



# Catalogue de cours et présentation générale de la formation

## DN MADE Animation

Parcours :

**CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX**

**GRAPHIQUES**

**Mineure : MATÉRIAUX**

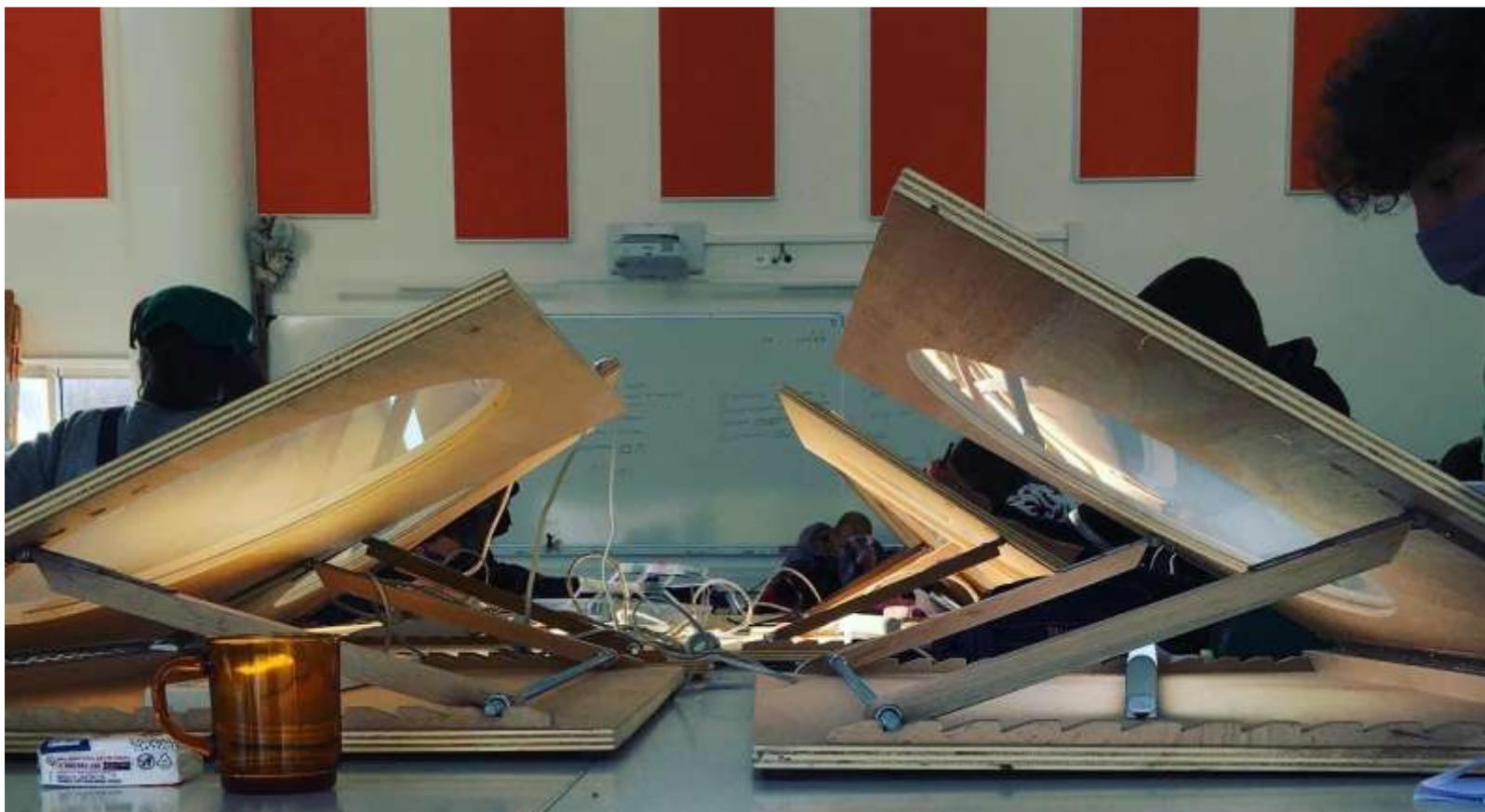
Lycée René Descartes

Avenue Jules Ferry

63800 COURNON

Tél : 04 73 77 74 50

Mél : [ce.0631861f@ac-clermont.fr](mailto:ce.0631861f@ac-clermont.fr)



## 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
• DN MADE 1 <sup>ère</sup> année / DN MADE 2 <sup>ème</sup> année / DN MADE 3 <sup>ème</sup> année .....	p. 4
• Les projets .....	p. 4
• Les stages .....	p. 5
• La charge de travail .....	p. 5
• L'évaluation .....	p. 5
• Les ECTS .....	p. 6
• La répartition des ECTS par UE .....	p. 6
• Les blocs des compétences évaluées en DN MADE .....	p. 6
• La commission pédagogique .....	p. 8
• Présentation du parcours DN MADE ANIMATION au lycée René Descartes .....	p. 9
• Les enseignements constitutifs (EC) par unité d'enseignement (UE) pour la 1 <sup>ère</sup> année .....	p. 10
• <b>Catalogue de cours pour la 1<sup>ère</sup> année (semestres 1 &amp; 2) .....</b>	<b>p. 11 à 25</b>
• Philosophie .....	p. 11
• Lettres .....	p. 12
• Cultures des arts, du design et des techniques .....	p. 14
• Outils d'expression & d'exploration créative.....	p. 15
• Technologie & Matériaux – mention Animation .....	p. 16
• Technologie & Matériaux Sciences et Vie de la Terre.....	p. 17
• Outils et langages numériques .....	p. 19
• Anglais .....	p. 20
• Contextes Économiques & Juridiques.....	p. 21
• Techniques et Savoir-faire .....	p. 22
• Pratique et mise en œuvre du projet.....	p. 23
• Communication et Médiation du projet .....	p. 24
• Pôles d'enseignement : Enseignements Pratiques et Professionnels.....	p. 25
• <b>Les enseignements constitutifs (EC) par unité d'enseignement (UE) pour la 2<sup>ème</sup> année .....</b>	<b>p. 26</b>
• <b>Catalogue de cours pour la 2<sup>ème</sup> année (semestres 3 &amp; 4) .....</b>	<b>p. 27 à 39</b>
• Philosophie .....	p. 27
• Lettres .....	p. 28
• Cultures des arts, du design et des techniques .....	p. 29
• Outils d'expression & d'exploration créative.....	p. 30
• Technologie & Matériaux – mention Animation .....	p. 31
• Outils et langages numériques .....	p. 32
• Anglais .....	p. 33
• Contextes Économiques & Juridiques.....	p. 34
• Techniques et Savoir-faire .....	p. 35
• Pratique et mise en œuvre du projet.....	p. 36
• Communication et Médiation du projet .....	p. 37
• Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet .....	p. 38
• Pôles d'enseignement : Enseignements Pratiques et Professionnels.....	p. 39

