumé.
Maîtriser les principales techniques de narration.
Maîtriser l'argumentaire.

Outils et méthodes

Exploration des philosophes et historiens d'Art et de leurs thèses par le moyen de comperendus de lecture analytique.
Réflexion basée sur des extraits et citations de penseurs autour de leur approche esthétique, philosophique, psychologique et humaniste.
Initiation à l'analyse picturale, graphique, et filmique. les compétences d'analyse, de synthèse, de réflexion personnelle, la culture.
Travail de l'empathie et de l'expression et expressivité.
Enrichissement d'un vocabulaire spécifique.
Sémantique de l'image.

SEMESTRE 5 **UE 17.** et 6 **UE 21.**

Jean-Baptiste Legrand- 1,30h/semaine
Groupe classe Graphiste et Animation

EC 17.1 et EC 21.1 Approches en philosophie et Lettres Sciences Humaines de la problématisation, de concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées.

Objectifs

Développer l'expression écrite et orale.
Construire un raisonnement personnel structuré.
Développer la veille documentaire.
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.
S'approprier des concepts de perception du monde artistique et philosophique contemporain.

Contenus

Techniques d'analyse.
Techniques d'écriture synthétique.
Techniques d'écriture narrative - scénarios.
Analyse filmique et iconographique.
Analyse comparée d'oeuvres.
Analyse critique de thèses esthétiques.

Outils et méthodes

Exploration des philosophes et historiens d'Art et de leurs thèses par le moyen de comperendus de lecture analytique.
Travail de recherche prospective et divergente pour consolider le propos.
Réflexion basée sur des extraits et citations de penseurs autour de leur approche esthétique, philosophique, psychologique et humaniste.
Analyse picturale, graphique, et filmique. les compétences

CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

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 UE 1.

Crystèle Gannet - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 1.2 Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques.

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.
Faire preuve de recul et d'empathie pour comprendre et exploiter une sensibilité plastique et culturelle.

Contenus

Approche synthétique et contextualisée des mouvements artistiques, du design, de l'évolution des styles et des innovations techniques.

Méthode

Cours magistraux (thématiques et/ou chronologiques), variation des supports, travaux pratiques dirigés et en autonomie afin d'ancrer les connaissances et mener à la mise en place d'une méthode d'analyse fond de veille culturelle à travers l'exploration de thèmes.

Mode d'évaluation

Analyse écrite, travaux pratiques, présentation orale, carnet thématiques (recherche et analyse de références) carnet de veille (actualité design).

SEMESTRE 2 UE 2.

Crystèle Gannet- 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 5.2 Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales.

Ce cours explore le lien entre l'histoire des arts et du design avec le cinéma et le cinéma d'animation

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

Approche synthétique et contextualisée des mouvements artistiques, du design, de l'évolution des styles et des innovations techniques. Cours thématiques abordant des problématiques transversales et analyse croisée.

Méthode

Cours magistraux (thématiques et/ou chronologiques), variation des supports, travaux pratiques dirigés et en autonomie afin d'ancrer les connaissances et approfondir la méthode d'analyse.

Mode d'évaluation

Analyses écrites. Présentations orales. Implication, participation. Veille culturelle en travail de fond. Compte rendu de lecture analytique.

SEMESTRE 1 UE 1. et 2 UE 2.

Virginie Dagault Revel - 1h/semaine
Groupe classe Animation TD

Objectifs

Développer une compréhension approfondie de l'histoire du cinéma et du cinéma d'animation en parallèle des cours magistraux en culture des arts.
Analyser en profondeur des œuvres clés.
Décortiquer les choix artistiques, narratifs et techniques des réalisateurs et des animateurs, et en tirer des enseignements précieux pour sa propre pratique.
Situer les analyses dans un contexte plus large.
Comprendre les influences et les évolutions du domaine.
Explorer de nouvelles voies créatives.
Acquérir une vision globale et critique du cinéma et de l'animation, tout en développant leur sensibilité artistique et leur capacité d'analyse.

Contenus

Études de cas permettant aux étudiants d'analyser en détail des œuvres cinématographiques, en mettant en lumière les techniques utilisées, les choix esthétiques et les messages transmis. Les analyses de films offrent l'opportunité d'explorer en profondeur des œuvres majeures du cinéma, en décryptant leur symbolisme, leur narration et leur impact culturel.

Méthode

La méthode d'enseignement est interactive et participative, favorisant la discussion et la créativité.

Mode d'évaluation

Analyse écrite, travaux pratiques, présentation orale, carnet de veille, travail de groupe.

CULTURE ARTS

S1 4 ECTS

S2 4 ECTS

S3 3 ECTS

S4 3 ECTS

SEMESTRES 3 UE 9. et 4 UE 13.

Jean Baptiste Legrand - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 9.2 EC 13.2 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 du langage filmique.

Prospection thématique et entrées par champs diversifiés pour agglomérer les connaissances et concepts issus de l'histoire de l'art et des techniques.

Relations entre art, artisanat et industrie, l'unique, le multiple, et le rôle de la mémoire dans la création artistique.

Objectifs

Poursuivre le développement des facultés d'analyse et de prise de recul sur la création artistique. Apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents. S'approprier les questionnements formules à des fins créatives. Acquisition d'un vocabulaire spécifique approprié. Poursuivre et spécialiser le travail de veille culturelle et de curiosité artistique.

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 internationale. Analyse du cinéma et animation : outils d'analyse ; sémiologie ; approche socioculturelle, littéraire, cinématographique et filmique. Croisements multifactoriels des différents domaines de création, débats autour de thèmes et d'enjeux questionnés par la création artistique. Place de la polémique dans la réception des messages véhiculés. Lectures analytiques d'écrits d'esthétique.

