Dn Made

ANIMATION
Techniques Traditionnelles et Numériques.

Catalogue de cours

Lycée de l'image et du son
303, av. de Navarre
Angoulême (16)

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

DN MADE ANIMATION TECHNIQUES TRADITIONNELLES ET NUMÉRIQUES

Le DnMade mention ANIMATION (enseignement majeur : techniques traditionnelles et numériques) d'Angoulême est un cycle de formation en 3 ans, délivrant un diplôme national valant grade de Licence (180 ECTS sont obtenues à l'issue du parcours).

Reconnu au niveau européen, ce diplôme permet donc de poursuivre des études en France, à l'international et d'envisager une continuité vers une formation de niveau Master, ou une intégration en milieu professionnel.

Objectifs de la formation
La formation a pour objectif de conduire ses étudiants à une première qualification professionnelle dans la réalisation de produits animés.

Nous abordons les différentes méthodologies, techniques et outils de l'animation. La spécificité de notre parcours réside dans l'hybridation des techniques traditionnelles et numériques. Notre intention est de former des créateurs polyvalents capables de s'adapter à un environnement ouvert aux techniques contemporaines innovantes.
Cette approche de l'animation nécessite des capacités d'invention, d'expérimentation, de combinaison et d'assemblage des savoirs et des différentes techniques et outils abordés.

Le DN MADE Animation est un apprentissage pour se former à la réalisation de :

Court Métrage ----- Documentaire animé- Clip vidéos ----- Génériques TV ----- Films publicitaires ----- Images en réalité augmentée ----- Teaser, trailer -----Mapping ----- Logotypes animés ----- Affiches interactives ----- Show real ----- Démo produits ...

LYCÉE DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET DU SON D'ANGOULÊME
David JEHENNE-DEROUAULT
Directeur délégué aux formations
dde-lisa@ac-poitiers.fr

303 Avenue de Navarre
16100 Angoulême
06.42.65.52.42

LE PARCOURS

ANIMATION - TECHNIQUES TRADITIONNELLES ET NUMÉRIQUES

Situé à Angoulême, ce DnMade s'inscrit dans un contexte culturel et professionnel historiquement associé aux images narratives (bande dessinée et animation) tout en bénéficiant du soutien du pôle Magelis (Premier pôle de l'image créé en France et deuxième pôle de production d'images animées en France).

L'étudiant en DNMADE Animation, techniques traditionnelles et numériques du Lycée de l'image et du son d'Angoulême est amené à concevoir et **réaliser des productions graphiques animées mêlant effets visuels, textes et sons.**

Cet éclectisme nécessite une solide maîtrise technique des outils traditionnels et numériques associée à une forte créativité.

C'est pourquoi durant ces 3 années la pratique technique est centrée de façon intensive sur les différents savoirs faire de captation, de montage et d'animation.

En ce qui concerne le dévelopement créatif, l'accent est mis sur les outils graphiques et plastiques (dessin d'observation ou stylisé, peinture, photographie, infographie, storyboard...) et la maîtrise des principaux logiciels : After Effects, Photoshop, Illustrator, Première pro, Indesign.

Sont abordés :
- l'image dessinée, photographiée ou peinte
- la création graphique et l'identité visuelle
- la composition, le cadrage, le montage
- la narration par l'image et le storyboard
- la typographie
- l'animation traditionnelle et interpolée
- le stop motion
- les images de synthèse 3d et les effets spéciaux
- les logiciels adaptés à la production d'images animées

Les étudiants seront capables en 2e puis en 3e année de réagir de façon efficace et sensible à un contexte et une demande.

Et ceci dans trois orientations principales :
- Film d'auteur
- Film documentaire
- Film de communication

LES CONTENUS PÉDAGOGIQUES DU

DN MADE ANIMATION TECHNIQUES TRADITIONNELLES ET NUMÉRIQUES

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS
CULTURE DES ARTS
STORY-BOARD

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

PRATIQUE PLASTIQUE
PHYSIQUE
INFOGRAPHIE
LANGUES VIVANTES
CONTEXTES ECONOMIQUE & JURIDIQUES

ENSEIGNEMENTS PROFESSIONNELS

PROJETS D'ANIMATION
PARCOURS PROFESSIONNEL
COMMUNICATION AUTOUR DU PROJET
ENSEIGNEMENT MÉTHODOLOGIQUE







ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS
CULTURE DES ARTS
STORY-BOARD

Volume horaire
5 h/sem en DN1
2,5h/sem en DN2
2h/sem en DN3

Les enseignements génériques constituent le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment.

