





## SOMMAIRE

- Présentation générale du DN MADE ..... p. 3
  - Organisation de la formation ..... p. 3
  - Les ECTS ..... p. 3
  - Les objectifs ..... p. 3
  - Les débouchés ..... p. 3
  - Les enseignements et les UE ..... p. 3
  - Les attendus ..... p. 4
  - Le DN MADE 1<sup>ère</sup> année ..... p. 4
  - Le DN MADE 2<sup>ème</sup> année ..... p. 4
  - Le DN MADE 3<sup>ème</sup> année ..... p. 4
  - Les projets ..... p. 4
  - Les stages ..... p. 4
  - La charge de travail ..... p. 4
  - Le principe du contrôle continu ..... p. 5
  - La commission pédagogique ..... p. 5
  - Présentation du parcours DN MADE Espace au lycée René Descartes ..... p. 6
  - Le DN MADE Espace ..... p. 6
  - Le catalogue de cours ..... p. 7
  - Catalogue pour la 1<sup>ère</sup> année (semestres 1 & 2) ..... p. 7 à 30
- 
- Philosophie ..... p. 8
  - Lettres ..... p. 9
  - Cultures des arts, du design et des techniques..... p. 10
  - Outils d'expression & d'exploration créative..... p. 11 à 15
  - Technologie & Matériaux – mention Animation..... p. 16
  - Technologie & Matériaux Sciences Physiques..... p. 17
  - Technologie & Matériaux Sciences et Vie de la Terre..... p. 18 à 19
  - Outils et langages numériques..... p. 20 à 21
  - Anglais ..... p. 22 à 23
  - Contextes Économiques & Juridiques..... p. 24
  - Techniques et Savoir-faire ..... p. 25
  - Pratique et mise en œuvre du projet ..... p. 26 à 27
  - Communication et Médiation du projet..... p. 28 à 29
  - Pôles d'enseignement : Enseignements Pratiques et Professionnels..... p. 30

## Présentation générale du DNMADE

### Organisation de la formation

Le DNMADE est un cycle de formation en trois années qui vise le grade licence. Le DNMADE au Lycée DESCARTES propose deux parcours :

- Animation
- Espace

Outre certains cours théoriques communs en première année, ces parcours sont distincts à partir de la deuxième année de formation. Les cours sont organisés en UE (Unité d'Enseignement) comprenant chacune un ou plusieurs modules, les EC (Éléments Constitutifs) et doté d'un capital de crédits (ECTS).

### Les ECTS

Les crédits ECTS sont délivrés et calculés en fonction de la charge de travail prenant en compte les cours magistraux, TD, stages, travail personnel, ... Ce système européen facilite la reconnaissance des études à l'étranger. Chaque semestre validé représente 30 crédits. Une licence nécessite 180 crédits.

### Répartition des ECTS par UE

Unités d'enseignement (UE)	Crédits ECTS					
	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Humanités et Cultures	8	8	7	6	4	4
Méthodologies, techniques et LV	11	11	10	7	5	6
Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionalisation et stage	2	3	1	10	10	3

### Les objectifs

L'exercice de l'activité de designer/créateur artisan implique les aptitudes suivantes : aptitudes théoriques, méthodologiques, pratiques, comportementales.

Le cursus conduisant au DN MADE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et statuts divers, dans les champs des métiers d'art et du design.

### Les débouchés

Le DN MADE s'attache à préparer les étudiants, tant à la poursuite d'études supérieures en master ou valant grade master grâce à l'universitarisation de son ingénierie pédagogique déployée sur un cycle de trois années, qu'à l'insertion professionnelle directe à l'issue de celui-ci.

### Les enseignements et les UE

Reposant sur un socle commun d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet : les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et compétences en cours d'acquisition.

#### • Les enseignements Génériques : Humanités et Cultures

- Humanités (lettres & philosophie)
- Culture des arts, du design & des techniques

#### • Les enseignements Transversaux Méthodologies, Techniques et Langues

- Outils d'expression et d'exploration créative
- Technologies et matériaux
- Outils et langages numériques
- Langues vivantes
- Contextes économiques et juridiques

#### • Les enseignements Pratiques & Professionnels

##### Atelier de création

- Savoir-faire technique
- Pratique et mise en œuvre du projet
- Communication et médiation du projet  
démarche de recherche liée au projet

##### Professionalisation

### **Les attendus**

S'intéresser aux domaines de la création dans leur diversité, afin de nourrir sa curiosité et son sens de l'imagination.

Disposer d'un esprit de synthèse et d'anticipation utile à la démarche de projet.

Posséder des compétences en matière d'expression écrite et orale en français et en anglais, démontrer une appétence pour les techniques de création traditionnelles et numériques ainsi que les savoirs faire et modes de fabrication.

Faire preuve de capacité d'organisation, d'autonomie et de travail en équipe.

### **Le DN MADE – 1<sup>ère</sup> année**

Les deux premiers semestres sont ceux de la découverte et de l'acquisition des fondamentaux.

Ils fondent le socle commun à la transmission d'une culture métiers d'art et design constituée de théories, de méthodes, de pratiques, de modes de production articulés à la création et à la concrétisation de projets.

Ils sont également le moment privilégié de la construction d'une culture scientifique et technique commune aux différents parcours de formation.

### **Le DN MADE – 2<sup>ème</sup> année**

Les troisième et quatrième semestres sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation.

L'étudiant construit son parcours en se déterminant vers un ou plusieurs domaines de création.

### **Le DN MADE – 3<sup>ème</sup> année**

Les cinquième et sixième semestres se concentrent sur le perfectionnement professionnel.

L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique, fort de l'ensemble des compétences acquises tout au long du cursus.

Celles-ci lui permettent de mettre à profit ses maîtrises techniques pour orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante.

Le projet professionnel est l'aboutissement de son parcours. Il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études.

### **Les projets**

Le projet, individuel ou collectif, permet d'aborder les différentes étapes d'une démarche créative.

Les quatre premiers semestres sont rythmés par des macro-projets qui se veulent progressifs et transdisciplinaires. Aucun domaine ne doit donc être négligé ou considéré comme mineur.

Les projets permettent ainsi à l'étudiant de convoquer les différents savoir-faire et compétences dans une dynamique où le geste créatif, l'approche réflexive et la concrétisation technique se complètent.

Les projets visent également à stimuler un travail collaboratif où le partage des expériences et le croisement des regards critiques enrichissent la mise en œuvre et permettent une ouverture sur des milieux professionnalisants.

Le projet du diplôme de la dernière année ouvre vers des perspectives de professionnalisation et de poursuite d'études.

### **Les stages**

Afin de consolider et d'enrichir le parcours de l'étudiant en DN MADE, des périodes de stage au cours des trois années sont mises en place :

- un stage de 2 semaines au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier ;
- un stage professionnel de 12 à 16 semaines, à l'issue du semestre 4 et début semestre 5, au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre.

### **La charge de travail**

24 à 30 d'heures de cours hebdomadaire sont dispensées selon les semestres.

Quant au travail en autonomie (15 h hebdomadaire en 1<sup>ère</sup> année), dimension essentielle à la formation, il croît au fur et à mesure de la progression dans le cursus.

## **Le principe du contrôle continu**

L'assiduité est indispensable et le régime normal de contrôle des connaissances est le contrôle continu.

Ce contrôle continu s'exerçant tout au long des semestres, il peut prendre des formes variées : devoirs surveillés, réalisations, exposés, oraux, etc.