Méthode

Travail individuel et de groupe, projections, analyses d'œuvres, présentation orale et/ou écrite. Débats et discussions. Prises de recul et critique constructive.

Mode d'évaluation

Contrôle continu
Analyses hybrides d'œuvres multiples et de concepts artistiques.
Prestations orales portant sur des extraits de séquences de films, de dessins animés ou de films d'animation.
Veille culturelle.
Compte rendu de lecture analytique.
Oral de contrôle en fin de semestre 4..

SEMESTRE 5 UE 17. et 6 UE 21.

Jean Baptiste Legrand - 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 17.2 EC 21.2 Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux.

Objectifs

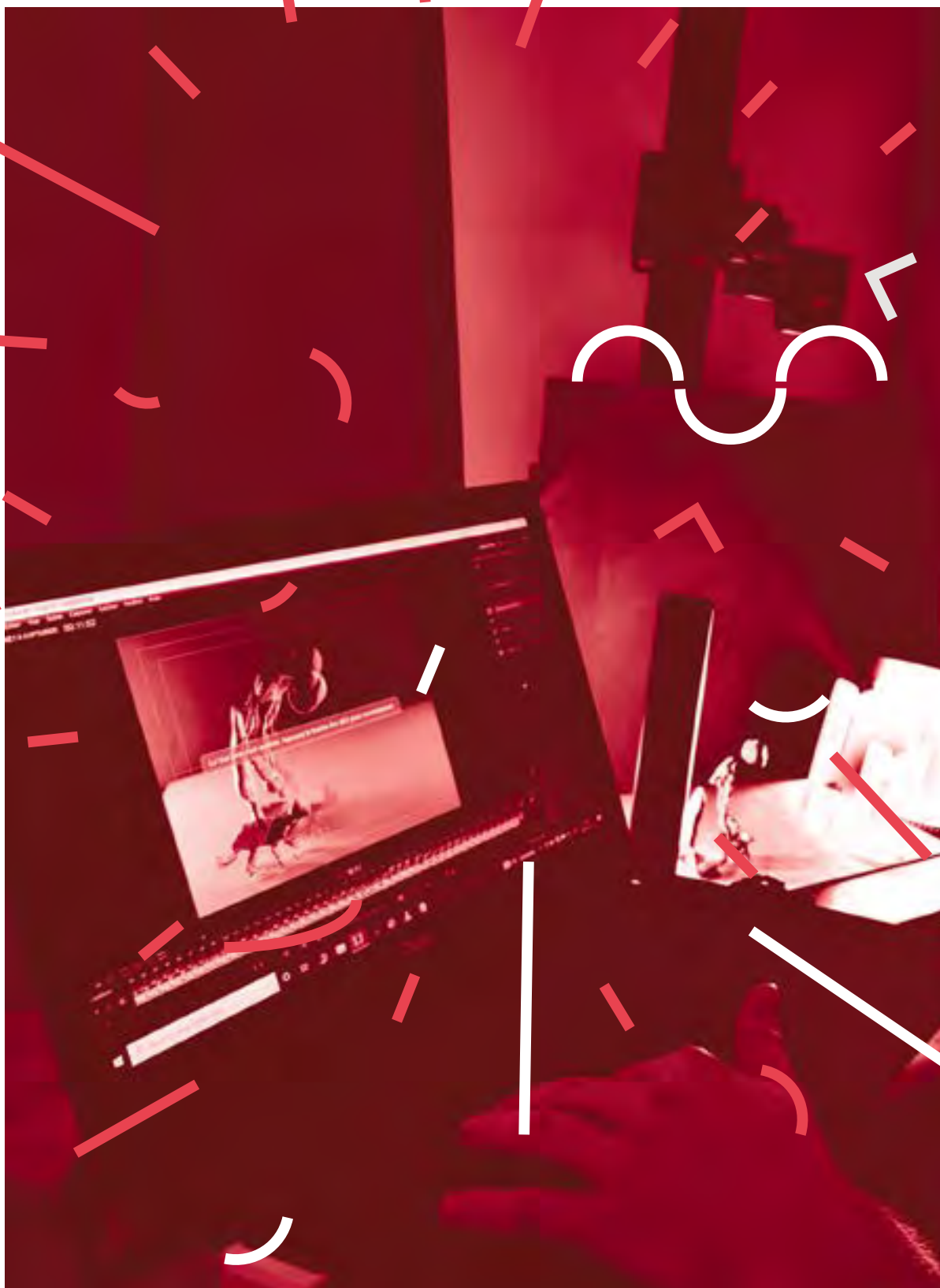
Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux.
Approfondir les connaissances historiques et culturelles en arts visuels.
Apport de textes théoriques et de manifestes sur les arts.
Créer des liens formels, historiques, thématiques entre les œuvres de différentes cultures et époques (en particulier les XX et XXIe siècles).
Recontextualisation sociologique et culturelle.
Montrer une curiosité et une appropriation des concepts artistiques replacés dans les champs contextuels.

Contenus

CApproches thématiques enrichies par des exemples précis issus de toutes les formes d'art. Analyses d'œuvres d'époques diverses pour favoriser les questionnements contextuels.
Comparaisons formelles, thématiques, autour d'un même auteur, d'une technique, d'une époque ou encore d'une problématique spécifique.
Sémiologie.
Suite du travail de veille culturelle avec renforcement de l'appropriation personnelle des outils et méthodes.

Mode d'évaluation

Bilans intermédiaires d'acquisition de compétences analytiques et culturels par des productions écrites et orales, avant l'épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du mémoire et sa soutenance orale face à un jury en semestre 5. Apports culturels et réflexifs pour enrichir la production du projet de diplôme et sa soutenance en semestre 6 face à un jury.