- Les enseignements constitutifs (EC) par unité d'enseignement (UE) pour la 3<sup>ème</sup> année ..... p. 40
- Catalogue de cours pour la 3<sup>ème</sup> année (semestres 5 & 6) ..... p.41 à 50
- Lettres et Cultures des arts, du design et des techniques ..... p. 41
- Outils d'expression & d'exploration créative..... p. 42
- Technologie & Matériaux – mention Animation ..... p. 43
- Outils et langages numériques ..... p. 44
- Anglais ..... p. 45
- Contextes Économiques & Juridiques..... p. 46
- Techniques et Savoir-faire ..... p. 47
- Pratique et mise en œuvre du projet et Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet ..... p. 48
- Communication et Médiation du projet ..... p. 49
- Pôles d'enseignement : Enseignements Pratiques et Professionnels..... p. 50

## Présentation générale du DNMADE

### Organisation de la formation

Le DN MADE s'obtient à l'issue d'un cycle de formation en trois années et confère le grade de licence. Son ingénierie pédagogique répond aux critères de l'arrêté du 27 janvier 2020 relatif au cahier des charges des grades universitaires de licence et de master, mais également aux objectifs de la licence. Ce diplôme national est donc garant des exigences pédagogiques qui constituent les conditions de trois années d'études du cycle Licence répondant aux principes d'un curriculum LMD.

Au lycée Descartes, deux mentions sont proposées : Animation et Espace.

Outre certains cours théoriques communs en première année, les cours 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 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. Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) vise l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design.

### Les enseignements et les UE (Unités d'enseignements)

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 :

##### UE - Humanités et Cultures

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

## **Les enseignements Transversaux**

### **UE - 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**

### **UE - Atelier de création**

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

### **UE - Professionnalisation**

## **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.

### **L'évaluation**

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

Le diplôme est obtenu par la validation d'unités d'enseignements (UE), regroupées ou non et organisées en blocs de compétences. Les UE des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu. Ce contrôle continu s'exerce tout au long des semestres ; il peut prendre des formes variées : devoirs surveillés, réalisations, exposés, oraux, etc.

Les UE des 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles, excepté les UE 19 et 23 respectivement validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Contrôle continu et épreuves ponctuelles permettent de vérifier l'acquisition par l'étudiant de l'ensemble des connaissances et compétences constitutives des blocs de compétences du diplôme.

Les UE sont définitivement acquises dès lors que l'étudiant a atteint au moins un niveau de maîtrise satisfaisante. Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

- Maîtrise insuffisante
- Maîtrise fragile
- Maîtrise satisfaisante
- Très bonne maîtrise

Le diplôme s'obtient soit par l'acquisition de chaque UE, soit, à l'exception des UE 19 et UE 23, par compensation entre UE regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même UE. La commission pédagogique définit les modalités de compensation entre les éléments constitutifs de chaque UE et entre UE. Les sessions de rattrapage sont définies par la commission pédagogique.

Chaque UE a une valeur définie en crédits européens (ECTS). L'acquisition de l'UE emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

## 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.

### La 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 blocs des compétences évaluées en DN MADE

### Blocs communs à toutes les mentions DN MADE :

Liste des compétences du DN MADE	
Blocs communs à l'ensemble des mentions de DN MADE	Modalités de certification
<b>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</b> - 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.	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).
<b>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</b> - Se servir aisément des différents registres d'expression orale et écrite de la langue française. - Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique), niveau B2 du cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).
<b>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</b> - Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé - Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions - Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.	<b>Epreuve ponctuelle de soutenance du mémoire devant une commission d'examen</b>
<b>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</b> - Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité - Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation. - Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation - Développer une argumentation avec un esprit critique	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).
<b>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]</b> - Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives. - Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale. - Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder. - Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).
<b>BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art</b> - Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective. - S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).

numérique et la CFAO.	
<b>BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art</b> - Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication. - Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).
<b>BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe</b> - Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés. - Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires. - Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).

### Blocs spécifiques de la mention Animation :

Pour la mention Animation :	Modalités de certification
<b>BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation</b> - Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée. - Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation - dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation - S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre : - Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation - Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).
<b>BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation</b> - Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs... - Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation. - Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante). - Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet d'animation. - Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier. - Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. - Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'animation (synopsis, scénario, story-board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique).
<b>BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation</b> - Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication. - Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO - Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicités. - Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale. - Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation. - Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques,	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

### **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, Matte 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

### Les enseignements constitutifs (EC) par unité d'enseignement (UE) pour la 1<sup>ère</sup> année

#### Enseignements Génériques → Humanités et Cultures

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

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES
EC	EC 1.1 & EC 5.1 Humanités - PHILOSOPHIE

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**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...)
-

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES
EC	EC 1.1 & EC 5.1 Humanités - LETTRES

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

#### Modalités

- 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

#### Cours commun aux 2 mentions DN MADE de l'établissement :

Le cours de « Français » commun aux deux mentions est conçu comme un cours magistral. La présentation qui suit vaut pour l'année entière de DN MADE 1.

Il se veut davantage un cours de culture générale orienté autour du thème choisi pour les cours pratiques de chacune des deux spécialités. En l'occurrence, ce thème est celui du « CORPS ».

**Axe 1° le corps et les objets** (évocation de l'ergonomie, de la société de consommation et du rapport contemporain aux objets, dans lequel l'homme devient en quelque sorte l'esclave des machines ou de la « macro-machine » créée par lui au fil des siècles de « progrès ». On aborde ici aussi bien Xenophon que Georges Simondon, Günther Anders, Bernard Stiegler, Jean Baudrillard, etc.)

**Axe 2° le corps et l'espace.** Etude de l'histoire de la danse, de la globalisation et de la réduction des distances, de la disparition progressive de la « terra incognita », et enfin du rapport entre les corps et l'espace dans le champ des Arts, la sculpture classique, puis plus récemment, l'art contemporain et l'investissement d'un espace dédié à la performance, ou de la confusion des espaces dévolus à l'expression artistique : la rue comme champ d'expression, avec le street art par ex, le corps comme espace de pratique extrêmes, etc. On tentera à cette occasion également de problématiser la question féministe dans le cadre du rapport du corps à l'espace : espaces interdits aux femmes par exemple, ou espace investi symboliquement par les femmes dans le cadre de leur lutte d'émancipation.

**Axe 3° le thème du corps dans sa relation à la notion de vitesse** : révolution industrielle et accélération, investissement de ce thème dans la littérature, et conséquence non pensées ou mal pensées des vitesses extrêmes dans un monde régi par les algorithmes et les systèmes macro-informatiques).

**Axe 4° les relations entre le corps et l'idée de « monstruosité »** : à travers l'image du monstre au cinéma, de l'analyse du thème du robot dans les films d'anticipation, et le thème de l'homme augmenté et du

transhumanisme dans une partie finale où on se questionnera sur ce qu'il est en train d'advenir de la notion d'humanité, ou d'Humanisme.

Le cours est conçu comme un vaste espace de réflexion (chacune des 4 parties est conçue comme une grande dissertation organisée, avec des choix orientés) où les étudiants sont invités à mettre en place une analyse critique des notions, à travers l'étude d'exemples pris dans tous les domaines du travail humain : industrie, art, littérature, cinéma, société, peinture, etc. On peut considérer la méthodologie comme ressortissant plutôt de la sémiotique et de la culture générale que du « Français » tel que les élèves peuvent le concevoir lorsqu'ils sont dans le secondaire au lycée.