Le pôle d'enseignements génériques fait le lien entre l'expression écrite et orale (culture littéraire et poétique, goût de la lecture), les connaissances esthétiques, historiques et conceptuelles (histoire des arts, sémiologie et philosophie) et la pratique du projet de motion design.
L'objectif étant d'apprendre, par ces savoirs complémentaires, à articuler le fond et la forme, le signifiant et le signifié, l'image et la narration avec un parti-pris clair et efficace. Et de savoir expliquer sa démarche et présenter son travail à l'oral. L'étudiant doit pouvoir à la fois saisir le monde dans lequel il vit, les productions du passé et pouvoir exprimer ses intentions de façon construite et sensible pour construire son futur.

L'enseignement de culture des arts est dispensé en lien direct avec la spécialité Animation, à travers l'histoire de la vidéo, du graphisme et de l'animation, ses acteurs et ses productions de référence.

	HEURES HEBDOMADAIRES DN1				HEURES HEBDOMADAIRES DN2				HEURES HEBDOMADAIRES DN3				ÉVALUATION DES CRÉDITS ECTS
	S1	S2	ECTS		S3	S4	ECTS		S5	S6	ECTS		CONTRÔLE CONTINU
			UE1	UE5			UE9	UE13			UE17	UE21	
Humanités	3h	2h	8	8	1,5h	1,5h	7	6	1h	1h	4	4	
Culture des arts	2h	3h			1h	1h			1h				
Story-board													

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

CULTURE DES ARTS

Volume horaire hebdomadaire

S1 : 2 heures
(parcours réunis)

S2 : 3h
1 heure en spécialité
+ 2 heure groupe

S3 : 1h

S4 : 1h

S5 : 1h

Contenu de cours 1 : Histoire des Arts

Ce cours propose un large panorama de l'Histoire de l'Art occidental.
Il se concentre sur la peinture et les images fixes, mais donne également aux étudiants des repères essentiels sur l'histoire de la sculpture et de l'architecture. Il prend notamment en compte les spécificités des deux options du DNMADE proposées par l'établissement :
– des focus réguliers sont opérés sur un certain nombre d'œuvres du patrimoine qui attestent d'un désir d'animation dans l'art, d'une volonté d'insuffler de la vie, du mouvement, de la lumière, du son, dans les formes créées par la peinture, la sculpture et l'architecture. À travers des analyses approfondies d'œuvres significatives, le cours met en lumière les différents moyens que chaque ère culturelle a inventés ou revisités pour donner ce sentiment que l'Art peut faire concurrence au dynamisme de la vie.
– un regard particulier est porté sur les liens qui unissent les images et les mots. Depuis Le Livre des Morts de l'Égypte ancienne jusqu'aux livres d'artistes du XXe siècle, en passant par la céramique grecque, l'enluminure, le vitrail et la tapisserie du Moyen-Âge, le cours s'intéresse, à chaque fois que cela semble pertinent, aux œuvres « qui parlent ».

Contenu de cours 2 : Histoire de l'Animation

Une approche spécifique de l'image animée, par un apport de références, de connaissances historiques et une sensibilisation à la création contemporaine : histoire de l'animation et du générique, tendances graphiques et artistiques contemporaines, étude de nouvelles pratiques et de leurs hybridations. Cursus sur le son avec pour objectif une sensibilisation à la question de la bande son. Un chapitre sur les effets spéciaux dans le domaine de l'animation, de la naissance du cinéma à nos jours (illustré de jalons culturels incontournables, favorisant l'acquisition de connaissances notamment techniques en cherchant à montrer l'envers du décor ou making-of).

Modalités de cours

Analyse d'images, individuelle ou collective. Exercices de recherches selon un thème (internet, centre de ressources) seul ou en groupe. Visite d'expositions, de studios, conférences, sorties et veille culturelle.

Compétences visées

– Apprendre à analyser des images (fixes ou animées)
– Mettre en place une culture spécifique à chaque parcours (métier de motion designer)
– Se repérer dans une évolution des pratiques
– Se constituer une culture visuelle solide
– Avoir un ancrage dans la création contemporaine

Évaluation

Évaluation ponctuelle : connaissances de cours et analyse d'œuvres.
Contrôle continu.