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

Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux, définir une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et volumiques. Mettre en dialogue la production artistique et la création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire. Apprentissage des procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias, dans leur dimension physique comme analogique ou numérique..

SEMESTRE 1 UE 2. et 2 UE 6.

Crystèle Gannet-Vignal - 2h par semaine
Groupe classe Animation

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

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

Objectifs

Découvrir, pratiquer et explorer les outils d'expressions fondamentaux et les contraintes imposées par les différents médiums. Énoncer et expliciter ces choix plastiques, nourrir un vocabulaire technique, se bâtir une écriture graphique.

Contenus

Répondre à une demande simple avec un médium imposé, faire le choix éclairé d'un outil afin de répondre à une demande, tenir une posture exploratoire, bâtir une culture référentielle.

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, recherches, finalisation de la demande, argumentaire oral ou écrit. Carnet de croquis thématiques.

SEMESTRE 3 UE 10. et 4 UE 14

Jean Baptiste Legrand - 3h semaine

EC 10.1 et 14.1 Expérimenter et explorer des moyens d'expression artistique et esthétique. Fabriquer des outils personnels afin de questionner/interroger la pratique dans une démarche réflexive. Enrichir une réflexion en contextualisant la production. Synthétiser et rapprocher la démarche individuelle ou collective à des problématiques historiques et contemporaines de l'histoire de l'art.

Objectifs

Développer ses compétences en méthodologie de recherche documentaire.
Acquérir une approche expérimentale systématique.
Initier une démarche réflexive à partir de l'observation et l'analyse de ses propres pratiques en mesurant notamment les écarts entre intentions de départ et résultats.
Développer des stratégies spécifiques.
Communiquer clairement des concepts et des démarches réflexives, par écrit, à l'oral, et en scénographiant la conception, le résultat, autant que la démarche.
Prendre du recul sur sa production et éveiller un esprit critique.

Contenus

Initier une analyse incitative contextuelle.
Explorer une pensée divergente.
Enrichissement culturel croisé avec des thématiques contemporaines.
Communication et médiation.
Pratique plastique.

Mode d'évaluation

Contrôle continu : recherches et/ou productions abouties, soutenues par une argumentation critique et référencée.
Évaluations individuelles et collectives.

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

SEMESTRE 5 UE 18.

Crystèle Gannet-Vignal - 2h semaine

EC 18.1 Pratiques et démarches de création appliquée à tous les modes d'expression, approfondissement d'une démarche plastique personnelle

Objectifs

Consolider son écriture graphique, bâtir un environnement graphique autour d'une thématique.

Contenus

Alterner ateliers collectifs et individuels afin de continuer d'enrichir et de développer un langage plastique et graphique singulier.

Atelier en lien avec le projet de fin d'étude autour du questionnement des outils d'expression.

Méthode

Travail individuel et collectif.

Mode d'évaluation

Bilan intermédiaire d'acquisition de compétences, avant l'épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du mémoire et sa soutenance orale face à un jury.

SEMESTRE 6 UE 22.

Crystèle Gannet-Vignal - 2h par semaine

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

Accompagner l'étudiant dans la réalisation de son projet de fin d'études, maintenir, prolonger, une curiosité artistique.

Contenus

Rencontres régulières pour faire le point sur les projets personnels : évaluer les besoins individuels en prenant le temps de mettre en place des échanges collectifs.

Partager ses pratiques pour trouver des solutions à ses projets personnels. Ouvrir sur un discours référencé et structuré.

Méthode

Travail individuel et collectif.

Mode d'évaluation

Bilan intermédiaire d'acquisition de compétences, avant l'épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du mémoire et sa soutenance orale face à un jury.

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

TECH. MAT.

S1 2 ECTS

S2 2 ECTS

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 1 et 2 UE 2. et 2 UE 6.

Guillaume Maruejols, Crystèle Gannet u- 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC 2.2 et 6.2 Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétences.

Objectifs

Acquérir une culture technique et technologique des matériaux ainsi qu'un vocabulaire spécifique. Manipuler la matière et tester ses propriétés et ses réactions. Découvrir et comprendre le monde matériel dans lequel évoluer et ses implications écologiques et citoyennes.

Contenus

Apports autour des procédés d'impression, leur histoire, les techniques.

Savoir lire un plan et bâtir une maquette à l'échelle (en lien avec le projet).

Techniques de reliure théorie et pratique.

Modalités

Travail par groupe en ateliers expérimentaux.

Mode d'évaluation

Travaux dirigés.

Exposés et oraux.

Productions individuelles.

SEMESTRE 3 et 4 UE 10 et UE 14.

Guillaume Maruejols, Jean Baptiste Legrand- 2h/semaine
Groupe classe Animation

EC10.2 Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétences.

Objectifs

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.

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. Travail expérimental de la couleur et des teintures, rôle de la lumière et synthèse additive et soustractive. Pigments.

Modalités

Apports théoriques. Recherches thématiques. Ateliers et travaux de groupe. Productions individuelles expérimentales.

Mode d'évaluation

Contrôle continu, présentation orale des recherches et des productions.

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

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

Groupe classe Animation

OUTILS NUM.

S1 3 ECTS

S2 3 ECTS

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 1 UE 2. et 2 UE 6.

Fernando Belisario - 2h/semaine

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

Objectifs

Il s'agit de privilégier l'apprentissage de logiciels de PAO (retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page) et des logiciels relatifs à la capture et au montage vidéo. En complément théorique, sera abordé la notion d'image numérique et vidéo ainsi que les notions de mise en pages.