L'objectif est d'enrichir la culture générale des étudiants, et à leur fournir des outils conceptuels d'analyse critique de la production des objets industriels, avec une problématisation appuyée sur les grands défis du monde contemporain : survie des systèmes démocratiques, déconstruction des impensés culturels, enjeux écologiques et design durable, etc.

- **Cours spécifiques** définis plus précisément en fonction des projets et des enseignements pour la mention **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).
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>1<sup>ère</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 1 &amp; 2</b>
<b>UE</b>	<b>UE 1 &amp; UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 1.2 &amp; EC 5.2 - CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu et évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

- Rendu de productions écrites, graphiques, volumiques.
- Restitution orale.

**Modalités** : cours commun aux 2 mentions DN MADE de l'établissement (Animation et Espace)

**Objectifs** : 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

**Compétences visées :**

- 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.

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>1<sup>ère</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 1 &amp; 2</b>
<b>UE</b>	<b>UE 2 &amp; UE 6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 2.1 &amp; EC 6.1 - OUTILS D'EXPRESSION &amp; D'EXPLORATION CRÉATIVE</b>

---

**Évaluation :** Contrôle continu. Suivi des productions, accompagnement et remédiation. Évaluation individuel de l'étudiant.

**Modalités :**

4h/semaine avec le parcours ESPACE et 2h en travaux dirigés

**Objectifs :**

- Développer l'observation et la restitution des formes, des volumes, des couleurs, du mouvement.
- Mettre en place une pratique dense et riche du dessin et de l'expression graphique.
- Comprendre et exploiter les possibilités expressives de nombreux outils et médiums, en particulier avec les techniques traditionnelles (graphiques, picturales, plastiques, en gravure, linogravure et monotype).
- Développer des narrations visuelles en diversifiant les mises en forme.

**Compétences visées :**

- Explorer et exploiter les outils d'expression fondamentaux.
- Connaître et maîtriser les différents outils et médiums.
- Être capable de mener une démarche singulière tout en usant de moyens et médiums d'expression adaptés.
- Être capable d'étayer sa démarche personnelle de manière riche et pertinente tout en la nourrissant de références issues de la culture générale et artistique.

**Descriptif des contenus de formation :**

- Production dense et régulière de dessins d'observation et d'invention : tenue de carnets de croquis, modèle vivant.
  - Savoir-faire techniques : Technique d'impression (gravure, linogravure et monotype), techniques graphiques et picturales.
  - Séquençage de récits en images : illustration et storyboard (composition, cadrage, point de vue, rythme, l'explicite et l'implicite).
  - Recherche et développement, de character design et décor, fabrication, dans un projet de court métrage en stopmotion.
  - Exploration de techniques graphiques et plastiques dans des projets d'animation.
  - Travail en workshop, rencontre et travail avec des professionnels de l'illustration, de l'animation, de la danse.
  - Sorties et visites culturelles (expositions art contemporain, moderne et ancien).
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>1<sup>ère</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 1 &amp; 2</b>
<b>UE</b>	<b>UE 2 &amp; UE 6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 2.2 &amp; EC 6.2 - TECHNOLOGIE &amp; MATÉRIAUX</b>

---

**Évaluation :** contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)  
(Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, QCM de contrôle de connaissances)

**Modalités:** 2H de cours tous les 15 jours.

**Objectifs et Compétences visées:**

- Comprendre que la mise en oeuvre et le choix de « matériaux d'animation » sont au service de l'histoire et de la vision du réalisateur.
- Dresser un panel complet des techniques d'animation afin que l'étudiant comprenne la palette qui lui est offerte tout en conservant une activité de veille professionnelle en métiers d'art et design.
- Nourrir la conduite du projet.
- Observer et analyser les différents process d'un film d'animation.

**Descriptif des contenus de cours:**

Avec quels matériaux anime-t-on en 2D?

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 et de l'utilisation de la multiplane, le spectre des matériaux utilisés est large ( papier, sable, fusain, objet, pixilation, rotoscopie, pastel, pâte à modeler).

Prendre conscience des différentes techniques de fabrication en lien avec les innovations technologiques et numériques pourra clore l'année.

**Organisation des cours :**

- Cours magistraux permettant de comprendre en quoi le choix d'une technique d'animation 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.
-

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 2 & UE 6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES
EC	EC 2.2 & EC 6.2 - TECHNOLOGIE & MATÉRIAUX <i>dont 1 h SCIENCES de la VIE et de la TERRE</i>

**Évaluation :** contrôle continu évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

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.

**Objectifs de formation en SVT :** 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.

#### Descriptif des contenus de formation :

##### Thématique 1 : Le paysage

- **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

- **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.

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

- **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.
-

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 2 & UE 6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES
EC	EC 2.3 & EC 6.3 - OUTILS et LANGAGES NUMÉRIQUES

---

### Apprentissages des outils numériques fondamentaux PAO & CAO pour la mention « ANIMATION »

**Évaluation** : 100% contrôle continu

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

**Modalités**: 5 h tous les 15 jours.

#### Objectifs et Compétences visées:

La découverte des outils en infographie permet à l'étudiant d'étendre son champ de compétence et d'amorcer un travail personnel d'approfondissement des connaissances en fin d'année.

#### Descriptif des contenus de cours :

Après une phase de découverte de l'environnement et des différents outils, la phase d'apprentissage des logiciels peut commencer.

- Le vectoriel et le bitmap : initiation aux logiciels de traitement de l'image et du dessin.
- Les logiciels de mise en page et les différents moyens d'acquisition des images permettent de valoriser son travail de recherche en projet.
- La vidéo et une initiation au logiciel de montage et de prise de vue à distance.
- L'étude d'un logiciel d'animation 2D en initiation.

#### Organisation des enseignements :

- Sous forme de TP le cours permet la découverte des outils et palettes de chaque logiciel associés à une fonction. Après une phase d'exercice pratique d'apprentissage du logiciel, une phase d'appropriation est menée afin de finaliser un projet personnel ou un micro projet de l'atelier de création.
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>1<sup>ère</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 1 &amp; 2</b>
<b>UE</b>	<b>UE 2 &amp; UE 6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 2.4 &amp; EC 6.4 - LANGUE VIVANTE : ANGLAIS</b>

---

### Anglais DN MADE

Les étudiants du DNMADE bénéficient de 2 heures d'anglais hebdomadaires, réparties en 1 heure de cours commune aux 2 mentions (Animation et Espace) + 1 heure de TD pour chaque mention.

**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)

### 1<sup>o</sup> semestre

#### Anglais - cours commun aux deux mentions :

- 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 mention 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.

### 2<sup>o</sup> semestre

#### Anglais - cours commun aux deux mentions :

- 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 mention 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.
-

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 2 & UE 6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES
EC	EC 2.5 & EC 6.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Modalités** : cours magistral commun aux 2 mentions (Animation et Espace).