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

STORY-BOARD

Volume horaire hebdomadaire :

S1 : 3h/semaine

Contenu de cours

Maitrise du vocabulaire de l'image :

- Les échelles de plan : cours sur le vocabulaire de l'image à base d'exemples concrets. Les notations élémentaire en story-board. Réaliser un story-board qui raconte une histoire à partir d'une consigne.
- Les raccords : cours sur le vocabulaire des raccords à partir d'exemples concrets. Le vocabulaire fondamental des recherches graphiques (personnages et décors). Les notations de base en story-board. À partir d'un extrait du scénario de The Tree de Han Yang et des recherches graphiques, découper la scène en utilisant les raccord.
- Les mouvements de caméra : cours sur les mouvements de caméra à partir d'exemples concrets et ses notations. Mettre en scène une histoire à partir d'un script et d'une bible graphique (charadesign, décor) en respectant un style graphique imposé (Carl &Lizzie). Réalisation d'una animatique à partir du story-board. Les dialogues (en anglais dans le script) sont enregistrés en cours de langue.

La bible graphique :

- Personnage et décor : à partir d'un bande son, imaginer les personnages et penser le décor principal de l'action à travers des recherches graphiques.
- Story-boardé : réalisation d'un story-board à partir d'un scénario et une bible graphique existantes. (intervention d'une scénariste)
- Dossier complet : réaliser un dossier complet, charte graphique en cohérence (lumière, décors, costumes sous la forme de planches de recherches) ainsi que la chorégraphie de la scène à partir de la réalisation d'un diagramme.

Les principes de la dramaturgie :

- Vignettes : réaliser une planche de story-board à partir d'un autre incomplet : créer des vignettes intermédiaires et rédiger le synopsis de l'histoire et sa dramaturgie classique.
- Image unique : proposer une image (ou plusieurs) inspirante pour développer une histoire en quelques vignettes qui constituent les points clés de la dramaturgie.

Modalités de cours

Le cours s'articule entre une approche théorique et pratique : l'apprentissage des notions conceptuels ainsi que théoriques se fait à travers des exercices pratiques. Cette approche permet dans le même temps, de découvrir des travaux cinématographiques et artistiques à travers le prisme de la réalisation.

Compétences visées

– Acquérir des connaissances et compétences en réalisation.
- Vocabulaire spécifique
– Mobiliser des compétences acquises et les savoirs associés dans le cadre de micro-projets

Évaluation

Contrôle de connaissances
et étude de cas pratique

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

HUMANITÉS

Volume horaire hebdomadaire

S1 : 3 heures
(parcours réunis)

S2 : 2h

S3 : 1,5h

S4 : 1,5h

S5 : 1h

S6 : 1h

Contenu de cours

L'accent est mis sur la maîtrise de l'expression écrite et orale, la pratique de l'analyse de l'image fixe et mobile, la consolidation des méthodes de synthèse, le déploiement argumenté d'une réflexion personnelle sur le monde et ses enjeux dans des acquisitions progressives tout au long des deux semestres.

Compétences visées

– Acquérir les éléments du socle fondamental d'une culture au sens le plus large : philosophique, littéraire, artistique, historique, etc.
– Acquérir des compétences d'analyse de l'image fixe et mobile
– Favoriser un regard personnel et réfléchi sur le monde contemporain et ses grands enjeux
– Amener les étudiants à questionner, organiser, une pensée et l'exposer à l'écrit comme à l'oral
– Permettre aux étudiants de s'exprimer, à l'écrit et à l'oral, avec aisance, précision et rigueur, pour rendre compte de leurs idées et argumenter leurs projets

Évaluation

Des évaluations régulières dans le cadre des activités menées en classe (sur table ou à la maison ; exercices écrits et oraux).
Évaluations formatives et sommatives en fin de semestre (synthèse de documents/ réflexion argumentée ...)