Contenus

Comprendre l'image numérique et l'image vidéo. Connaître les différents formats de fichier (d'images, de polices de caractères, de logiciels). Prise en main du matériel de capture d'image. S'initier aux notions de montage vidéo (plan, raccord, rythme...). Utiliser les outils et développer une autonomie face aux logiciels (Indesign/photoshop/première pro).

Méthode

Démonstration, manipulations et expérimentations au travers d'instructions à reproduire. Puis application des connaissances théoriques et des compétences techniques au service d'un micro-projet

Mode d'évaluation

Contrôle continu autour de réalisations des micro-projets.

SEMESTRE 3 UE 10.

Fernando Belisario - 2h/semaine

EC10.3 Approfondissement des outils de spécialités et apprentissage des langages numériques

Objectifs

Conforter des compétences techniques et pratiques des logiciels spécifiques à la création de supports de communication et de médiation, notamment pour candidater en stage. Découvrir des logiciels périphériques à la mention, comme Wordpress ou Cargo.

Contenus

De façon transversale avec l'EC professionnalisation, élaborer des supports imprimés et numériques pour présenter et valoriser ses compétences et son profil créatif.

Mise en place d'un portfolio avec la découverte de nouveaux outils web. Apprentissage de la gestion des contenus web, images, référencement, etc.

Création et gestion d'un réseau interne à alimenter pour communiquer entre l'école et le milieu professionnel.

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des

exercices pratiques. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Réalisation d'ouvrages présentant les niveaux d'acquisition selon les techniques explorées.

SEMESTRE 4 UE 14.

Brice Lalart - 2h/quinzaine

EC14.3 Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet.

Objectifs

Consolider les bases techniques par l'apprentissage de nouvelles fonctionnalités sur les outils connus

Contenus

Approfondissement des logiciels pour renforcer les textures, les lumières, les effets, les transitions... Dans les animations. Notamment dans la post-production. Mise en relation des savoir-faire traditionnels et contemporains.

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Travaux pratiques liés aux projets d'ensemble des Ateliers de création. Remédiation et suivi individualisé

Mode d'évaluation

Réalisation d'ouvrages présentant les niveaux d'acquisition selon les techniques explorées.

SEMESTRES 5 et 6 UE 17 et 22

Alexia Aublet- 2h/semaine

Objectifs Consolider les connaissances sur les règles de composition ainsi que sur les compétences pratiques des logiciels spécifiques à la création de supports de communication et de médiation. Contenus Maîtriser les grilles, la typographie, la composition et la couleur afin d'élaborer et réaliser une mise en forme efficace et créative, respectant les contraintes techniques, du rapport de stage et du mémoire. Savoir préparer un document pour un imprimeur.

Méthode Apports théoriques, pratique à travers des ateliers expérimentaux, recherche de l'autonomie. Mode d'évaluation Bilans intermédiaires d'acquisition de compétences, avant les épreuves ponctuelles qui s'appuient sur la production du mémoire (S5) et du projet (S6) et de leur soutenance orale face à un jury.

SEMESTRE 5 UE 18.

Brice Lalart - 2h/quinzaine

EC18.3 Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet.**Objectifs**

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

Contenus

Apprentissage des fonctionnalités de divers logiciels de manière transversale selon les projets traités en atelier de création. Création d'un réseau interne sur Wordpress.
Savoir gérer les balises, les étiquettes et les catégories d'un contenu complexe et collaboratif regroupant des dizaines de membres.
Apprentissage de la gestion de contenus numérique en ligne.
Découverte du SEO. les lumières, les effets, les transitions... Dans les animations. Notamment dans la post-production.
Mise en relation des savoir-faire traditionnels et contemporains.

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Remédiation et suivi individualisé

Mode d'évaluation

Contrôle continu en cours de semestre.

SEMESTRE 6 UE 22.

Brice Lalart - 2h/quinzaine

EC22.3 Pratique singulière des outils et des langages numériques spécifiques au sein du projet de diplôme**Objectifs**

Approfondissement des outils numériques visant l'autonomie dans la réalisation des productions animées en lien avec le projet de diplôme.

Contenus

Approfondissement des logiciels connus dans toutes les phases du projet, de la pré-production, à la post-production.
Mise en relation des savoir-faire traditionnels et contemporains, le cas échéant, en fonction du projet de chaque étudiant.

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Contrôle continu en cours de semestre.

LANGUES VIVANTES : ANGLAIS

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.

ANGLAIS

S1 2 ECTS

S2 2 ECTS

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 1 UE 2. 2 UE 6.

Mathilde Coquoin - 2h/semaine

Groupe classe Graphiste et 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 UE 10. et 4 UE 14. 5 UE 18. et 6 UE 22.

Fabienne Bonis - 2h/semaine

Groupe classe Graphiste et Animation

EC 18.4 et EC22.4 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

Travail sur la culture des armes aux USA et remaniement d'un film Disney pour promouvoir les armes selon les arguments de la NRA (en se positionnant comme directeur/créateur de films) - Projet final: présentation de l'extrait de film modifié et expression orale pour défendre leur projet. Ce projet avait été monté à la va-vite étant arrivée en septembre et je ne souhaite pas le reconduire.

Présentation orale individuelle de leur mémoire puis travail sur l'écriture de l'Abstract de leur mémoire avec révision des règles basiques de grammaire.

Projet final: rendu écrit de leur abstract en lien avec leur mémoire. travail sur la professionnalisation en lien avec leur projet - entretien d'embauche / rédaction de leur CV. Rendu final: jeu de rôle lors d'un entretien d'embauche et rédaction de leur CV

Méthode

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

Mode d'évaluation

Présentation orale illustrée par une projection Power Point qui s'appuie sur la production du mémoire. Rédaction d'un résumé formel du mémoire, appelé "abstract".