**Objectifs de formation** : L'enseignement « Contextes économiques et juridiques » apporte au futur titulaire du diplôme les connaissances et compétences d'économie-gestion qu'il sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles.

Cet EC vise à permettre au titulaire du diplôme de :

- 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.

Cet enseignement vise également à amener l'étudiant à mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences à travers des études de cas issues de son domaine d'activité. Il est mis en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et propose des solutions en justifiant les choix opérés.

**Thèmes abordés en 1<sup>ère</sup> année :**

**Thème 1 : Contexte organisationnel**

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

**Thème 2 : Contexte juridique d'entreprise**

- 1 : Les fondamentaux du droit : sources de droit, organisation judiciaire, ...
  - 2 : Les différents statuts de l'entrepreneur
  - 3 : Cas particuliers : micro-entreprise, freelance, startup, maison des artistes
  - 4° : Notions générales relatives aux contrats
  - 5 : Les contrats : notions générales / Analyse de contrats en lien avec la mention (exemple : contrats de cession de droits)
-

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 3 & UE 7 – ATELIERS DE CRÉATION
EC	EC 3.1 & EC 7.1 – TECHNIQUES et SAVOIR-FAIRE

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences

**Modalités** :TD de 5h par semaines

**Objectifs et Compétences visées:**

L'objectif est d'acquérir les bases techniques de l'animation au terme des deux premiers semestres.

- 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

**Descriptif des contenus de cours :**

**Découverte et sensibilisation en animation traditionnelle.**

Ce cours abordera l'animation traditionnelle (sur support papier) 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.

Les outils principaux de ce cours seront le papier et le crayon de papier. L'élément informatique interviendra uniquement sur les Line Tests (apprentissage du logiciel Dragon Frame)

---

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 3 & UE 7 – ATELIERS DE CRÉATION
EC	EC 3.2 & EC 7.2 – PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

- Dossier de rendu toutes les 6 semaines, soit 2 rendus par semestre.
- Travail de recherche autour de thématique avec un rendu infographique sous forme de dossier PDF.
- Productions à rendre au fil des différentes étapes de création .

**Modalités** : TD 4 h par semaine

#### **Objectifs et Compétences visées:**

La mise en place de la méthode de travail pour la réalisation d'un film d'animation permet aux étudiants de valider plusieurs compétences importantes au stade de l'initiation.

- Les différentes méthodes d'analyse d'un sujet et sa réappropriation passe par une imprégnation du sujet.
- Dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet, l'étudiant prend en compte le scénario afin de développer un univers plastique singulier.
- Dans un second temps durant la phase de recherche, l'étudiant devra proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation tout en intégrant les notions de narration.
- Enfin, dans la phase de production, il pourra mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles.

#### **Descriptif des contenus de cours :**

Afin de saisir toutes les étapes de la création d'un film, le premier semestre conduit à la réalisation d'un micro projet de A à Z. Les différentes étapes sont les suivantes:

- Une mise en lumière de la phase de préproduction (analyse de la demande, des contraintes, facing, posing)  
Cette phase reste primordiale dans la conception d'un projet d'animation, la méthode de travail pour la création de personnage (le charadesign) étant au service d'une histoire, d'un concept.
- La narration: étape de pitch, scénario et storyboard.
- La réalisation: une scène à réaliser en groupe dans un temps imparti dans une technique imposée, le papier découpé.
- La phase de post-production, le travail du montage son/image sur un logiciel de montage adapté.

**Nos liens avec les festivals de la région** permettent la réalisation de projets de commande encadrés. Au sein d'équipes de réalisation, l'étudiant joue un rôle, accepte une mission dans la réalisation de différents teaser animés.

L'analyse du besoin, du contexte et des contraintes de la commande nécessite l'élaboration d'un cahier des charges rigoureux et précis permettant la mise en place de la recherche. L'accueil des structures et festival au sein de la formation permet également de saisir l'importance de l'écoute du commanditaire afin de produire un objet adapté. Lors de workshop, l'accompagnement de professionnels de l'animation et du jeu d'acteur vont permettre d'orienter l'enseignement vers un rendu exigeant.

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

Le cours est mené sous forme de TP, tout en réalisant des liens avec le cours de professionnalisation.

L'organisation de workshop en première année sert à ouvrir les champs du possible en mettant en exergue le travail en équipe.

---

Catalogue de cours	1 <sup>ère</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 1 & 2
UE	UE 3 & UE 7 – ATELIERS DE CRÉATION
EC	EC 3.3 & EC 7.3 – COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

- **Oraux à produire de présentation de projets**
- **Prise de note de conférences**
- **Production de mise en page de dossier de recherches**
  - Savoir adapter les moyens de communication à ses propositions.
  - Etre capable de communiquer sa démarche.

**Modalités** : 2H par semaine en TP.

(établir des liens avec le projet et les outils et langage numériques)

**Objectif :**

Être capable de communiquer sa démarche aussi bien à l'écrit qu'à l'oral à chaque phase de production d'un contenu d'animation autour d'une thématique spécifique.

Savoir adapter les moyens de communication à ses propositions afin de mettre en valeur le propos.

**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 les producteurs.

Il s'agit de connaître ainsi son vocabulaire, et savoir reconnaître les pièces principales de ces dossiers (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 reste fondamentale.

L'étude et la réalisation de storyboard permet de comprendre le passage entre le texte du scénario et l'image.

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

De plus, l'étude de la communication qui entoure le cinéma et le cinéma d'animation permet de comprendre comment communiquer son projet grâce à différents supports de communication.

**Organisation des enseignements :**

- *Etude de la communication qui entoure le cinéma et le cinéma d'animation. (couverture de DVD et affiches, cartes postales promotionnelles, cartes de visite...).*
  - *Oral de présentation de son travail devant la classe.*
  - *Le dossier de recherche doit permettre la mise en adéquation du scénario et des choix graphiques associés dans une note d'intention clairement définie. Accompagner la réalisation de dossiers de recherches et d'analyse, c'est proposer des cours de mise en page sur différents logiciels abordés en cours d'outils et langage numérique.*
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>1<sup>ère</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 1 &amp; 2</b>
<b>UE</b>	<b>UE 4 &amp; UE 8 – PROFESSIONNALISATION</b>
<b>EC</b>	<b>EC 4 &amp; EC 8 – PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE</b>

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Micro-projets ouverts sur différents champs de la création lié à la spécialité «ANIMATION».**

**Modalités** : 4H par mois en TP.

**Objectifs et Compétences visées:**

- Acquérir un vocabulaire technique et professionnel précis concernant les outils d'animations utilisés, les différents rôles distribués et processus engagés dans les studios d'animation.
- Développer des références plus précises en cinéma d'animation, longs métrages et courts métrages confondus. S'habituer à visionner des oeuvres d'animation en autonomie.
- Apprendre à organiser une critique technique pertinente, et à présenter une oeuvre globale et ce qu'elle a de marquante.
- Se mettre en contact avec des logiciels qui seront approfondis en deuxième année.

**Descriptif des contenus de cours :**

Comment les artistes du cinéma d'animation opèrent-ils dans le milieu professionnel ?