Modalités de cours

Le cours associe formes magistrales et participatives, individuelles ou en groupes. Il s'appuie sur l'analyse de documents variés (textes littéraires, documents de presse, essais, mais également documents iconographiques, issus des arts visuels, cinématographiques, etc.) ainsi que sur un apprentissage in situ : expositions, sorties pédagogiques, etc. Le cours donne lieu à des débats, des restitutions écrites et présentations orales d'une recherche, des compte-rendus de sorties culturelles, de films, de lectures de travaux de groupes ou individuels, des synthèses de documents ainsi que des écrits créatifs et personnels.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

PRATIQUE PLASTIQUE & GRAPHIQUE

PHYSIQUE INFOGRAPHIE

LANGUES VIVANTES CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

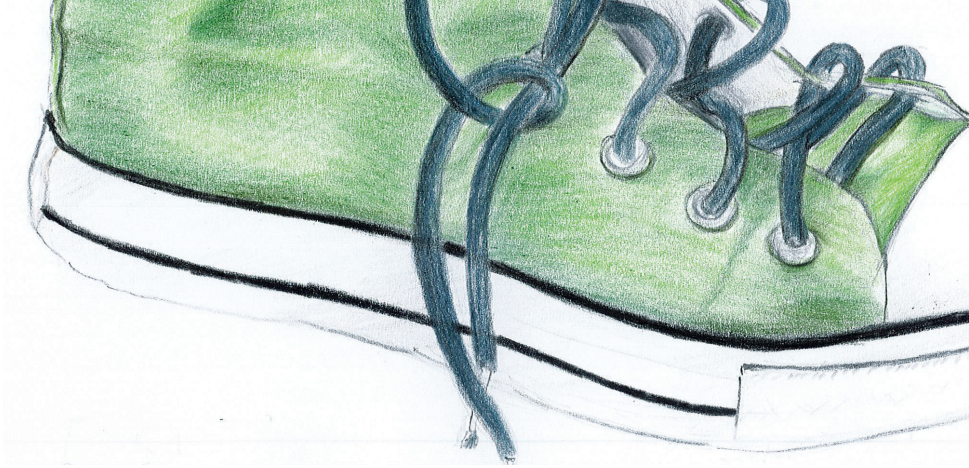
Volume horaire hebdomadaire

14 heures DN1
11 heures en DN2
7 heures en DN3

Les enseignements transversaux consacrés aux méthodologies & techniques construisent les apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension qui sont nécessaires à la démarche de projet jusqu'aux conditions de sa mise en œuvre.

Ce pôle d'enseignements transversaux apporte à l'étudiant les moyens nécessaires à la communication efficace et sensible du projet. Elle donne aussi des connaissances techniques et des outils numériques pour une réponse adaptée au projet de design.

	HEURES HEBDOMADAIRES DN1				HEURES HEBDOMADAIRES DN2				HEURES HEBDOMADAIRES DN3				ÉVALUATION DES CRÉDITS ECTS
	S1	S2	ECTS		S3	S4	ECTS		S5	S6	ECTS		CONTRÔLE CONTINU
			UE2	UE6			UE10	UE14			UE18	UE22	
Pratique plastique et graphique	6h	6h			2,5h	2,5h							
Physique	1h	1h	11	11			10	7			5	6	
Infographie	4h	4h			5h	5h			5h	5h			
Langues vivantes	1h	1h			1,5h	1,5h			1h	1h			
Contextes économiques & juridiques	2h	2h			2h	2h			1h	1h			



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

PRATIQUE PLASTIQUE GRAPHIQUE



Volume horaire hebdomadaire
6 heures DN1
2,5h DN2

Ambition et contenus du cours
Mise en place des bases de la représentation et expérimentations des différents outils, différents supports et différentes techniques en vue d'élargir au maximum sa pratique, sa créativité pour peu à peu affirmer une approche personnelle et sensible. Les moyens les plus variés sont envisageables : dessin traditionnel, collage, peinture, assemblage, volume, vidéo, photo, installation, infographie... afin d'assurer une expression riche et diversifiée.

Compétences visées
– Acquérir les bases de la représentation (proportions, justesse, dessin en perspective)
– Développer une approche sensible de l'image et de la matière
– Articuler une intention et le choix des moyens les plus adaptés (outil, technique, support, format)
– Apprendre à valoriser et à communiquer son travail (soin, mise en scène, argumentation)
– Développer une écriture personnelle (sensibilité, plasticité)

Modalités de cours
En atelier, proposer des sujets et exercices variés (courts ou longs) pour progressivement abordés les différentes problématiques de la pratique plastique : commencer par le noir et blanc pour aller vers la couleur. Partir de la 2D et de la surface plane pour peu à peu aller vers la maquette, le volume, la 3D. Aller de la transcription du réel vers la simplification, l'exagération, l'imaginaire ou l'abstrait. Et pour cela commencer par dessiner l'objet, l'espace, le corps. Un carnet de dessin d'observation sera régulièrement relevé pour faire progresser chaque étudiant.