Toutes les unités du 5<sup>ème</sup> semestre sont évaluées sous la forme d'une épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la production du mémoire MADE de l'étudiant et sa soutenance orale face à un jury.

Toutes les unités du 6<sup>ème</sup> semestre sont évaluées sous la forme d'une épreuve ponctuelle unique qui s'appuie sur la réalisation du projet MADE de l'étudiant et sa soutenance orale face à un jury.

L'acquisition des unités d'enseignement du Diplôme National des Métiers d'Art et du Design s'organise selon les principes de capitalisation et de compensation appliqués dans le cadre du système européen de crédits.

La préparation à un examen d'état nécessite le suivi intégral des heures de cours et une présence effective. En conséquence, une absence représente un manquement grave à ce devoir d'assiduité.

L'étudiant qui aurait dépassé le seuil d'absences toléré sera désigné défaillant. Il se verra proposer, selon sa situation, le redoublement ou l'exclusion.

## **La commission pédagogique**

*Art. D.642-48 : Une commission pédagogique de la formation est placée auprès du chef d'établissement.*

« Elle se prononce sur l'organisation de la formation et les modalités d'évaluation des étudiants. Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, aux redoublements et aux dispenses de scolarité, de stages ou d'épreuves lui sont également soumises pour avis. ».

« Les membres de la commission sont désignés par le recteur d'académie. Le président de la commission est choisi par le recteur parmi les membres. La commission comprend :

- Des enseignants-chercheurs exerçant leurs fonctions dans l'établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel ayant conclu une convention de partenariat ;
- Un inspecteur d'académie-inspecteur pédagogique régional ;
- Des enseignants intervenant dans la formation ;
- Au moins un étudiant de la formation ;
- Un designer et un professionnel des métiers d'art, en exercice depuis au moins trois ans ;
- Le chef de l'établissement dispensant la formation.

La commission pédagogique se réunit deux fois par an :

- Au premier semestre, pour définition et publication des résultats ;
- Au deuxième semestre, pour valider les passages des étudiants.

Elle décide du dispositif spécial de compensation pour permettre à l'étudiant à divers moments de son parcours d'obtenir un bilan global de ses résultats et ainsi la validation correspondante en crédits ; le dispositif est placé sous la responsabilité du jury du diplôme ainsi que des règles de compensation nécessaire à la progressivité des études.

Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, aux redoublements et aux dispenses de scolarité, de stages ou d'épreuves lui sont soumises pour avis.

## Présentation du parcours DN MADE Animation du lycée René DESCARTES



### Intitulé de Parcours : CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES

#### Mineure : MATÉRIAUX

#### Contenu et progression de la formation

Graphiste et animateur, le titulaire du DN MADE mention cinéma d'animation et matériaux graphiques sera apte à assumer, au niveau européen et international, seul ou au sein d'une équipe, une part des responsabilités artistiques et techniques dans les étapes de conception et de réalisation d'un film d'animation.

La formation permet au futur titulaire de maîtriser les langages et techniques d'animations traditionnelles et innovantes et de s'intégrer dans les secteurs d'activité suivants : courts et longs métrages d'animation, effets spéciaux cinématographiques, séries télévisées d'animation, habillages et génériques télévisés, films publicitaires, clips vidéo, mapping et vidjing liés à l'industrie de la musique, communication institutionnelle, documentaires audiovisuels scientifiques et techniques, productions multimédias et jeux vidéo.

La polyvalence des compétences reste un atout majeur dans cette profession : savoir animer, faire bouger un personnage grâce au dessin,

savoir manier les outils infographiques, mais aussi savoir travailler le son et approfondir le scénario.

Le travail d'équipe nécessite une adaptabilité aux contraintes, tant techniques qu'artistiques et donc l'apprentissage s'appuie sur l'entraide et l'autonomie de l'étudiant.

Le grand nombre de festivals, d'associations et de lieux culturels sur notre territoire constitue le terrain privilégié d'apprentissage technique, professionnel et culturel des étudiants.

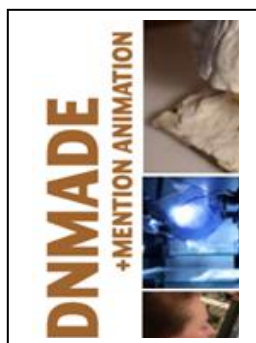
La progression permet au fil des semestres de développer deux approches différenciables : une favorisant l'excellence technique permettant à l'étudiant d'entrer dans le monde professionnel et l'autre se focalisant sur le travail d'écriture et de recherche permettant de devenir auteur.

A terme, les métiers visés par ce parcours sont : Auteur, Animateur 2D et en volume, Charadesigner, Directeur artistique et motion designer, Scénariste, Designer graphique, Layoutman, Opérateur et directeur de compositing, Assistant réalisateur, Storyboarder, Matt painter, Décorateur...

#### Les poursuites d'études du DN MADE Animation :

- DSAA Diplôme supérieur d'Arts Appliqués ;
- Licence professionnelle jeux vidéo ;
- Ecole supérieure d'Art ;
- Université UCA Culture & patrimoine à Clermont-Ferrand ;
- Université de Strasbourg en cinématographie ;
- Université Toulouse Jean Jaurès de Montauban (ISCID) en master couleur ;
- L'ENSAD de Paris et de Strasbourg, à la Femis.

# Catalogue de cours de la 1<sup>ère</sup> année – Semestres 1 & 2



**DN MADE Animation**

**Intitulé de Parcours : CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES**

**Mineure : MATÉRIAUX**

## Enseignements Génés

Semestre 1	UE 1	EC 1.1	Humanités (Lettres & Philosophie)
		EC 1.2	
Semestre 2	UE 5	EC 5.1	Culture des arts, du design & des techniques
		EC 5.2	

## Enseignements Transversaux → Méthodologies, Techniques et Langues

Semestre 1	UE 2	EC 2.1	Outils d'expression et d'exploration créative
		EC 2.2	Technologies et matériaux
		EC 2.3	Outils et langages numériques
		EC 2.4	Langues vivantes
		EC 2.5	Contextes économiques et juridiques
Semestre 2	UE 6	EC 6.1	Outils d'expression et d'exploration créative
		EC 6.2	Technologies et matériaux
		EC 6.3	Outils et langages numériques
		EC 6.4	Langues vivantes
		EC 6.5	Contextes économiques et juridiques

## Enseignements Pratiques & Professionnels → Atelier de création & Professionnalisation

Semestre 1	UE 3	EC 3.1	Savoir-faire technique
		EC 3.2	Pratique et mise en œuvre du projet
		EC 3.3	Communication et médiation du projet
	UE 4	EC 4	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude
Semestre 2	UE 7	EC 7.1	Savoir-faire technique
		EC 7.2	Pratique et mise en œuvre du projet
		EC 7.3	Communication et médiation du projet
	UE 8	EC 8	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

## Semestres 1 & 2

### UE 1 & UE 5

#### Humanité et Cultures

#### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Génériques

### EC 1.1 & EC 5.1

#### Humanités

## PHILOSOPHIE

### Langue d'enseignement

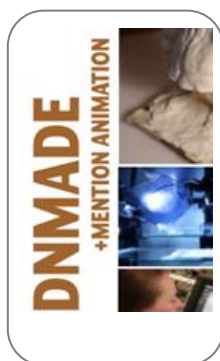
Français

### Évaluation

100% contrôle continu.  
Un devoir sur table en 2 heures en fin de chaque semestre (questions sur un texte se rapportant à l'un des thèmes étudiés).