Comment approcher les questionnement techniques sans être perdu par un vocabulaire que nous ne maîtrisons pas ?

Comment développer un esprit critique qui nous permette d'observer avec pertinence les liens entre le propos d'une oeuvre, ses choix techniques et son contexte de production ?

Le cours de professionnalisation est un premier pas dans le monde de l'animation et des studios français. Les étudiants commencent à y comprendre les différences entre les studios en fonction de leur spécialité (2D, 3D, séries, etc..). Ils mettent le pied à l'étrier des logiciels et du travail en équipe grâce à la continuité que ce cours établi avec deux workshop : Le marathon de l'animation et Le teaser pour le festival Plein la Bobine.

Les cours sont organisés de façon à être découpés en 3 parties:

- La partie théorique est un moment où les étudiants prennent des notes/croquis. Ils obtiennent des connaissances sur le fonctionnement d'une production cinématographique. À la fois le processus créatif en lui même mais aussi la collaboration des équipes et la production.
- La deuxième partie est une étude de cas concrète d'un projet récent réalisé dans le milieu professionnel. Il permet une première approche des logiciels et à l'étudiant de développer une conscience des schémas efficaces et des temps de travail nécessaires à une tâche donnée. C'est un moment d'échange qui bascule dans un second temps sur des questions/réponses où les étudiants peuvent orienter ce qu'ils apprennent en fonction de leurs intérêts d'apprentissage.
- La dernière partie est un temps de visionnage de courts métrages ou de documentaires making of durant lequel les étudiants sont encouragés à faire des commentaires critiques et appréciatifs des oeuvres auxquels ils sont exposés, et à établir des liens avec le cours ainsi que d'autres oeuvres abordées et à les visionner en dehors des cours en autonomie.

L'accès au Festival International du Court Métrage de Clermont-Ferrand, au Festival International de Cinéma Jeunes Publics Plein La Bobine et au Festival International du film d'Animation d'Annecy permet aux étudiants de première année de se projeter dans une vision réaliste du monde professionnel et d'opérer une veille professionnelle avec acuité.

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

- Stage court de deux semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel autour de festival de cinéma pour définir son parcours).



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

DN MADE Animation

Intitulé de Parcours : CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES

Mineure : MATÉRIAUX

### Les enseignements constitutifs (EC) par unité d'enseignement (UE) pour la 2<sup>ème</sup> année

#### Enseignements Génériques → Humanités et Cultures

Semestre 3	UE 9	EC 9.1	Humanités (Lettres & Philosophie)
		EC 9.2	
Semestre 4	UE 13	EC 13.1	Culture des arts, du design & des techniques
		EC 13.2	

#### Enseignements Transversaux → Méthodologies, Techniques et Langues

Semestre 3	UE 10	EC 10.1	Outils d'expression et d'exploration créative
		EC 10.2	Technologies et matériaux
		EC 10.3	Outils et langages numériques
		EC 10.4	Langues vivantes
		EC 10.5	Contextes économiques et juridiques
Semestre 4	UE 14	EC 14.1	Outils d'expression et d'exploration créative
		EC 14.2	Technologies et matériaux
		EC 14.3	Outils et langages numériques
		EC 14.4	Langues vivantes
		EC 14.5	Contextes économiques et juridiques

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

Semestre 3	UE 11	EC 11.1	Savoir-faire technique
		EC 11.2	Pratique et mise en œuvre du projet
		EC 11.3	Communication et médiation du projet
		EC 11.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet
	UE 12	EC 12	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude
Semestre 4	UE 15	EC 15.1	Savoir-faire technique
		EC 15.2	Pratique et mise en œuvre du projet
		EC 15.3	Communication et médiation du projet
		EC 15.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet
	UE 16	EC 16	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

Catalogue de cours	2 <sup>ème</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 3 & 4
UE	UE 9 & UE 13 - HUMANITÉS ET CULTURES
EC	EC 9.1 & EC 13.1 Humanités - PHILOSOPHIE

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Modalités de formation** :2H de cours tous les 15 jour durant le semestre 4.

**Objectifs et Compétences** : Présenter aux étudiants et leur faire travailler des éléments de connaissance et de questionnement philosophiques pour nourrir leur réflexion sur des objets appartenant aux domaines de l'art, de la technique et de l'expérience esthétique au sens large.

- 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.

**Descriptif des contenus de cours** :

- Le design. Art et technique.
  - Le paysage. Art et nature.
  - Le réel et le virtuel.
  - La perception. Espace et temps.
-

Catalogue de cours	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
Mention	<b>ANIMATION</b>
Parcours	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
Semestres	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
UE	<b>UE 9 &amp; UE 13 - HUMANITÉS ET CULTURES</b>
EC	<b>EC 9.1 &amp; EC 13.1 Humanités - LETTRES</b>

---

**Évaluation** : 100% contrôle continu. Evaluation par compétence.

**Modalités de formation :**

Cours destiné exclusivement aux dnmade animation (effectif : 15 étudiants).

0,5 h hebdomadaire , regroupée en 2h par quinzaine, uniquement sur le semestre 3.

**Objectifs et Compétences :**

Cette deuxième année s'inscrit dans le prolongement et l'approfondissement de la première année . Elle s'articule donc sur les 3 notions suivantes : raconter, décrire, argumenter.

**Descriptif des contenus de cours :**

Les cours sont définis en lien étroit avec les projets menés en réalisation plastique et en animation :

- Etude de textes en lien avec la construction du personnage.
- Etude de textes en lien avec un projet d'illustration en expression plastique.
- Etude de textes en lien avec la thématique retenue pour la réalisation d'un projet d'animation, afin d'enrichir la culture et stimuler la créativité des étudiants.
- Initiation à l'écriture spécifique du scénario.
- Ecriture d'une note d'intention.

Cours dialogués; exposés; travail en groupes; atelier d'écriture. Supports variés.

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 9 &amp; UE 13 - HUMANITÉS ET CULTURES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 9.2 &amp; EC 13.2 - CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu, QCM en début de cours pour vérifier l'acquisition des données.  
Oraux permettant de mettre en lien différentes productions et de choisir une problématique commune.  
Analyse d'oeuvres cinématographiques  
Production de dossiers de recherches de réalisateurs et réalisatrices.

**Modalités de formation** : 3 h par semaine  
Conférences multiples durant le festival du court métrage,  
Expositions et ouverture culturelle à réaliser durant les heures d'autonomie.

**Objectifs et Compétences :**

- La constitution d'une culture du cinéma et de l'animation doit s'étoffer et ainsi donner l'appétence de la découverte personnelle en autonomie afin d'approfondir la réflexion et donner envie de se constituer tout un panel de références filmiques.
- Le cours de cinématographie permet également de construire une méthodologie de recherche initiative en produisant un dossier de recherche pertinent présentant le travail d'un ou d'une réalisatrice.
- Le travail de l'analyse de séquences de courts métrages contemporains produira également une activité de veille professionnelle au regard de l'actualité.
- Un dossier de recherche autour d'une analyse de séquence d'un film en prise de vue réelle est réalisé afin de structurer une méthode de travail (analyse graphique et textuelle ; recherche de documentation, constitution d'une bibliographie). Les étudiants sont poussés à développer leur réflexion et nourrir leur connaissance du cinéma.
- Des temps d'oraux sont menés afin de travailler l'appropriation du langage cinématographique, ainsi que la communication orale des étudiants.