Production orale en interaction dans le cadre de la simulation d'un entretien d'embauche. Présentation orale individuelle de sa démarche créative dans le cadre d'un TedTalk afin de valider les compétences nécessaires à une soutenance de

CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

Claude Laffont - 2h/quinzaine
Groupe classe Graphiste et Animation

ÉCONOMIE

S1 2 ECTS

S2 2 ECTS

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 1 UE 2.

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

Contenus

Contexte : Une institution culturelle (Gaité Lyrique, Carreau du Temple, ...)
Mise à niveau : découverte et compréhension des différents types d'organisation.
Appréhender le secteur d'activité et le marché.
Contexte : Littérature jeunesse (récit sonore, applications marketing)
Le droit d'auteur : principes, droit de copie, notions d'oeuvres composite, collective, collaborative...
Propriété industrielle : INPI, dessin et modèles, droit des marques, brevet.

Modalités

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.
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.

Évaluations

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 1 UE 6.

EC 6.5 Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat.

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, savoirs 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

Modalités

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.

Évaluations

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 UE 10. et 4 UE 14.

EC 10.5 Études 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 le cadre d'un projet. Repérer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative
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 : 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

Modalités 3+4

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...

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

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

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

TECH. S-FAIRE

S1 4 ECTS

S2 4 ECTS

S3 6 ECTS

S4 6 ECTS

SEMESTRE 1 UE 3. et 2 UE 7.

Virginie Dagault Revel 4h/semaine

EC 3.1 et EC 7.1 Découverte et sensibilisation autour d'ateliers diversifiés.

Objectifs

- L'approche transdisciplinaire au cœur de la démarche pédagogique des savoirs faire à travers les techniques.
- Offrir une expérience transdisciplinaire riche et stimulante : exploration des liens entre différentes disciplines artistiques (design, arts visuels, narration, technologie)
- Utilisation de techniques variés ; animation traditionnelle, stop motion, vidéo, son.
- Enrichissement de la pratique artistique et développement de la créativité des étudiants
- Réalisation de projets concrets pour mettre en pratique les compétences et collaborer avec d'autres étudiants
- Création de petites animations.
- Encouragement de la créativité et de l'expérimentation
- Découverte de la diversité des outils disponibles en animation : techniques traditionnelles telles que le dessin sur papier, le stop motion, ou encore l'animation expérimentale. Des logiciels sons et stop motion.
- Complémentarité entre techniques traditionnelles et numériques
- Apprentissage des bases de l'animation (théorique et pratique)
- Acquisition d'un vocabulaire technique, culturel et artistique lié à la création d'images

Contenus

- Apprentissage des fondamentaux en technique traditionnelle
- Utilisation des logiciels comme Dragon Frame pour le stop Motion et Audition pour le son.
- Mise en relation des savoir-faire traditionnels avec les pratiques contemporaines
- Intégration des outils dans les pratiques créatives
- Réalisation d'exercices pratiques et de micro-projets pour mettre en pratique les connaissances

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Projet en transdisciplinarité et mise en place de micro-projets dédiés à cet E.C. Affichage et analyse collective. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Dans le cadre de ce cours, les étudiants sont évalués à travers une combinaison de cours théoriques et techniques, d'exercices pratiques, de projets en transdisciplinarité et de micro-projets dédiés. Leur travail est affiché et analysé collectivement en classe, permettant des retours constructifs de la part de leurs pairs et du professeur. En cas de besoin, des séances de remédiation et un suivi individualisé sont mis en place pour aider les étudiants à progresser tout au long du cours. L'auto évaluation est également au cœur de la pédagogie.

SEMESTRE 3 UE11.

Fernando Belisario - 2h/semaine et Virginie Dagault-Revel - 2h/semaine

EC 11.1 Approfondissement des outils de spécialités et apprentissage des langages numériques.**Objectifs**

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

Conforter des compétences techniques et pratiques des logiciels spécifiques à la création de supports de communication et de médiation, notamment pour candidater en stage. Découvrir des logiciels périphériques à la mention, comme Wordpress ou Cargo.

Contenus

De façon transversale avec l'EC professionnalisation, élaborer des supports imprimés et numériques pour présenter et valoriser ses compétences et son profil créatif. Mise en place d'un portfolio avec la découverte de nouveaux outils web. Apprentissage de la gestion des contenus web, images, référencement, etc. Création et gestion d'un réseau interne à alimenter pour communiquer entre l'école et le milieu professionnel.

L'acquisition des fondamentaux en techniques et savoir-faire en lien avec Pratique et mise en oeuvre de projets, sont directement issus des projets pédagogiques mis en œuvre chaque année :

- **Animathon** : 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.
- **Chara-design** : Apprendre à structurer, créer et construire un personnage. Affirmer un caractère physique et psychologique, au sein d'un univers.
- **Cycle de la marche** : Appréhender la méthodologie pour animer un cycle de marche comme le poids et les intervalles. Aborder rythmes et mouvements : accélérations, ralentissement, trajectoires et morphologie. Explorer différents médiums à travers les cycles de marche.
- **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.

Modalités

Travail individuel ou par groupe, workshop, atelier de pratiques et d'expérimentation par module selon les enseignants/enseignements, interventions de professionnels. Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Réalisation d'ouvrages présentant les niveaux d'acquisition selon les techniques explorées.

SEMESTRE 4 UE 15.**SEMESTRE 3 UE11.**

Fernando Belisario - 2h/semaine et Virginie Dagault-Revel - 2h/semaine

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 liés à la réalisation de supports animés multimédias.

Expérimenter et approfondir les compétences dans la création d'univers (personnages, décors) et aborder gestes et savoirs spécifiques liés 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

Approfondissement des outils numériques afin d'apporter des réponses cohérentes aux projets personnels.