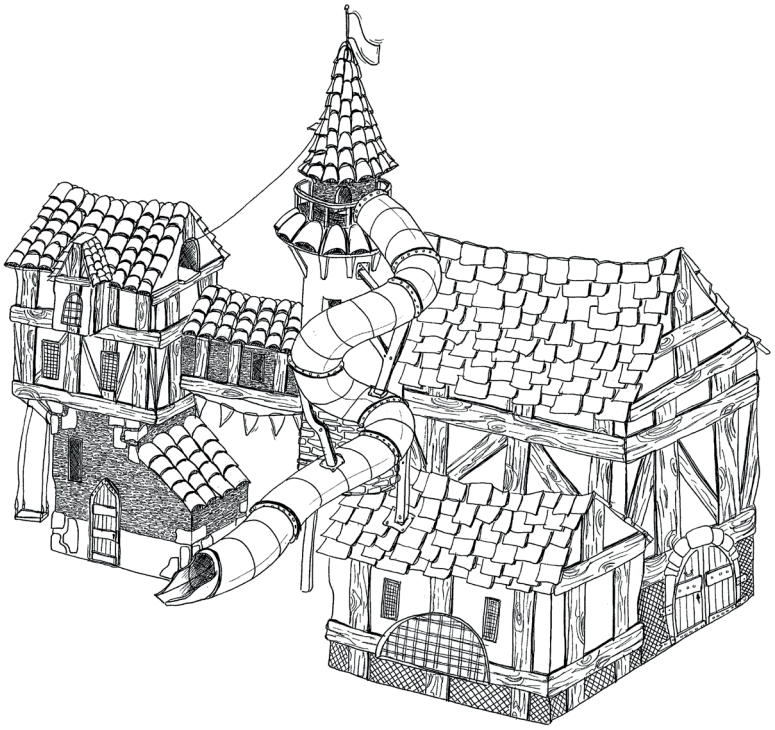
Évaluation
Contrôle continu. Partiel en fin de semestre.











ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

INFOGRAPHIE

Volume horaire hebdomadaire
4 heures DN1
5 heures DN2
5 heures DN3

Évaluation
Évaluation ponctuelle à travers des contrôles de connaissances et des exercices pratiques.

Dispositifs et modalités de cours

L'enseignement est constitué d'un cours théorique et d'exercices pratiques de prise en main des logiciels. Chaque TP est conduit sur une durée de 2 à 3 séances. L'objectif étant l'apprentissage des diverses manipulations et méthodologies infographiques.

Compétences visées :

- Pratique logicielle avertie et autonome
- Gestion des formats de fichiers et l'approfondissement
- Modalités de stockage et d'echanges réseaux
Chaque évaluation tient compte de l'ensemble de ces critères.

La continuité de la pratique en autonmie est impérative, que ce soit sur un ordinateur personnel, ou ceux mis à disposition dans l'établissement.



- **Ambition de l'année DN1**

L'année DN1 permet aux étudiants de s'initier aux quatre logiciels fondamentaux : Illustrator, After Effects, Photoshop, Première Pro. Il s'agit également de comprendre le fonctionnement de l'ordinateur (la machine, le système d'exploitation et le serveur) et de s'initier aux différentes pratiques de traitement de l'image et du texte.

S1 *Découverte des interfaces, des outils techniques de base (+réglage des documents, importation/exportation...). Création simple de visuels 2d bitmaps et vectoriels.*

S2 *Comprendre les imbrications entre les logiciels et les impératifs techniques qui en résultent (formats, encodage, importation...).*
Réalisations de courtes animations en associant plusieurs logiciels.

- **Ambition de l'année DN2**

Consolidation des acquis et progression des savoirs faire sur les programmes de création graphique et de montage. L'apprentissage des logiciels After effect et Première Pro se poursuit par l'étude de leurs fonctions avancées. La pratique de Duik et une initiation à Blender vient compléter et enrichir le cursus.

S3 *Montage. Création sonore et bande son.*

S4 *Gestion et création de volumes 3D, spatialité. Tracking, isométrie.*

- **Ambition de l'année DN3**

L'enjeu du projet de 3e année est de conduire l'étudiant à se positionner de façon professionnelle et rigoureuse face à une thématique de son choix.