### Modalités

- 1 h par semaine
- Cours commun aux 2 groupes DN MADE
- Cours magistral et échanges



## Objectifs

Présenter et faire travailler par l'étudiant des notions et des modes de raisonnements à partir de l'étude de textes et de concepts philosophiques, l'appropriation intellectuelle de ces contenus devant l'aider à réfléchir, à exprimer et à conduire efficacement ses projets professionnels.

## Compétences visées

- Savoir exprimer un point de vue personnel et argumenté, à l'écrit et à l'oral
- Acquérir des connaissances philosophiques
- Savoir mobiliser ses connaissances pour conduire une réflexion organisée et personnelle sur un objet donné

## Contenus d'enseignement

- **La nature** : Histoire du concept de nature ; nature et culture ; nature et technique ; la question du paysage entre nature et culture
- **Le corps** : Le corps fardeau, le corps machine, le corps puissance et le corps au monde. Corps et perception
- **Le temps**, l'espace, le mouvement et le changement

## Compétences évaluées

- Savoir s'exprimer à l'écrit dans une langue correcte et compréhensible
- Savoir mobiliser les connaissances acquises en cours pour comprendre le texte proposé en examen et développer une réflexion personnelle et argumentée sur un objet précis (le paysage, le mouvement, le design...)



**Semestres 1 & 2**  
**UE 1 & UE 5**  
**Humanité et Cultures**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Génériques

**EC 1.1 & EC 5.1**  
**Humanités**

**LETTRES**

**Langue d'enseignement**  
Français

**Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Évaluation par compétences

**Modalités**

- Cours commun aux 2 groupes : 1 h par semaine.
- Cours spécifique à chaque groupe : 1 h par semaine pour chaque groupe.
- Cours dialogués ; travaux dirigés et pratiques.
- Supports variés (textes, films, documents iconographiques, ...).



**Objectifs**

L'enseignement des humanités vise à l'acquisition par les étudiants d'une culture générale. Cet enseignement des lettres et langue française s'inscrit tout au long du parcours en six semestres. Il vise à favoriser le développement d'une culture personnelle et critique. Les étudiants venant d'horizons différents doivent aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle.

**Compétences visées**

- La maîtrise des techniques d'expression écrite et orale
- La maîtrise de l'analyse de l'image fixe et mobile
- La maîtrise des compétences de réflexion personnelle, d'analyse et de synthèse
- L'acquisition d'une culture, entre tradition et monde contemporain, favorisée par la fréquentation des œuvres et des lieux de diffusion et de création culturelles

**Contenus**

- **Cours commun aux 2 mentions**  
Langue et langage. Communication verbale et non verbale. Découverte et approfondissement des différents mouvements littéraires et culturels. Organisation de rencontres avec des professionnels de la culture : designer, peintres, spécialistes du cinéma... afin de favoriser l'ouverture culturelle des étudiants. Travail sur l'argumentation.
- **Cours spécifiques** : définis plus précisément en fonction des projets et des enseignements en Animation et en Espace.

**Animation :**

- Décrire et raconter (construction du récit, construction du personnage, points de vue...)
- Argumenter ses choix
- Pratique de l'écriture sous des formes multiples visant à développer aussi bien la créativité de l'étudiant que sa maîtrise de l'écriture à contraintes
- Pratique théâtrale sous forme d'exercices variés. (objectifs: mieux maîtriser le mouvement et la mise en scène, compétences nécessaires en animation, prendre confiance en soi à l'oral)

**Semestres 1 & 2**  
**UE 1 & UE 5**  
**Humanité et Cultures**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Génériques

**EC 1.2 & EC 5.2**

## **CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**

**Langue d'enseignement**  
Français

### **Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Rendu de productions écrites, graphiques, volumiques.  
Restitution orale.

### **Modalités**

2 h par semaine : cours commun aux 2 groupes



### **Objectifs de formation**

Ouvrir l'étudiant aux champs de la culture et lui permettre d'en faire un outil exploitable en vue d'alimenter sa démarche de création.

### **Descriptif des contenus de formation**

L'apprentissage des fondamentaux culturels, concernant notamment la peinture, la sculpture, l'architecture, le design et l'urbanisme, conçus comme un socle à même de permettre de comprendre les mécanismes et les enjeux qui conduisent aux décisions et aux pratiques des acteurs de la création.

L'approche se fera en respectant une succession chronologique classique, de l'antiquité à l'époque actuelle.

- Cours théorique et travaux pratiques reliés à la chronologie de l'histoire du design et des métiers d'art. Articuler une approche chronologique et thématique. (mobilité intellectuelle)
- Etudes de cas, analyses de textes, visuels et vidéos, extraits d'ouvrages de l'histoire du design et des métiers d'art
- Mise en place de pratiques analytiques et dialectiques (carte mentale, brainstorming, association d'idées) à travers des situations de travail en groupe ou individuelle. Co-construction du contenu du cours. Implication de l'étudiant dans la construction de son savoir
- Visites d'expositions et réalisation de compte rendu (écrit et graphique)
- Productions écrites, graphiques, volumiques donnant à voir l'assimilation des éléments du cours et son appropriation

### **Objectifs**

- Découvrir, analyser des créations majeures des métiers d'art et du design y compris textes et manifestes
- Connaître et comprendre les grands repères chronologiques liés à l'histoire des techniques, aux principaux mouvements artistiques et au contexte historique
- Établir des transversalités repérées entre différents domaines du design et des métiers d'art
- Questionner les liens historiques qui unissent création artistique et pionniers du design
- Se constituer une connaissance élargie, transversale, interdisciplinaire afin de nourrir sa pratique
- S'engager dans une posture de veille culturelle
- Savoir effectuer une recherche de sources et ressources vérifiées

### **Activité de l'étudiant :**

L'analyse des œuvres conduira à cette compréhension par une pratique régulière de l'analyse, aux plans formels, techniques, éventuellement fonctionnels et surtout sémantiques des œuvres abordées, mais aussi par le travail de la confrontation et de la réflexion transversale à venir.

Seront nécessaires également les sorties pédagogiques mettant en prise directe les étudiants avec la réalité physique des œuvres, seule à même de révéler leurs substances.

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**

Enseignements

Transversaux

**EC 2.1 & EC 6.1**

## **OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE**

**Langue d'enseignement**  
Français

### **Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Évaluation par compétences.
- Suivi des productions, accompagnement et remédiation.
- Toutes les 7 semaines : rendu d'un dossier de travaux réunis par l'étudiant autour d'une thématique.
- Evaluation collégiale par des enseignants de l'équipe pédagogique.

### **Modalités**

- Cours magistral commun aux 2 groupes : 4 h par semaine
- Cours spécifique à chaque groupe : TP 2 h par semaine pour chaque groupe.



Septembre 2020

### **Objectifs de formation**

Les objectifs de cette E.C. sont de découvrir et de pratiquer les outils d'expression fondamentaux, puis de définir une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et volumiques.

Les étudiants sont amenés à passer de l'observation à l'invention et à développer les moyens d'une mise en forme. Les travaux sont nourris de références dans le champ du design, de l'histoire de l'art, de l'architecture et du cinéma afin d'explorer et exploiter les enjeux d'une création.

Les étudiants travaillent sur de microprojets et des projets plus conséquents. Les temps sont variés ainsi que les techniques et les objectifs. Le travail est individuel et régulièrement pensé collectivement.

Les médiums sont multiples: dessin, peinture, volume, photographie, vidéo, installation. Les étudiants sont amenés progressivement à présenter leurs réalisations afin de permettre l'émergence de leur parole.

Cet enseignement s'articule avec les autres enseignements autour de thématiques communes.