L'acquisition des fondamentaux en techniques et savoir-faire sont directement issus des projets pédagogiques mis en œuvre chaque année :

- **Stop Motion** : À partir du chara-design en S3, transformation des personnages avec des contraintes physiques et psychologiques. Construire une marionnette animable, fabriquer un décor adapté à la morphologie des personnages. Préparer le plateau, tourner et monter une vidéo d'animation image par image. Varier les plans en prise de vue. Maîtriser les choix esthétiques de la lumière. Animer les marionnettes dans les décors.
- **Vidéo Mapping : (exemple de projet) 2023/24** Création et production des animations 2D pour des projections de vidéo mapping au CISCIM à Saint Cirq-Lapopie, en partenariat avec le Centre International du Surréalisme et de la Citoyenneté Mondiale. Maisons André Breton et Emile Joseph-Rignault. Créer une expérience immersive : Le projet vise à immerger le public dans un univers fantastique en utilisant des animations en 2D projetées sur la tour de la Maison André Breton. L'objectif est de captiver les spectateurs et de les transporter dans un monde magique et enchanteur.

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Travaux pratiques liés aux projets d'ensemble des Ateliers de création. Remédiation et suivi individualisé. Expérimentations techniques à travers les projets intégrées dans la production.

Mode d'évaluation

Réalisation d'ouvrages présentant les niveaux d'acquisition selon les techniques explorées.

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

Prise en compte du respect des échéanciers dans la chaîne de réalisation d'un très court métrage de la pré-production jusqu'à la post-production.

SEMESTRE 5 UE 19.

Ferando Belisario - 4h/semaine

EC 19.1 Pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise personnelle. Perfectionnement projet.

Objectifs

Conforter des compétences techniques et pratiques des logiciels spécifiques à la mention
Approfondir la façon de présenter le fruit de sa réflexion.
Interroger le sens de l'écrit pour trouver les moyens pour le transcrire visuellement.
Expérimentations chaque semaine par des micro-projets de plusieurs techniques d'animation reprenant les 12 principes de base. Il s'agit d'aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité et respect, et de les réinvestir par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

Contenus

Être capable d'élaborer des supports de présentation issus de ses écrits (rapports de stage, mémoire) et ses oraux (soutenances) de manière claire, concise et cohérente.
Approfondissement des outils professionnels de mise en page à travers l'exploration technique et créative.
Exploration et approfondissement des différentes techniques en 2D et en stop motion pour élargir le champ de recherches et de créativité du projet de fin d'études. Engager l'étudiant vers une posture créative et une attitude de mise en jeu et d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes.

Modalités

Travail individuel ou par groupe, workshop, atelier de pratiques et d'expérimentation par module selon les enseignants/enseignements, interventions de professionnels.
Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Réalisation d'ouvrages et de micro-projets présentant les niveaux d'acquisition selon les techniques explorées.

SEMESTRE 6 UE 23.

Ferando Belisario - 4h/semaine

EC23.1 Aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité, afin de les intégrer et les utiliser au service du projet de fin d'études. Perfectionnement projet.

Objectifs

Aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité, afin de les intégrer et les utiliser au service du projet de fin d'études.
Expérimenter et approfondir les compétences dans la création d'univers (personnages, décors).
Conduire l'étudiant à formuler des choix, des intentions créatives en lien avec son orientation et son projet de fin d'études. Structurer et alimenter une matériauthèque.
Approfondir la recherche d'un caractère spécifique / d'un contexte.

Contenus

Approfondissement des outils numériques afin d'apporter des réponses cohérentes aux projets personnel.
Exercices par des micros-projets de traduction graphiques et volumiques. Travail en groupe et/ou individuels
Suivi individualisé des étudiants, dans leur progression propre et au sein du groupe
Maîtriser des outils de communication (schémas, visuels et informations textuelles).

Modalités

Cours théoriques et techniques. Prise en main basée sur des exercices pratiques. Travaux pratiques liés au projet de chaque étudiant. Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Réalisation d'ouvrages présentant les niveaux d'acquisition selon les techniques explorées. Travaux écrits et audiovisuel avec présentation orale individuelle et collective.

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. Transmettre, créer et innover : savoir argumenter sa démarche de manière cohérente.

PRAT. PROJET

S1 3 ECTS

S2 3 ECTS

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 1 UE 3. et 2 UE 7.

Crystèle Gannet-Vignal - 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 UE 11. et 4 UE 15.

Fernando Belisario - 2h/semaine et Virginie Dagault Revel - 2h/semaine

EC 11.2 et EC 15.2 Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel.

Outils et méthodes

Construire des méthodologies orientées vers l'échange et le mouvement des idées.

Analyser, synthétiser, développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale.

Affiner sa méthodologie de démarche créative de conception de projet.

Adopter un esprit critique et constructif.

Élaborer des stratégies d'enrichissement réflexif et d'empathie.

Mesurer l'écart entre projection initiale et production finale.

Objectifs

- Aborder une méthodologie de démarche créative articulée et appliquée aux projets listés précédemment en Techniques et Savoir-faire : Animathlon, storyboard et animatic,...

- Conception et réalisations d'un ultra court-métrage.

- Adopter une démarche de création à travers la maîtrise des différentes phases constitutives : 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.

- Enclencher un processus d'idées et les concevoir.

- Prototyper et tester.

- S'approprier des outils et méthodes pour développer une écriture personnelle parfois en synergie avec le groupe.

- Faire preuve de réactivité face à une demande, d'ouverture et de mobilité dans des champs de recherche spécifique.

- Savoir communiquer par l'image, l'oral ou d'autres médias.

- Savoir travailler en groupe et en individuel.