S5 *Modélisation 3D, images de synthèses animées.*

S6 *Mise en pratique au service du projet personnel.*

CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

Contenu de cours
L'enseignement du cours de contextes économiques et juridiques se décline de la façon suivante :
– S1 : L'action en justice et l'organisation judiciaire, le contrat : sa formation et ses effets, les types
d'entreprises du design graphique : individuelles, sociétaires.
– S2 : Le statut de salarié, le statut de travailleur indépendant, la gestion comptable et financière de l'entreprise.

Compétences visées
– Acquérir des connaissances et compétences d'économie-gestion
– Mobiliser des compétences acquises et les savoirs associés dans le cadre de micro-projet et du projet personnel développé en 3e année

Évaluation
Contrôle de connaissances et étude de cas pratique

Volume horaire hebdomadaire
2 heures (parcours réunis)

PHYSIQUE

Contenu de cours
Trois thèmes sont étudiés :
– l'optique : formation d'images, objectifs photographiques, exposition, profondeur de champ, capteurs,
– la couleur : perception et détermination.
– les formats de fichiers son et image

Compétences visées
– Prendre conscience des phénomènes physiques impliqués dans le domaine professionnel
– Développer des connaissances et une compréhension de ces phénomènes afin de mieux adapter sa pratique professionnelle.

Évaluation
Contrôle continu par évaluations ponctuelles

Volume horaire hebdomadaire
1 heures (parcours réunis)

LANGUES VIVANTES

Contenu de cours
L'objectif de cet enseignement est de consolider et développer la maîtrise des langues vivantes
étrangères. Il est conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design qui doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité.

Compétences visées
– Former les étudiants à identifier les situations de communication auxquels ils sont exposés et qu'ils doivent apprendre à maîtriser
– Entraîner les étudiants à mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine de la création
– Favoriser le développement d'une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création
– Favoriser la connaissance des patrimoines culturels et artistiques
– Préparer les étudiants à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle

Évaluation
Contrôle continu par évaluations ponctuelles

Volume horaire hebdomadaire
1 heures (parcours réunis)

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

PROJETS
PARCOURS PROFESSIONNEL
COMMUNICATION AUTOUR DU PROJET
ENSEIGNEMENT MÉTHODOLOGIQUE

Volume horaire hebdomadaire
12 heures en DN1
13 heures en DN2
15 heures en DN3

Les enseignements Pratiques & Professionnels constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet.

Ce pôle d'enseignements pratiques et professionnels donne à la fois la méthodologie pour aborder la conception et le projet de façon structurée et les savoirs faires techniques, la culture de l'animation pour devenir créatif et avoir une réelle diversité des approches et des expériences.
Par ailleurs, il apporte la connaissance du milieu professionnel (modalité opératoire, palette des métiers, fonctionnement de l'entreprise, droits d'auteurs, stages longs et courts...) pour une insertion facilitée dans le monde du travail.

	HEURES HEBDOMADAIRES DN1				HEURES HEBDOMADAIRES DN2				HEURES HEBDOMADAIRES DN3				ÉVALUATION DES CRÉDITS ECTS
	S1	S2	ECTS		S3	S4	ECTS		S5	S6	ECTS		CONTRÔLE CONTINU
			UE3	UE7			UE11	U15			UE19	UE23	+ PARTIEL ÉCRIS
Projet	11h	11h	9	8	12h	12h	12	7	14h	14h	11	17	
			UE4	UE8			U12	U16			UE20	UE24	+ PARTIEL ORAL
Parcours pro	1h	1h	1	1	1h	1h	1	1	1h	1h	1	3	

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

PROJET

Basé sur une alternance entre TP et démarche de projet, ce cours mobilise les connaissances et savoirs-faire graphiques, techniques et technologiques acquis dans les autres disciplines. Les productions explorent les différents champs d'applications du motion design.

VOLUME HORAIRE :

9 à 10h/semaine



DISPOSITIFS ET MODALITÉS DE COURS :

Travail individuel et collectif.
Le cours "PROJET" est en lien direct avec le cours d'infographie afin d'en exploiter les apprentissages.

Le cours comporte 2 spécialités :
- Animation numérique
- Animation traditionnelle (papier découpé, peinture animée, animation de marionnettes en volume, sable animée...)