### **Compétences globales**

- Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux
- Maîtriser les différents outils et médiums afin de les mettre au service d'une démarche personnelle
- Dans un second temps être capable de mener une démarche singulière tout en usant de moyens et médiums d'expression (graphiques, plastiques et volumiques...) adaptés
- Etre capable d'étayer sa démarche personnelle de manière riche et pertinente tout en la nourrissant de références issues de la culture générale et artistique

### **Dispositifs**

- Lors du cours magistral commun au 2 mentions (4 h/semaine) : Découvertes et pratiques fondamentales aux deux mentions proposées
- Lors du TP (2 h) : Initiation et approfondissement aux différents médiums et techniques plus spécifiques à chaque mention
- Les dispositifs pédagogiques varient en durée et en technique proposée. Les enjeux sont différents selon les dispositifs: exploration et appropriation de techniques, élaboration de projets individuels et collectifs

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.1 & EC 6.1**

## **OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE**

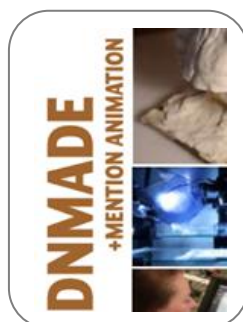
**Langue d'enseignement**  
Français

### **Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Évaluation par compétences.
- Suivi des productions, accompagnement et remédiation.
- Toutes les 7 semaines : rendu d'un dossier de travaux réunis par l'étudiant autour d'une thématique.
- Evaluation collégiale par des enseignants de l'équipe pédagogique.

### **Modalités**

- Cours magistral commun aux 2 groupes : 4 h par semaine
- Cours spécifique à chaque groupe : TP 2 h par semaine pour chaque groupe.



Septembre 2020

## **Semestre 1 - Outils d'expression et d'exploration créative**

### **Thématique 1: Le paysage**

La création d'espaces est commune aux deux mentions : le décor en animation, le site en espace.

**3 axes :**

#### ***Axe 1 : Le dessin***

Par la tenue régulière de carnets de croquis, les étudiants développent leur capacité d'observation et leur pratique du dessin. Le dessin comme outil de communication, restituant l'observation, permettant la mise en forme d'une pensée. Par la découverte d'outils (encre, plume, pinceau, mine graphite, fusain...) ils s'approprient les gestes et développent l'expressivité.

Des techniques d'impression traditionnelle sont explorées : la sérigraphie et la linogravure.

#### ***Axe 2 : La couleur***

- Comment utiliser la couleur : restitution du ton local ou expressivité de la couleur. Savoir reproduire une couleur
- S'approprier la force expressive de la couleur : choisir des associations de couleurs, créer des compositions de couleurs abstraites et figuratives

#### ***Axe 3 : Le volume***

- Compréhension des principes de stabilité et solidité dans la fabrication
- Exploration des qualités plastiques de matériaux. Création de maquettes expressives, restitution d'espaces
- Contenu commun aux deux mentions : de l'élément végétal au paysage. Transmettre visuellement l'expérience d'un lieu traversé
- Observation et restitution de la structure du végétal, de sa forme, sa texture
- Composition d'une image : créer une étendue, transmettre l'idée de profondeur (perspective axonométrique, à point de fuite, atmosphérique), succession de plans. Organisation des éléments visuels dans un format. Narration
- Fabrication de maquettes de site et d'espaces architecturaux, prise de vue photographique des espaces
- Sortie pédagogique à l'extérieur (dessiner les paysages : les volcans, le musée archéologique, le musée de la miniature et cinéma)

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.1 & EC 6.1**

**OUTILS**  
**D'EXPRESSION &**  
**D'EXPLORATION**  
**CRÉATIVE**

**Langue d'enseignement**  
Français

### **Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Évaluation par compétences.
- Suivi des productions, accompagnement et remédiation.
- Toutes les 7 semaines : rendu d'un dossier de travaux réunis par l'étudiant autour d'une thématique.
- Evaluation collégiale par des enseignants de l'équipe pédagogique.

### **Modalités**

- Cours magistral commun aux 2 groupes : 4 h par semaine
- Cours spécifique à chaque groupe : TP 2 h par semaine pour chaque groupe.



Septembre 2020

## **Semestre 1 - Outils d'expression et d'exploration créative**

### **Thématique 2 : Le corps**

La compréhension de la structure du corps et de ses mouvements est commune aux deux mentions. Que ce soit dans la recherche de charadesign en cinéma d'animation, ou celle du corps dans l'espace en design d'espace.

#### **3 axes :**

##### **1 : *Modèle vivant***

Les étudiants dessinent le corps à partir de son observation : observation de la tenue du corps, des formes, des postures et des mouvements. Ils analysent le squelette pour comprendre la structure du corps et les principes d'articulation. Techniques graphiques et modelage.

##### **2 : *Identité - Le corps singulier***

- Observation et représentation de personnes. Comment se meut un corps singulier ? Quels sont ses gestes et son rapport à l'espace ?
- Mention animation : recherches de création de personnages (Chara design), facing, posing. Exploration graphique et volumique. Intervention artistique et exposition collective
- Mention espace : les gestes du corps. Comment le corps perçoit et habite l'espace : recherches sensibles des éléments architecturaux et du mobilier qui reçoit le corps
- Linogravure, volume, photographie et installation

##### **3 : *Récit - Incarner un corps***

Mention animation : compréhension du mouvement par le jeu : passer par la manipulation de marionnette, acting. Manipulation individuelle et collective. Fabrication d'une marionnette, jeu d'improvisation. Création de films où se mêlent l'animation et la manipulation à vue.

Semestres 1 & 2  
UE 2 & UE 6  
Méthodologies,  
Techniques et Langues

Pôle d'enseignement :  
Enseignements  
Transversaux

EC 2.1 & EC 6.1

## OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE

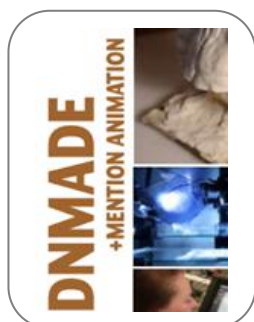
Langue d'enseignement  
Français

### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Évaluation par compétences.
- Suivi des productions, accompagnement et remédiation.
- Toutes les 7 semaines : rendu d'un dossier de travaux réunis par l'étudiant autour d'une thématique.
- Evaluation collégiale par des enseignants de l'équipe pédagogique.

### Modalités

- Cours magistral commun aux 2 groupes : 4 h par semaine
- Cours spécifique à chaque groupe : TP 2 h par semaine pour chaque groupe.



Septembre 2020

## Semestre 2 – Outils d'expression et d'exploration créative

### Thématique 3 : Photographie et mouvement

#### 1 : Photographie

**Commun aux deux mentions** : prendre un fragment de réel, en faire une image : cadrer, composer, utiliser la lumière, la couleur, le format, la série, le montage. Photographier les lieux et les corps. Interroger le statut de l'image photographique et son exploitation.

**Mention animation** : de l'image fixe à l'image animée : la séquence, la série, le multiple et ses transformations.

- Création de décors à partir de documents photographiques. Prélever des éléments, se les approprier plastiquement par le dessin, le collage et le photomontage
- Elaboration de référentiels de corps et de gestes, transposition graphique
- Créer des associations d'images par montage vidéo, utilisation du rythme

**Projet commun** aux deux parcours : mises en scène photographiques dans la ville.

#### 2 : Mouvement

**Mention animation** : dessiner un mouvement.

- Fabrication de jouet optique et de flipbook
- Explorer le rapport entre trace graphique et figuration du mouvement

**Commun aux deux mentions** : visite d'exposition de photographies (festival Nicephore et exposition Circulation au Centre photographique de Clermont-Ferrand).