Contenus

- Réalisation d'un ultra court-métrage

- Adoption d'une démarche de création structurée

- Recherche approfondie

- Exploration de différentes pistes

- Conception de prototypes et tests

- Communication efficace par divers moyens

- Développer une posture de réactivité et engagement

- Ouverture d'esprit

- Capacité à travailler en groupe et en individuel

Méthode

Dans le cadre de ce cours, les étudiants sont évalués à travers une combinaison de cours théoriques et techniques, d'exercices pratiques, de projets en transdisciplinarité et de micro-projets dédiés. Leur travail est affiché et analysé collectivement en classe, permettant des retours constructifs.

En cas de besoin, des séances de remédiation et un suivi individualisé sont mis en place pour aider à progresser tout au long du cours.

Mode d'évaluation

Qualité des travaux théoriques et pratiques rendus, la capacité à travailler en équipe sur des projets transdisciplinaires, ainsi que la démonstration de compétences techniques et de créativité dans les micro-projets. Les étudiants seront également évalués sur leur capacité à intégrer les retours constructifs de leurs pairs et du professeur pour améliorer leur travail.

SEMESTRE 5 UE19 et 6 UE 23.

Jean Baptiste Legrand - 2h/sem.

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.

EC 19.2 Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à un champ professionnel, capacité à construire une démarche propre.

Objectifs

Construire des méthodologies orientées vers l'échange et le mouvement des idées.

Analyser, synthétiser, développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale.

Contenus

Mémoire : production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée au domaine de création conduisant le projet de diplôme.

Méthode

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

Mode d'évaluation

Bilans intermédiaires au sein d'un suivi individuel, avant l'épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du mémoire et sa soutenance orale face à un jury.

SEMESTRE 6 UE 23.

Jean Baptiste Legrand - 2h/sem.

EC 23.2 Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et la fabrication.

Objectifs

Caractériser et valoriser son identité de créateur, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

Maîtriser le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs et savoirfaire.

Contenus

Le projet concentre création, recherche et développement ; il est conçu et réalisé en relation avec le domaine d'études soutenu par le mémoire.

L'approfondissement de l'étude doit mener à une production animée audio-visuelle dont le contenu peut être linéaire ou interactif, répondant, soit à un projet de commande (possible ou plausible) ou soit à un projet d'auteur.

Méthode

Travail et suivi individuel, accompagnement des étudiants dans la conduite des projets de mémoire et de diplôme.

Mode d'évaluation

Bilans intermédiaires d'acquisition de compétences, avant l'épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du projet de diplôme et sa soutenance orale face à un jury.

COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

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

COM. MÉDIAT.

S1 2 ECTS

S2 2 ECTS

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 1 UE 3. et 2 UE 7.

Crystèle Gannet 1h/semaine
Groupe classe Animation

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

Objectifs

Comprendre le 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.

SEMESTRE 3 UE 11. et 4 UE 15.

Virginie Dagault Revel 1h/semaine
Groupe classe Animation

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

Objectifs

- Permettre aux étudiants de choisir librement les outils de communication pour créer des supports de médiation originaux et lisibles.
- Développer les compétences techniques des étudiants à travers une approche expérimentale.
- Améliorer les compétences de présentation et de rédaction des étudiants en les incitant à communiquer leur projet à l'oral et à l'écrit.
- Favoriser la créativité et l'originalité dans la conception des supports de médiation.
- Promouvoir la collaboration et l'échange.

Contenus

- Apprendre les bases de la reliure pour ajouter une dimension artisanale à leurs projets.
- Laisser libre cours à sa créativité en développant un univers narratif et visuel personnel.
- Choisir les médias de communication qui correspondent le mieux à leur style graphique et artistique.
- Savoir présenter ses projets de manière claire et convaincante, à la fois à l'oral et à l'écrit.

Méthode

Ce cours est en règle générale corrélé à l'enseignement constitutif 11.2 Pratique et Mise en œuvre du Projet. Mise à plat : présentation visuelle et orale très courte suivie d'échanges collectifs et de débats, permettant de faire évoluer les idées et la créativité. Dossier de com. : la démarche de projet est présentée selon un support imposé dont l'étudiant doit

s'emparer en faisant de la contrainte une priorité créative (carnets, planches, page web, pdf...) Entretien : l'étudiant, lors d'une entrevue de 10 minutes.

Mode d'évaluation

- Participation active en classe et aux projets de groupe
- Qualité des supports de médiation créés
- Démonstration des compétences techniques acquises
- Capacité à présenter et communiquer efficacement à l'oral et à l'écrit
- Niveau de créativité et de partis pris dans les projets réalisés
- Capacité à explorer de nouvelles techniques de communication

SEMESTRE 5 UE19. et 6 UE23.

Crystèle Gannet - 2h/semaine
Groupe classe animation

EC 18.3 Concevoir, rédiger et choisir le mode de communication adéquat.

Objectifs

Appréhender tous les codes rédactionnels d'un mémoire : rédiger et mettre en forme le corps du mémoire, les notes de bas de page, la bibliographie et autres références. Organiser et valoriser son projet. Préparer la soutenance orale du mémoire.

Méthode

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

Mode d'évaluation

Bilans intermédiaires d'acquisition de compétences, avant les épreuves ponctuelles qui s'appuient sur la production du mémoire (S5) et du projet (S6) et de leur soutenance orale face à un jury

EC 23.3 Présenter, exposer, valoriser son projet.

Objectifs

Exposer un travail conduit individuellement ou en équipe. Argumenter et révéler les actions mises en œuvre. Expliquer et discuter une démarche et être capable d'en débattre. Organiser et valoriser son projet. Préparer la soutenance orale du projet de diplôme.

Méthode

Travail et suivi individuel, entraînement aux oraux.