**Descriptif des contenus de cours :**

L'enseignement de cette matière sera concentrée autour de l'histoire du cinéma et l'histoire du cinéma d'animation. Il s'agit ici de faire découvrir l'importance de références cinématographique basiques afin de nourrir les recherches en cours de recherches de projet. La cinématographie est donc ici abordée sous ses aspects à la fois historiques, techniques et théoriques.

Dans un premier temps, l'historique de la naissance du cinéma avec le pré-cinéma permettra d'introduire ce qu'est le cinéma graphique puis l'étude du travail de Georges Méliès et de l'histoire des effets spéciaux qui en découlera permettront de poser les jalons du travail.

Une partie de l'année sera consacré à l'animation en volume en s'attardant autour de différentes questions récurrentes liées à la matérialité de ce type d'animation à travers différentes oeuvres emblématiques tout en tissant des liens avec le design et l'artisanat. (travail transdisciplinaire avec les cours d'atelier professionnels).

L'histoire du cinéma en prise de vue réelle est étudiée en lien avec les contextes de création (artistiques, culturels, sociologiques, géographiques, politiques) et les inventions techniques. Des séquences de films sont analysées réunies sous des thématiques telles que : Noir et blanc et couleur ; Portrait et vérité (lien entre photographie et cinéma), Cinéma et forme expérimentale ; La nature représentée ; Filmer un espace ; Le son au cinéma.

Les cours de culture ayant lieu à la Jetée de Clermont-Ferrand, le Centre de Documentation du Cinéma et du Court Métrage, cela permet de combiner enseignement théorique en cours magistral mais également d'étayer le travail méthodologique de recherche et d'exploitation des données cinématographiques du court métrage à des fins d'analyse.

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 10 &amp; UE 14 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 10.1 &amp; EC 14.1 - OUTILS D'EXPRESSION &amp; D'EXPLORATION CRÉATIVE</b>

---

**Évaluation** : Contrôle continu. Suivi des productions, accompagnement et remédiation. Évaluation individuel de l'étudiant.

**Modalités de formation** :4h/semaine

**Objectifs et Compétences :**

- Maîtrise technique du dessin d'observation, du volume, et des effets expressifs et plastiques des outils et médiums.
- Affirmation d'un langage graphique et plastique singulier.
- Développement de projets narratifs, recherche en character design, en décor et mise en place d'univers sensibles et singuliers.
- Exploration de techniques graphiques et plastiques dans des projets d'animation.
- Approfondissement des liens entre récit et image et séquençage en images de récits.

compétences visées

- Développer des propositions narratives riches, pertinentes et variées.
- Maîtriser des outils spécifiques pour mettre en forme les projets.
- Explorer et choisir les outils d'expression adaptés pour des mises en récit.
- Porter son projet, fort d'un propos et d'une démarche cohérente et singulière.
- Savoir travailler en autonomie et collectivement.
- Étayer sa démarche personnelle et la nourrir de références issues de la culture cinématographique, littéraire, artistique.

**Descriptif des contenus de cours :**

- Production dense et régulière de dessins d'observation et d'invention : tenue de carnets de croquis, modèle vivant.
  - Savoir-faire techniques : Technique d'impression (gravure, linogravure et monotype), techniques graphiques et picturales.
  - Séquençage de récits en images : illustration et storyboard (composition, cadrage, point de vue, rythme, l'explicite et l'implicite).
  - Recherche et développement, de character design et décor, fabrication, dans un projet de court métrage en stopmotion.
  - Exploration de techniques graphiques et plastiques dans des projets d'animation.
  - Travail en workshop, rencontre et travail avec des professionnels de l'illustration, de l'animation, de la danse.
  - Sorties et visites culturelles (expositions art contemporain, moderne et ancien).
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 10 &amp; UE 14 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 10.2 &amp; EC 14.2 - TECHNOLOGIE &amp; MATÉRIAUX</b>

---

**Modalités de formation** : 3 h par semaine. Ce cours est séparé autour de la question de la Théorie du Son durant le semestre 3 et celui du montage au cours du semestre 4.

## Théorie du Son

### Objectifs et Compétences :

Ces séances cherchent à développer une compréhension des éléments sonores des productions audiovisuelles, leur conceptualisation, leur construction et leur signification, ainsi qu'un vocabulaire permettant de communiquer efficacement avec d'autres professionnels en général et des compositeurs ou des techniciens son en particulier.

### Descriptif des contenus de cours :

Les étudiants mettent en adéquation leur créativité et les techniques utilisées dans l'industrie audiovisuelle au travers d'un enseignement sur le SON s'appuyant, aussi bien sur un socle de notions de perception auditive et d'acoustique appliquée que sur des outils d'analyse du rapport du son à l'image.

L'organisation des cours s'opère par :

des mises en situation, des réflexions de groupe : les aspects complexes dépendants de la Physique sont contournés afin d'offrir une vision globale, pratique et réaliste du son; des exercices guidés, en petits groupes ou individuels, permettent une mise en pratique, incluant la prise de son intérieure et extérieure, le foley et le sound design.

**Évaluation** : Plusieurs rendus, encadrés par un cahier des charges de type professionnel, sont demandés sous formes de fichiers sur le serveur du Lycée, dont certains sont soumis à une évaluation directe.

## Découverte du montage numérique:

### Objectifs et Compétences :

- Comprendre le fonctionnement d'un logiciel de montage.
- Savoir identifier les médias que l'on importe et les classer.
- Etre en mesure d'établir et de penser une première structure de scène ou de film.
- Prendre de la distance pour se mettre dans la position du "spectateur", analyser son travail pour être en mesure de le modifier, l'améliorer.
- Affiner les coupes, être attentif au rythme, peaufiner.
- Ajouter les titres et autres effets additionnels, travailler la colorimétrie et le mixage (en lien avec les cours de son).
- Exporter et vérifier son travail.

### Descriptif des contenus de cours :

Le montage en animation est partie prenante de la construction du film. Pour bien le penser il faut maîtriser les mots (plans) et la grammaire (liaison/raccords) du montage. Il faut également connaître la structure classique d'une post-production pour connaître les métiers avec lesquels on va devoir travailler (monteur son / bruiteur / enregistrement de voix/mixeur/...). D'un point de vue pratique, l'apprentissage pas à pas des bases du logiciels Première Pro permet de se sentir à l'aise pour expérimenter, à partir de prise de vue réelle issues de tournage professionnels, cet autre langage qu'est le montage.

Au fil du semestre nous travaillons la théorie et la pratique en parallèle. Le début du semestre est légèrement plus théorique et la pratique se limite à l'apprentissage de l'organisation du logiciel et des fonctions de base. Avec le temps, la partie pratique prend de plus en plus de place, sous forme de TP, pour permettre aux étudiants d'avoir le temps nécessaire pour expérimenter le montage et finir avec un montage complet, individuel, d'une scène de fiction, de l'import de la matière à l'export du montage final.