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.1 & EC 6.1**

## **OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE**

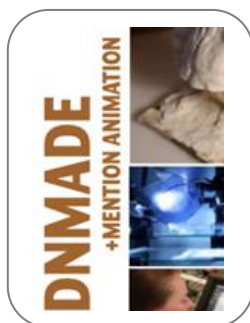
**Langue d'enseignement**  
Français

### **Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Évaluation par compétences.
- Suivi des productions, accompagnement et remédiation.
- Toutes les 7 semaines : rendu d'un dossier de travaux réunis par l'étudiant autour d'une thématique.
- Evaluation collégiale par des enseignants de l'équipe pédagogique.

### **Modalités**

- Cours magistral commun : 4 h par semaine
- Cours spécifique à chaque groupe : TP 2 h par semaine pour chaque groupe.



## **Semestre 2 - Outils d'expression et d'exploration créative**

### **Thématique 4 : L'animal et le vivant**

Au côté de l'humain, l'autre part du vivant : l'animal, le végétal. Quelle(s) place(s) a l'homme au sein du monde vivant : cohabitation, rapport de dépendance, de force... ? Comment l'homme regarde-t-il le monde animal et végétal et qu'en fait-il ?

**Mention animation :** La place de l'animal dans le conte.

- Exploration graphique et picturale des textures animales. Portraits animaliers, recherches de charadesign. Illustrations. Gravure en taille douce, linogravure, papier découpé
- Le rôle du décor dans le conte. Expressivité du décor lié à l'animal. Création de décors (en plan et volume)
- Rencontre entre l'homme et l'animal : production de séquences narratives. Création d'un objet éditorial collectif. Elaboration d'un storyboard

### **Commun aux deux mentions :**

- Visite d'un parc animalier : dessins d'observation des animaux et de leur lieu de vie.
- Spectacle vivant à la Comédie de Clermont-Ferrand : Jungle Book de Robert Wilson.

**Semestres 1 & 2  
UE 2 & UE 6  
Méthodologies,  
Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.2 & EC 6.2**

**TECHNOLOGIE &  
MATÉRIAUX  
pour la mention  
ANIMATION**

Au S1 : Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas.

Au S2 : idem S1 + constitution d'une matériauthèque

**Langue d'enseignement**  
Français

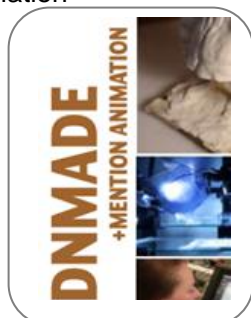
**Évaluation**

100% contrôle continu.

Modalités d'évaluation : dossier de rendu toutes les 6 semaines, soit 2 rendus par semestre + test final en fin d'année portant sur l'étude de courts métrages d'animation (hybridation des techniques) + étude de cas et storyboard de courts métrages emblématiques + savoir identifier certaines techniques de réalisation, savoir répertorier les différents process de travail + se constituer le vocabulaire technique adapté.

**Modalités**

1 h par semaine : cours spécifique au groupe Animation



Septembre 2020

**Technologie & Matériaux pour la mention ANIMATION**

**Descriptif des contenus des cours du S1 :**

- Avec quoi et comment anime-t-on ?
- Cette découverte des techniques d'animation permet à l'étudiant de comprendre l'étendu des choix à effectuer lors de la réalisation de court métrage d'animation.
- Du straight a head, utilisation de la multiplane.
  - A. le fusain technique
  - B. le papier découpé

**Descriptif des contenus des cours du S2 :**

Découverte des différentes techniques utilisées dans la réalisation d'un film d'animation en 2D :

- C. la pixilation
- D. la rotoscopie
- E. le dessin animé sur papier
- F. le sable

**Compétences à acquérir :**

- C 1.3 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte rendu complet et synthétique.
- C 1.2 Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- C 1.6 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles.
- C 2.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- C 3.3 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

**Organisation des cours :**

- Cours magistraux permettant de comprendre en quoi le choix d'une technique intuitive reste toujours au service de l'histoire à raconter. Faire des liens avec la professionnalisation, associer lieu de stage et spécialisation technique.
- Utiliser les conférences durant le festival du court métrage de Clermont-Ferrand et du festival d'Annecy pour consolider ses connaissances techniques.

**Productions à rendre :**

- Sous forme de carnets de notes en fin de semestre.
- Réalisation de fiche en lien avec les techniques et mise en page en infographie sur un logiciel de mise en page.
- Étude d'un film emblématique autour d'une technique à rendre sous forme de dossier.
- Profiter du festival du court métrage de Clermont-Ferrand pour sélectionner plusieurs courts métrages d'animation et se questionner sur leur mode de fabrication. (étude des génériques...), du festival d'animation d'Annecy pour faire un carnet de bord notant les films dans chaque technique étudiée, prendre des croquis des différentes expositions au sujet de la technique.



**Semestre 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.2 & EC 6.2**

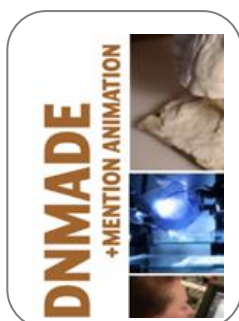
**TECHNOLOGIE &  
MATÉRIAUX**  
*dont 1 h de SCIENCES*

**SCIENCES PHYSIQUES**  
**pour la mention**  
**ANIMATION**

**Langue d'enseignement**  
Français

**Évaluation**  
100% contrôle continu.

**Modalités**  
½ h par semaine : cours  
spécifique au groupe  
Animation



## **Sciences physiques pour la mention ANIMATION**

**Catalogue des différentes notions abordées :**

- Couleur et éclairage 2 h
- Identification d'une couleur 4 h
- Optique 4 h
- Photographie 4 h
- Image numérique 2 h
- Mécanique (si temps en fin d'année) 2 h

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.2 & EC 6.2**

**TECHNOLOGIE &  
MATÉRIAUX**  
*dont 1 h de SCIENCES*

**SCIENCES de la VIE et  
de la TERRE**  
**pour les 2 mentions**

**Langue d'enseignement**  
Français

### Évaluation

100% contrôle continu.  
L'évaluation se fait par  
compétences : une fois  
minimum par semestre  
autour d'une thématique  
abordée au préalable et  
sous différentes formes :  
écrit, dessin, croquis, oral.

### Modalités

½ h par semaine pour  
chacune des mentions



## SVT pour les 2 mentions

### Objectifs de formation

A travers cet enseignement, les étudiants sont amenés à s'approprier des savoir, savoir faire, savoir être scientifiques afin de donner une dimension réaliste à leurs projets d'invention tant dans le domaine de l'espace que de l'animation.

La formation est centrée sur l'expérimentation, l'observation et s'appuie sur des supports variés : artistiques et littéraires, réel ou non.

### Compétences globales

- S'approprier des connaissances scientifiques,
- Maîtriser des outils scientifiques
- Communiquer grâce à différents supports.

## Semestre 1

### Thématique 1 : Le paysage

Notions 1.2 communes aux deux parcours :

- **1. Définir les paysages :**  
Les étudiants abordent les notions relatives aux paysages à travers d'exemples issus de la littérature, de la peinture et de données géographiques.
- **2. Méthodes d'analyse des paysages :**  
Il s'agit dans cette partie d'accéder à des clés de lecture d'un paysage afin d'en appréhender à la fois l'aspect géométrique mais aussi d'envisager la constante d'ambiance dégagée.
- **3. La dynamique des paysages :**
  - **Parcours Espace :** décryptage d'un paysage comme un jardin potager à travers l'étude d'un élément clé de son évolution : le sol.