Mode d'évaluation

Bilans intermédiaires d'acquisition de compétences, avant les épreuves ponctuelles qui s'appuient sur la production du mémoire (S5) et du projet (S6) et de leur soutenance orale face à un jury

DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

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.

DÉM. RECHERCHE.

S3 2 ECTS

S4 2 ECTS

SEMESTRE 3 UE 11. et 4 UE 15.

Jean Baptiste Legrand- 1h30/semaine

EC 11.4 et 15.4 Analyser, questionner/interroger la pratique dans une démarche réflexive.

Prospecter et enrichir une réflexion.

Enquêter et synthétiser.

Objectifs

Développer ses compétences en méthodologie de recherche documentaire.

Acquérir une approche d'enquête et d'investigation systématiques.

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

Développer des stratégies spécifiques et les adapter au contexte

Contenus

Initier une méthodologie de recherche documentaire.

Adopter une pensée divergente.

Adopter une pensée réflexive.

Adopter une pensée heuristique.

Catégorisation et enrichissement culturel croisé avec des thématiques contemporaines.

Vulgarisation.

SEMESTRE 5 UE19. et 6 UE23.

Fernando Luis Belisario - 4h00/quinzaine

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

Travail individuel et/ou par groupe et suivi individualisé. Travail collaboratif.

Méthodologie de développement.

Vulgarisation de concepts.

Mode d'évaluation

Pratique de l'auto-évaluation, de l'évaluation croisée, et d'évaluations hybrides.

Contrôle continu, prestation écrites et orales, individuelles et collectives.

Transposition dans l'espace et au sein de surfaces divergentes des chemins réflexifs et des éléments culturels abordés.

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

PROFESSIONNAL.

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 UE 4.

Fernando Belisario 1h/semaine

EC 4 Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés au cours technologiques, matériaux et projet. 5 jours d'exploration.

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 les démarches 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.

Modalités

Travail en autonomie puis remédiation et suivi individualisé pour la recherche de stage.

Mode d'évaluation

Évaluation orale, liste de recherche, C.V. et lettre de motivation.
Compte-rendu d'interventions, de visites, etc.

SEMESTRE 3 UE12.

Brice Lalart 1h/semaine par module horaire

EC 12 Positionnement et enrichissement des compétences.

Objectifs

Approfondissement et analyse du fonctionnement des métiers de l'animation. Comprendre les liens, les divergences et les porosités entre les différents métiers.
Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours. Le préparer pour candidater et le suivre dans ses recherches de stages.

Contenus

Renforcer sa candidature en lien avec le parcours et l'identité de l'étudiant.
Trouver la bonne posture pour gérer sa candidature et postuler. Travailler sa présentation.

SEMESTRE 2 UE 8.

Fernando Belisario 1h/semaine

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

Première immersion en milieu professionnel qui 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

Stage d'une semaine en entreprise (avril).
Participation au festival international d'Annecy sur 5 jours (juin).
Mise en place d'un blog Portfolio.

Modalités

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.

Recherche de stage et analyse de sa pratique en lien avec le monde professionnel en cours.

Le cours alterne des temps théoriques et des phases d'enquêtes pour affiner sa recherche de stage et analyser le secteur d'activité ciblé.

Modalités

Remédiation et suivi individualisé pour la recherche de stage.

Mode d'évaluation

Évaluation de la candidature complète - C.V., lettre de motivation, book et bande démo.

SEMESTRE4 UE16.

Fernando Belisario 1h/semaine

EC 16 Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats.**Stages**

12 à 16 semaines.

Objectifs

Enrichir sa connaissance du secteur d'activité pour créer une culture personnelle du domaine.

Amorcer son profil professionnel, sa culture de designer et sa démarche personnelle par un accompagnement dans sa recherche de stage.

Assurer le suivi pendant le stage.

Restituer son expérience au sein du milieu professionnel.

Contenus

Recherche de stage et analyse de sa pratique en lien avec le monde professionnel en cours.

Rédaction et mise en page d'un rapport de stage. Apprendre à préparer sa soutenance orale.

Modalités

Toute activité menée avec des intervenants extérieurs : conférences, visites, workshop, etc.

Suivi individualisé avant et pendant le stage

Mode d'évaluation

Rapport de stage et soutenance orale.

SEMESTRE 5 UE 20 et 6 UE24.

Fernando Belisario 1h/semaine

EC 20 Structurer les partenariats et les compétences en vue du projet personnel.**Stages**

Rapport d'activité du stage, mutualisation des compétences découvertes en milieu professionnel.

Objectifs

Restituer son expérience au sein du milieu professionnel.

Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours.

Contenus

Rédaction et mise en page d'un rapport de stage. Apprendre à préparer sa soutenance orale.

Modalités

Remédiation et suivi individualisé.

Mode d'évaluation

Rapport de stage et soutenance orale devant jury.

Compte-rendu d'interventions, de visites, etc.

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

Première immersion en milieu professionnel qui 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

Stage d'une semaine en entreprise (avril).

Participation au festival international d'Annecy sur 5 jours (juin).

Mise en place d'un blog Portfolio.

Modalités

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.

EC24 Argumentation, valorisation et promotion du projet personnel.**Stages**

Stage de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel.

Objectifs

Guider l'étudiant dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours.

Le préparer pour candidater pour la suite de son parcours scolaire ou universitaire, ou pour intégrer le milieu professionnel.

Contenus

Rédaction de lettres de motivation et conception de candidatures personnalisées adaptées à chaque école.

Création d'un réseau collaboratif pour partager les informations en lien avec les écoles ou les appels à projets pour les étudiants intégrant le milieu professionnel.

Modalités

Suivi individualisé



E N S E M B L E
S C O L A I R E
S A I N T -
È T I E N N E
C A H O R S

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