**Évaluation** : Exposés, en équipe de trois, sur les métiers de la post-production.

QCM sur les notions théoriques & pratiques vues durant le semestre. 100% contrôle continu.

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 10 &amp; UE 14 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 10.3 &amp; EC 14.3 - OUTILS et LANGAGES NUMÉRIQUES</b>

---

**Évaluation** :100% contrôle continu.

Plusieurs rendus, encadrés par un cahier des charges de type professionnel, sont demandés sous formes de fichiers sur le serveur du Lycée, dont certains sont soumis à une évaluation directe.

**Modalités de formation** :1 h par semaine

**Objectifs et Compétences :**

La découverte des outils de montage et son (C.5) permet à l'étudiant d'étendre son champ de compétence à une partie du métier primordiale.

**Descriptif des contenus de cours :**

Ce cours est intimement lié au cours de technologie et matériaux.

En deuxième année, il est l'heure de l'approfondissement.

Des professionnels de l'animation viennent donner des cours liés à la profession de monteur et design sonore.

Ces séances permettent d'acquérir les bases informatiques nécessaires à tous travaux simples de l'audio (édition, montage, mixage), visant à une indépendance plus grande dans tous les aspects du travail.

Chaque étape d'apprentissage s'appuie sur les connaissances précédemment acquises lors de cours magistraux, elles-mêmes consolidées par une série d'exemples, de recherches en autonomie et des exercices pratiques ainsi que des ateliers en lien avec les autres cours du cursus.

Ces derniers permettent de faire finaliser certains projets de la classe par les étudiants eux-mêmes et d'ouvrir les interactions entre les différents niveaux du cursus.

**Le son durant le semestre 3:**

Que ce soit par des cours reprenant les fonctionnalités, agrémentés d'exemples référencés de TP sous formes d'exercices adaptés, les étudiants appréhendent les logiciels audio au travers des techniques employées dans les différents métiers du son pour l'image (cinéma, animation, tv, jeux vidéos).

**Le montage numérique durant le semestre 4:**

Les logiciels de montage permettent la réalisation finale d'un objet d'animation de qualité.

Savoir répertorier ses documents afin de les classer et les retrouver.

Savoir paramétrer les fichiers et gérer les exportations finales.

Grâce à différents cours théoriques et pratiques l'étudiant pourra ensuite manipuler en pleine conscience le logiciel.

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 10 &amp; UE 14 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 10.4 &amp; EC 14.4 - LANGUE VIVANTE : ANGLAIS</b>

### SEMESTRE 3

#### Compétences :

Les cinq compétences du Cadre européen de référence pour les langues (CECRL) seront pratiquées (compréhension de l'écrit, expression écrite, compréhension de l'oral, expression orale en continu et en interaction).

- Renforcer ses compétences en compréhension de textes à la fois général et spécifique à la mention
- Développer la compréhension orale et la capacité à synthétiser des informations, tout en mettant en avant un vocabulaire spécifique
- Renforcer ses compétences linguistiques d'expression dans le cadre de présentation orale et de production écrite
- Développer et enrichir un lexique technique spécifique

#### Modalités :

- Travail individuel et en binôme
- Mise en avant du travail d'équipe entre étudiants, savoir collaborer et échanger avec ses pairs
- Etude de problématiques liées aux spécificités de la formation pour acquérir un lexique spécifique et technique mais également en lien direct avec le monde anglophone, l'aspect culturel sera envisagé dans chaque projet réalisé
- Prise en compte des compétences linguistiques grammaticales
- Initiation au logiciel Blender afin d'en maîtriser les termes techniques

**Évaluation :** Les formes de l'évaluation : les différentes compétences seront évaluées au cours du semestre. Compréhension de textes reliés aux thématiques des différents parcours, productions écrites ciblées, présentations orale d'exposés thématiques, démarche de création et utilisation de supports variés vidéos, affiches, diaporama, scrapbook... Compréhensions orales et écrites.

### SEMESTRE 4

#### Compétences :

Les cinq compétences du Cadre européen de référence pour les langues (CECRL) seront toujours pratiquées. Les activités de production orale seront toujours mises à l'honneur et renforcées. Les étudiants gagneront en autonomie au niveau de leurs recherches et seront de plus en plus souvent mis dans leur position de futurs concepteurs/animateurs afin d'apprendre à conserver cette posture professionnelle dans la langue cible.

- Renforcer ses compétences en compréhension de textes spécifiques à la mention
- Renforcer ses compétences linguistiques d'expression dans le cadre de présentation orale et de production écrite en y incluant des termes techniques spécifiques
- Acquérir un lexique technique spécifique

#### Modalités :

- Mise en avant du travail d'équipe entre étudiants, savoir collaborer et échanger avec ses pairs
- Etude de problématiques liées aux spécificités de la formation pour acquérir un lexique spécifique et technique mais également en lien direct avec le monde anglophone, l'aspect culturel sera envisagé dans chaque projet réalisé
- Prise en compte des compétences linguistiques grammaticales
  - Etude de documents authentiques et abordant des problématiques transversales
  - Possibilité de présentation orale de leurs projets de spécialité en anglais

**Evaluation :** Les formes de l'évaluation : les différentes compétences seront évaluées au cours du semestre. Compréhension de textes reliés aux thématiques des différents parcours, productions écrites ciblées, présentations orale d'exposés thématiques, démarche de création et utilisation de supports variés vidéos, affiches, diaporama, scrapbook... Compréhensions orales et écrites. Les qualités d'orateur seront davantage valorisées.

Catalogue de cours	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
Mention	<b>ANIMATION</b>
Parcours	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
Semestres	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
UE	<b>UE 10 &amp; UE 14 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
EC	<b>EC 10.5 &amp; EC 14.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES</b>

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Objectif de formation** : apporter les connaissances et compétences d'économie-gestion liées au domaine professionnel.

**Modalités** :

- Prise de notes
- Analyse de supports (documents d'actualité, vidéos, rapport CNC, etc) : questionnement, synthèse,
- Travaux de recherche en lien avec le domaine professionnel
- Exposés individuels ou de groupes

**Compétences** :

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

**Contenu pour la 2<sup>ème</sup> année** :

**Thème 1 : Cadre économique de l'entreprise de cinéma d'animation**

- 1 : Le marché du cinéma d'animation : étude selon rapport du CNC publié à l'occasion du festival d'Annecy.
- 2 : les institutions publiques et privées en lien avec le cinéma d'animation
- 3 : Les relations diffuseur/producteur
- 4. Identité et culture des entreprises du secteur
- 5. Les métiers du cinéma d'animation

**Thème 2 : Cadre juridique : La protection de la création artistique : les droits d'auteurs et les droits voisins**

- La place des droits d'auteur dans la propriété intellectuelle ; historique et textes de référence
- Les œuvres concernées par le droit d'auteur ?
- Les conditions de la protection.
- Qui est auteur ? Quelles garanties le droit d'auteur apporte-t-il à l'auteur ?
- Les SPRD (Sociétés de Perception et de Répartition des Droits) ou sociétés de gestion des droits d'auteur
- Quelles sanctions pour les infractions au droit d'auteur ?
- Droit d'auteur et copyright : les différences
- Les droits voisins des droits d'auteur
- L'adaptation audiovisuelle d'une œuvre littéraire

**Thème 3 : Cadre financier : Coût de revient et financement d'un film d'animation**

- 1 : Coût de revient d'un film d'animation : Les coûts selon le CNC, applications à partir d'exemples concrets.
- 2 : Financement d'un film d'animation : les sources de financement, les recettes d'un film, focus sur l'économie du producteur.
- 3° : Monter le budget d'un film.