### Thématique 2 : L'anatomie du mouvement

La compréhension de la structure du corps et de son anatomie est commune aux deux parcours :

- **1. Décryptage de la dynamique d'un mouvement :**  
A partir du dessin et de supports vidéo, tableaux, les étudiants accèdent au concept d'action coordonnée des différents éléments impliqués dans le mouvement.
- **2. Les organes du mouvement et leur fonctionnement :**  
L'objectif de cette partie est de visualiser directement sur le vivant et par la conception de maquettes la nécessité d'une coopération fonctionnelle de différents organes.

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**  
**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.2 & EC 6.2**

**TECHNOLOGIE &  
MATÉRIAUX**  
*dont 1 h de SCIENCES*

**SCIENCES de la VIE et  
de la TERRE**  
**pour les 2 mentions**

**Langue d'enseignement**  
Français

### **Évaluation**

100% contrôle continu.  
L'évaluation se fait par  
compétences : une fois  
minimum par semestre  
autour d'une thématique  
abordée au préalable et  
sous différentes formes :  
écrit, dessin, croquis, oral.

### **Modalités**

½ h par semaine pour  
chacune des mentions



### **Thématique 3 : Dynamique et contrôle du mouvement**

La commande motrice est commune aux deux parcours :

- **1. Les origines de la bipédie :**  
Il s'agit de comprendre comment l'évolution du squelette a permis l'acquisition de la posture bipédique. Cette partie est une introduction à l'étude de la motricité.
- **2. De l'unité motrice au contrôle réflexe :**  
A partir d'expérimentation et de l'étude du réflexe myotatique, le rôle de la moelle épinière est envisagé sur la dynamique du mouvement et permet d'aborder la notion de posture.
- **3. De l'unité motrice à la commande volontaire :**  
Il s'agit dans cette partie de travailler sur l'implication cérébrale dans le mouvement et les conséquences de lésions à différents niveaux à partir de l'étude d'IRM.
- **4. De la posture à la réalisation d'activités :**  
Grâce à l'intervention de professionnels, une réflexion est menée sur les fonctions du corps et leurs influences sur la réalisation d'activités, l'effet positif ou négatif de l'environnement et les moyens mis en œuvre pour améliorer le quotidien.

### **Thématique 4 : Le regard de l'Homme sur le vivant.**

L'Homme est un animal mais quelle place occupe-t-il parmi les autres êtres vivants ?

- **1. Le vivant : de l'unité à la diversité :**  
Différentes échelles du vivant sont abordées dans cette partie à travers l'utilisation de différents outils d'observation. Enfin, les conditions indispensables au vivant sont expérimentées afin d'étudier les dynamiques de croissance de populations d'êtres vivants unicellulaires.
- **2. Animal, végétal : des utilisations possibles par l'Homme :**  
Le végétal à la vie fixée se nourrit et a développé de grandes surfaces d'échanges aux interfaces sol/air afin d'assurer sa nutrition : cette partie permet d'aborder l'architecture végétale, les conditions indispensables à la croissance d'un végétal. Connaître la physiologie végétale permet de concevoir des décors et aménager des espaces cohérents, pérennes et réalistes. Différentes notions et techniques de permaculture sont envisagées pour comprendre l'utilité d'une coopération Homme / Végétal pour une meilleure harmonie.
- **3. Rapport à la nature et biomimétisme :**  
Il s'agit d'avoir une approche scientifique de l'observation du vivant pour permettre de s'en inspirer pour créer des systèmes artificiels et créer des solutions techniques, des structures, des produits...
- **4. Projet de création d'un objet :**  
Élaboration d'une structure avatar d'un système vivant.

## Semestres 1 & 2

### UE 2 & UE 6

**Méthodologies,  
Techniques et Langues**  
Apprentissages des outils  
numériques  
fondamentaux PAO &  
CAO

### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Transversaux

EC 2.3 & EC 6.3

**OUTILS et LANGAGES  
NUMÉRIQUES**  
pour la mention  
**ANIMATION**

**Langue d'enseignement**  
Français

### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Rendus toutes les 6 semaines, soit 2 rendus par semestre.
  - QCM de connaissance sur l'apprentissage théorique des logiciels.
  - Se servir des apprentissages en infographie pour servir les qualités de réalisation du micro projet.

### Modalités

2 h par semaine : cours spécifique au groupe Animation



Septembre 2020

## Outils et langages numériques pour la mention ANIMATION

### Semestre 1 :

#### Descriptif des contenus de cours du S1

Découverte de l'environnement macintosh.

Découverte des différents logiciels incontournables de :

- la mise en page : scanner et mettre en page son travail sur le logiciel indesign.
- le vectoriel & le bitmap : initiation aux logiciels de traitement de l'image et du dessin
  - A. photoshop (photomontage, script-action, montage, brush et speed painting, coloration)
  - B. illustrator (l'outil plume, les calques de travail, la coloration).
- la vidéo :
  - initiation au logiciel de montage adobe premiere
  - depuis le logiciel DRAGONframe produire un montage court mêlant image & son.

#### Compétences à acquérir au semestre 1

- **C2.1** Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
- **C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

#### Organisation des enseignements :

- TP, faire des liens avec la professionnalisation.
- Choisir des exercices courts et formateurs au regard des thématiques abordées en projet.
- Utilisation du serveur pour la sauvegarde des données.

### Semestre 2 :

#### Descriptif des contenus de cours du S2

Découverte des logiciels permettant de réaliser des dessins animés :

- A. consolidation des acquis en utilisant les savoirs acquis sur photoshop et adobe premiere pour réaliser de la rotoscopie.
- B. initiation au logiciel tvpaint & animate

## Semestres 1 & 2

### UE 2 & UE 6

**Méthodologies,  
Techniques et Langues**  
Apprentissages des outils  
numériques  
fondamentaux PAO &  
CAO

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

### EC 2.3 & EC 6.3

**OUTILS et LANGAGES  
NUMÉRIQUES**  
pour la mention  
**ANIMATION**

**Langue d'enseignement**  
Français

### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Rendus toutes les 6 semaines, soit 2 rendus par semestre.
  - QCM de connaissance sur l'apprentissage théorique des logiciels.
  - Se servir des apprentissages en infographie pour servir les qualités de réalisation du micro projet.

### Modalités

2 h par semaine : *cours  
spécifique au groupe  
Animation*



## Outils et langages numériques pour la mention ANIMATION

### Compétences à acquérir au S2

- **C1.3** Construire un protocole d'observation et rédiger un compte rendu complet et synthétique.
- **C2.1** Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.
- **C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

### Productions à rendre :

- Réalisation de fiches «tutoriel» autour de réalisations personnelles.
- Exercices d'apprentissage des logiciels.
- Mise en page de projet lié aux domaines professionnels.

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**

**Méthodologies,  
Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.4 & EC 6.4**

**ANGLAIS**

**Langue d'enseignement**  
Anglais

### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Evaluation par compétences en cours d'année: compréhension orale, expression orale et écrite, interaction, médiation, créativité, maîtrise des constituants de la langue (grammaire, lexique et jargon, accent)

### Modalités

Les étudiants du DNMADE bénéficient de 2 h d'anglais hebdomadaires, réparties en 1 heure de cours "classe entière", 1 heure de TD pour le groupe Animation.