ÉVALUATION :

Contrôle continu + partiels de fin de semestre. Les travaux de partiels sont présentés à l'oral et rendus sous forme d'un dossier contenant des planches annotées ainsi que la production animée.

AMBITION DE L'ANNÉE DN1

Les productions sont des formats de très courtes durées afin de prendre en main les différentes techniques de création visuelles et d'animations. Ces produits sobres et efficaces permettent de concentrer les efforts sur la justesse des rythmes et des formes.

S1 *Initiation aux techniques d'animations traditionnelles au banc-titre.*

S2 *Initiation aux techniques d'animations numériques.*

AMBITION DE L'ANNÉE DN2

Ces productions sont des produits de courte durée mobilisant plusieurs compétences et combinant des techniques variées. Il s'agit de situations créatives nécessitant de passer du détail à l'ensemble. Ils sont conçus pour mettre les étudiants face à des commanditaires réels et sont l'occasion de workshops avec des spécialistes d'une technique d'animation traditionnelle. Les propositions permettent d'articuler animation traditionnelle avec animation numérique, et de mettre en œuvre toutes les étapes (pré-production/production/post-production) de manière détaillée.

S3 *La datavisualisation et graphisme didactique.*
Mixmédia

S4 *Semestre de perfectionnement.*
Conception documentaire, clip.

AMBITION DE L'ANNÉE DN3

L'enjeu du projet de 3e année est de conduire l'étudiant à se positionner de façon professionnelle et rigoureuse face à une thématique de son choix. Il aura à mobiliser ses compétences acquises et accroitre autonomie et méthodologie pour la réalisation de son projet de fin d'études.

S5 *Projet de mémoire. Expérimentations individuelles et interactions entre Motion design et champs connexes (vidéo / son / volume espace / textile / objet / surface ...)*

S6 *Projet de fin d'étude.*

ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

PARCOURS PROFESSIONNEL

VOLUME HORAIRE :
1h/semaine

Le parcours pro suit trois temps : de la découverte du monde professionnel à la professionalisation pour ensuite se diriger vers le suivi d' une poursuite d'études.

Ambition de l'année DN1

Les étudiants doivent réaliser un stage de découverte de deux semaines en entreprise avec la production d'un rapport de stage.

S1 *Réalisation d'une lettre de motivation, cv et portfolio*
Recherche du stage de deux semaines

S2 *Stage de 2 semaines (à cheval sur 1 semaine de cours et une semaine de vacances scolaires d'hiver)*
Réalisation du rapport de stage.

Ambition de l'année DN2

En deuxième année, les étudiants doivent démarcher les entreprises pour réaliser un ou plusieurs stages d'une durée totale de 12 semaines. À la suite de cela, ils écrivent un rapport de stage qui sera soutenu par un oral en début de troisième année.

S3 *Réalisation d'une lettre de motivation, cv et portfolio*
Recherche du stage ou des stages (12 semaines)
S4 *Stage.s de 12 semaines (débute vacances scolaire printemps)*
Réalisation du rapport de stage durant les congés d'étés.

Ambition de l'année DN3

Des rencontres avec le milieu professionnel local :

- Visite de studios tels que Superprod, Xilam Animation, Loops creative studio, le Bruit du frigo...

Cette échange avec les différents professionnels permettent une prise de conscience des enjeux techniques, artistiques, économiques du secteur selon les types de studio.

- Les différents statuts professionnels possibles (en complément du cours d'économie/gestion), par le biais de rencontre avec des collectifs (La Baraka, les Sapins sympas...) et une coopérative culturelle (Consortium coopérative).

La poursuite d'études est abordée par le biais de la présentation de Vidéadoc - mise à disposition de ressources en ligne et temps de recherche dédié-, par le biais d'une réflexion
sur les dossiers à monter, les lettres de motivation, les aides possibles. Ainsi que par la rencontre avec des anciens étudiants (en présence ou en visio) et témoignages.

S5 *Oral de soutenance du stage.s de 12 semaines*
Rencontre avec le milieu professionnel

S6 *Suivi à la poursuite d'études*




Peinture Digitale




LA TETE
AU
CARRE





LES QUALITÉS POUR CANDIDATER

Aimer prendre le temps de raconter, dessiner, filmer, travailler sur écran et jouer avec le rythme des images Faire, refaire, affiner, réfléchir encore et ajuster jusqu'au bout.

Toute demande d'inscription doit être formulée sur le site www.parcoursup.fr