**1<sup>er</sup> semestre**

Septembre 2020

### Anglais classe entière :

- Tasks: Talking about yourself and others. Question making.
- Listening and taking notes about news reports (news over the summer)
- Phonology : -ed endings
- Using prepositions (time, place, etc.)
- Job application process: research and preparation.
- Grammar: Using present, past, future.
- Keywords : news report, event, breaking news, application, company, highlighting skills, researching the market, strength and weaknesses, job advertisement jargon.

### TD "Animation" :

- Tasks: *Describing, depicting, creating an atmosphere, a landscape, characters.*
  - *Story-telling and script-writing.*
  - *Speaking about your personal work (sketchbook, project...) and team work (workshops, festivals...).*
  - *Understanding interviews, documentaries, reports.*
- Keywords: *Landscape/ setting, sets, backgrounds/ mural, painting, photograph, drawing, video / mood, atmosphere, scenery, backdrop /location, framework, staging.*
  - *Depiction, charadesign, story-line, characterization/ outline, portraits and portrayals, tracing, layout, graphics.*

## Semestres 1 & 2 UE 2 & UE 6

### Méthodologies, Techniques et Langues

#### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Transversaux

### EC 2.4 & EC 6.4

## ANGLAIS

### Langue d'enseignement Anglais

#### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Evaluation par compétences en cours d'année: compréhension orale, expression orale et écrite, interaction, médiation, créativité, maîtrise des constituants de la langue (grammaire, lexique et jargon, accent)

#### Modalités

Les étudiants du DNMADE bénéficient de 2 h d'anglais hebdomadaires, réparties en 1 heure de cours "classe entière", 1 heure de TD pour le groupe Animation.



## 2<sup>e</sup> semestre

Septembre 2020

### Anglais "classe entière" :

- Tasks : *writing a CV, writing a cover letter.*
- *Talking about your interests and skills.*
- *Grammar: comparatives and superlatives, modals 1, modals 2, conditional.*
- Keywords: *sections, spelling, transferable skills, action verbs, avoiding mistakes, education, qualification, interests, references, phrases for opening / closing a letter, formal*

### TD "Animation" :

- Tasks: *Script-writing - continued- and formatting.*
  - *Story-boarding, making adaptations.*
  - *Looking for and presenting references.*
  - *Understanding interviews, documentaries, reports.*
- Key-words: *Comics, cartoons, story-board, key-frames/ traditional, 2D, 3D animation, CGI, sand animation, claymation/ SFX, VFX/ feature films, short-length films.*
  - *Materials, cardboard, cut-out paper, fabric, recycling / mock-up, model, puppet, silhouette, props, furniture.*

**Semestres 1 & 2**  
**UE 2 & UE 6**

**Méthodologies,**  
**Techniques et Langues**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Transversaux

**EC 2.5 & EC 6.5**

**CONTEXTES**  
**ÉCONOMIQUES &**  
**JURIDIQUES**

**Langue d'enseignement**  
Français

### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Evaluation par compétences à l'issue de chaque thème.

### Modalités

1 h par semaine : cours commun aux 2 groupes.



### Objectifs :

La première année vise à apporter des contenus notionnels relatifs à la connaissance de l'entreprise et son environnement. Ces apports permettent à l'étudiant de comprendre le secteur d'activité dans lequel il évolue et d'appréhender les enjeux économiques, commerciaux, et juridiques des entreprises du secteur.

Cet enseignement conduit aussi à développer l'acquisition de méthodes d'argumentation, d'outils de traitement des situations-problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication et de compte- rendu d'activité.

### Compétences :

- Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle ;
- D'identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail ;
- D'adapter sa communication dans le cadre des relations avec les partenaires de l'organisation ;
- D'appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

### Contenus

#### **Thème 1 : Les différentes organisations et leurs principales caractéristiques**

- 1 : A la découverte des organisations
- 2 : L'entreprise et ses partenaires
- 3 : L'entreprise et ses relations avec l'environnement

**Évaluation 1 :** *Création dossier individuel sur une entreprise*

#### **Thème 2 : Les différentes formes d'entreprise**

- 1 : Les différents statuts de l'entrepreneur
- 2 : Micro-entrepreneur : un statut particulier
- 3 : La propriété industrielle

**Évaluation 2 :** *Exposé sur la création d'une entreprise fictive dans les domaines professionnels propres aux deux mentions.*

#### **Thème 3 : La relation de travail**

- 1 : Généralités sur le contrat
- 2 : Le contrat de travail
- 3 : Les différents types de contrat de travail
- 4 : Le recrutement
- 5 : La prestation de service

**Évaluation 3 :** *Evaluation classique : connaissances et cas pratique*



**Semestres 1 & 2**  
**UE 3 & UE 7**

### **Ateliers de création**

#### **Pôle d'enseignement :**

Enseignements  
Pratiques et  
Professionnels

**EC 3.1 & EC 7.1**

**TECHNIQUES et**  
**SAVOIR-FAIRE**  
pour la mention  
**ANIMATION**

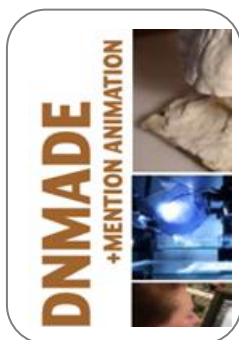
**Langue d'enseignement**  
Français

#### **Évaluation**

- 100% contrôle continu.
- Evaluation par compétences.
- Exercices dirigés

#### **Modalités**

TD de 4 h par semaine  
pour le groupe Animation



## **SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE : DÉCOUVERTE ET SENSIBILISATION**

### **Animation traditionnelle**

#### **Objectifs de formation :**

Ce cours abordera l'animation traditionnelle en 2D au travers de l'apprentissage des principales notions de base (Slow in – slow out, Pose to pose, Squash & Stretch, Timing, Follow through and overlapping action etc).

Il s'articulera autour d'exercices dirigés concrets (la marche, la course animale, le poids, FX, le lip sync, l'acting etc) abordant chacun, une notion proposée.

Puis dans un deuxième temps, ce même exercice se déclinera sur un exercice plus libre (la marche typée pour la marche par exemple).

Cette formation est une initiation avec une courbe de difficulté progressive et structurée adaptée à un public néophyte. En cela, seule une rigueur technique en dessin est demandée dans un premier temps, elle ne nécessite pas de connaissance en animation au préalable.

#### **Compétences globales :**

- Acquérir une technique et un savoir faire
- Répondre à des contraintes techniques de production et de temps
- Savoir faire appel à des ressources numériques pour se constituer des référentiels si besoin est (le travail d'animation étant fondé sur l'observation du réel)
- Acquérir une rigueur, une autonomie et une méthodologie propre à répondre à une demande professionnelle
- Transposer et ré-exploiter les notions acquises dans un contexte de production personnel et d'atelier de création

## Semestres 1 & 2 UE 3 & UE 7

### Ateliers de création

#### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Pratiques et  
Professionnels

EC 3.2 et 7.2

#### PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

pour la mention  
**ANIMATION**

Langue d'enseignement  
Français

#### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Dossier de rendu toutes les 6 semaines, soit 2 rendus par semestre.
- Travail de recherche autour de thématique avec un rendu infographique sous forme d'un dossier PDF.
- Productions à rendre au fil des différentes étapes de création (analyse+recherches +développement d'une idée+réalisation)

#### Modalités

TD 4 h par semaine pour le groupe Animation



## Semestre 1 ANIMATION / UE 3 / EC 3.2

Microprojets ouverts sur différents champs de la création lié à la spécialité «ANIMATION».

#### Descriptif des contenus de cours :

La réalisation d'un micro projet de A à Z pour saisir toutes les étapes de la création d'un film :

- la préproduction (analyse de la demande, des contraintes, facing, posing)
- la narration: étape de pitch et storyboard
- la réalisation: une scène à réaliser dans un temps imparti
- la post production, le travail du montage son/image

La phase de pré production reste dans la conception d'un projet d'animation primordiale, la méthode de travail pour la création de personnage (le charadesign) reste nécessaire étant au service d'une histoire, d'un concept.

#### Compétences à acquérir au S1 :

- **C1.4** Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet
- **C1.5** Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.
- **C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles
- **C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- **C2.1** Utiliser les outils numériques de référence
- **C2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- **C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- **C3.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- **C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- **C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

## Semestres 1 & 2 UE 3 & UE 7

### Ateliers de création

#### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Pratiques et  
Professionnels

EC 3.2 & 7.2

#### PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

pour la mention  
**ANIMATION**

**Langue d'enseignement**  
Français

#### Évaluation

- 100% contrôle continu.
- Dossier de rendu toutes les 6 semaines, soit 2 rendus par semestre.
- Travail de recherche autour de thématique avec un rendu infographique sous forme d'un dossier PDF.
- Productions à rendre au fil des différentes étapes de création (analyse+recherches +développement d'une idée+réalisation)

#### Modalités

TD 4 h par semaine pour le groupe Animation



#### Organisation des enseignements :

La progression durant la première année s'articule autour de grandes thématiques permettant de se confronter aux règles du paysage et du décor, du corps dans l'espace, du corps en mouvement, de la photographie manipulée, de l'animal et étude du vivant...

TP, faire des liens avec la professionnalisation, organisation de workshop, marathon de l'animation, travail en groupe de deux étudiants autour d'une thématique commune

#### Semestre 2 ANIMATION / UE7 / EC 7.2

Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création :

- la photographie,
- le cadrage,
- le point de vue,
- la compo.

Le travail de commande, nos liens avec les festivals de la région permettent la réalisation de projets réels autour de l'idée d'équipe de réalisation. Au sein de la classe, chacun jouera un rôle, une mission dans la réalisation d'un teaser pour un festival. L'analyse du besoin, du contexte, de la commande nécessite l'élaboration d'un cahier des charges rigoureux et précis permettant la mise en place de la recherche.

#### Compétences à acquérir au S2

- **C1.4** Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet.
- **C1.5** Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.
- **C1.6** Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles.
- **C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- **C2.1** Utiliser les outils numériques de référence.
- **C2.2** Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- **C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- **C3.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- **C3.4** Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- **C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

## Semestres 1 & 2 UE 3 & UE 7

### Ateliers de création

#### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Pratiques et  
Professionnels

EC 3.3 & 7.3

### COMMUNICATION ET MEDIATION DU PROJET pour la mention ANIMATION

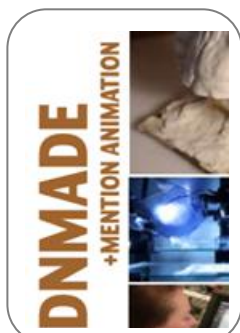
Langue d'enseignement  
Français

### Évaluation

#### Modalités

Cours : 2 h par semaine  
pour le groupe  
ANIMATION.

TP, faire des liens avec la  
professionnalisation,  
conférences multiples,  
exposition et ouverture  
culturelle à réaliser durant  
les heures d'autonomie.



Semestre 1 / UE3 / EC  
3.3

Septembre 2020

Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication

#### Descriptif des contenus de cours :

La phase de communication en cinéma d'animation est très importante. Elle nécessite des compétences en mise en page de dossier de pré production servant à convaincre producteurs et financeurs.

Il s'agit de connaître ainsi son vocabulaire, savoir reconnaître les pièces principales (turn, posing, facing, line-up, storyboard...).

L'étude de ce type de bibles graphiques provenant du CNC permet la compréhension de la phase d'élaboration d'un projet en animation.

Savoir communiquer ses intentions, ses choix au service d'une histoire, d'un projet en utilisant les règles de mise en page mettant toujours le contenu du projet en valeur.

L'étude et la réalisation de storyboard permet de comprendre le passage entre le texte du scénario et l'image. (De nombreux codes sont à acquérir pour la réalisation d'un storyboard).

Parler de son travail c'est beaucoup de communication et de maîtrise des moyens de communication au service du projet (oral, écrit, visuel).

#### Compétences à acquérir :

- **C1.2** Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- **C1.3** Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.
- **C2.1** Utiliser les outils numériques.
- **C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- **C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

## Semestres 1 & 2 UE 3 & UE 7

### Ateliers de création

#### Pôle d'enseignement :

Enseignements  
Pratiques et  
Professionnels

EC 3.3 & 7.3

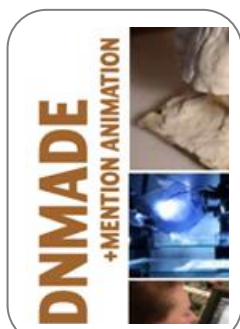
### COMMUNICATION ET MEDIATION DU PROJET pour la mention ANIMATION

Langue d'enseignement  
Français

### Évaluation

#### Modalités

Cours : 2 h par semaine  
pour le groupe  
ANIMATION.  
TP, faire des liens avec la  
professionnalisation,  
conférences multiples,  
exposition et ouverture  
culturelle à réaliser durant  
les heures d'autonomie.



Semestre 2 / UE7 / EC  
7.3

Septembre 2020

Apprentissages des modes et codes de représentation et de communication

- *Etude de la communication qui entoure le cinéma et le cinéma d'animation. (couverture de DVD et affiches, cartes postales promotionnelles, cartes de visite...).*
- *Savoir communiquer et présenter son travail en ligne afin de trouver un stage pour la fin de l'année en se constituant une vitrine sur le web (réseaux sociaux, blog & site internet...).*
- *Oral de présentation de son travail devant la classe.*
- *Jeu de rôle et présentation de différents projets.*
- *Travail de la concentration, phase de méditation.*

#### Compétences à acquérir :

- **C1.2** Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- **C1.3** Construire un protocole d'observation et rédiger un compte rendu complet et synthétique.
- **C1.7** Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.
- **C2.1** Utiliser les outils numériques.
- **C2.3** Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- **C2.4** Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- **C3.6** Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- **C3.7** Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

#### Oraux à produire

#### Prise de note de conférences

#### Réalisation de bd

- *Savoir adapter les moyens de communication à ses propositions.*
- *Etre capable de communiquer sa démarche.*

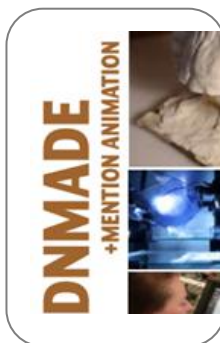
**Semestres 1 & 2**

**UE 4 & UE 8**

**Professionalisation**

**Pôle d'enseignement :**  
Enseignements  
Pratiques et  
Professionnels

**EC 4 & EC 8**



**Pour les 2 mentions**

**EC 4 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude**

- Initiation et construction du parcours,
- Individualisation,
- Visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés aux cours de technologies, matériaux et projet,
- Workshop,
- Conférences.

**EC 8 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude**

- Détermination et construction d'un parcours structuré,
- Stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours).

**Catalogue de cours de la 2<sup>ème</sup> année  
Semestres 3 & 4**

**En cours d'élaboration...**