Catalogue de cours	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
Mention	<b>ANIMATION</b>
Parcours	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
Semestres	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
UE	<b>UE 11 &amp; UE 15 – ATELIERS DE CRÉATION</b>
EC	<b>EC 11.1 &amp; EC 15.1 – TECHNIQUES et SAVOIR-FAIRE</b>

---

#### Évaluation :

Contrôle continu, Rendu de projets TVPaint et After Effects.

Evaluation de l'organisation et de la clarté du projet.

**Modalités de formation :** 6H tous les 15 jours

#### Objectifs et Compétences :

- Maîtriser les outils d'organisation, d'animation et de colorisation du logiciel TVPaint
- Coordonner des réalisations collectives en utilisant les outils proposés par le logiciel.
- Gérer son temps et adapter sa production en fonction de celui-ci.
- Aborder le logiciel de compositing en post-production.

#### Descriptif des contenus de cours :

*Le semestre 3* met en lumière le travail primordial d'assemblage sur le logiciel de composition After Effects.

Une série d'exercices d'apprentissage permet à l'étudiant de prendre en main le logiciel de manière structurée.

*Le semestre 4* est consacré à l'étude du logiciel TVPaint. Cet apprentissage s'appuie en partie sur un projet de court-métrage mené par le groupe entier dans le cadre de leur formation, en partie sur des jeux d'animation ou de films très courts réalisés sur le temps d'une séance.

Sur des séances de 6h, les élèves doivent animer et coloriser des plans ou séquences, en se servant des outils graphiques et organisationnels proposés par le logiciel, tout en respectant les processus de travail correspondant à une production professionnelle.

Ces deux cours sont encadrés par deux professionnels de l'animation qui exercent leur métiers d'animateur en parallèle.

---

Catalogue de cours	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
Mention	<b>ANIMATION</b>
Parcours	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
Semestres	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
UE	<b>UE 11 &amp; UE 15 – ATELIERS DE CRÉATION</b>
EC	<b>EC 11.2 &amp; EC 15.2 – PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu,

- Rendus de dossier de pré-production argumenté.
- Expérimentations animées multiples à produire.
- Réalisation de courtes séquences en animation en volume.

**Modalités de formation** : TD 4 h par semaine

**Objectifs et Compétences** :

- Elargir le champ des possibles en établissant des partenariats avec des compagnies de spectacle vivant, des artistes de mapping ou encore des illustrateurs.
- Affiner le travail expressif de l'animation dans une recherche personnelle.
- Approfondir les connaissances en animation au service de projets tout en posant des contraintes professionnelles et des techniques imposées.
- Savoir travailler en équipe dans un but commun en complète collaboration.

**Descriptif des contenus de cours** :

*Le semestre 3* est principalement dédié à l'animation en volume. Depuis plusieurs années, l'organisation de trois différents workshop ponctuent le début de l'année. En effet, les étudiants suivent un apprentissage encadré par des professionnels de l'animation et leurs enseignants autour de la réalisation de projet de groupe d'une séquence animée en volume. Après une phase de pré-production minutieuse, il s'agit de réaliser marionnettes et décors afin de produire une animation finale de qualité.

Durant une semaine pour l'évènement de « la fête de l'animation » les étudiants ont sous leur responsabilité une petite équipe d'animateurs (première et troisième année, lycéens). Sous l'égide d'intervenants professionnels, ils réaliseront ainsi un film collectif autour d'un thème imposé. Ce marathon de l'animation permet ainsi aux trois promotions de créer des liens durables entre eux.

*Le semestre 4* permet la réalisation de travaux animés plus personnels mettant en lumière des expérimentations plastiques animées. Les recherches de processus plastiques innovants ainsi que la découverte de nouveaux supports adaptés aux intentions finales permettent de produire des projets expressifs exploitables notamment en vidéo mapping.

Les cours pratiques permettent la réalisation de projets autant individuels qu'en groupe afin de permettre à l'étudiant de développer une pratique personnelle et ainsi doucement lui permettre de trouver sa réelle appétence envers les pratiques de l'animation et définir son univers.

---

Catalogue de cours	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
Mention	<b>ANIMATION</b>
Parcours	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
Semestres	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
UE	<b>UE 11 &amp; UE 15 – ATELIERS DE CRÉATION</b>
EC	<b>EC 11.3 &amp; EC 15.3 – COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)  
- Rendus de dossiers en fin de semestre.

**Modalités de formation** :2H/semaine

**Objectifs et Compétences :**

- Défendre son travail c'est énormément de communication et de maîtrise des moyens de communication au service du projet aussi bien à l'écrit qu'à l'oral.
- Présenter grâce aux outils de mise en page infographique des dossiers de compte rendu d'apprentissage.
- Communiquer ses intentions dans un dossier de recherche étayé et structuré.

**Descriptif des contenus de cours :**

*Le semestre 3* est consacré à la préparation en pré-production des différents ateliers en stopmotion par la réalisation d'un dossier complet de pré-production.

L'élaboration d'un carnet de bord numérique permet de poser les apprentissages des différents ateliers en animation en volume. La rédaction de ce compte rendu récapitulant les apprentissages spécifiques met en lumière les méthodologies de travail professionnelles liés à la réalisation de marionnettes articulées, de décors et liés à la technique d'animation des personnages.

*Le semestre 4* met l'accent sur des exercices de mise en page de dossier en lien avec le cours de cinématographie préparant ainsi la rédaction future du mémoire.

- Suivi de cours théoriques sur la composition et la mise en page afin d'élaborer un équilibre texte/image;
  - apprentissage des règles typographiques de base pour les écrits;
  - Les échanges avec nos intervenants professionnels permettent de travailler l'oralité afin de répondre à des commandes extérieurs de projets autour du mapping notamment.
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 11 &amp; UE 15 – ATELIERS DE CRÉATION</b>
<b>EC</b>	<b>EC 11.4 &amp; EC 15.4 – Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet</b>

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Modalités de formation** :4h semaine

**Objectifs et Compétences** :

- Développer une méthodologie de travail professionnelle et structurée
- Acquérir une technique et un savoir faire rigoureux
- Répondre à des contraintes techniques de production et de temps dans un faisceau de contraintes techniques imposées
- Apprendre à communiquer son travail au travers d'une méthodologie claire et structurée
- Faire preuve d'autonomie
- Être apte à proposer une prestation technique réaliste dans un contexte professionnel proposé

**Descriptif des contenus de cours** :

Analyser, questionner/interroger la pratique (démarche réflexive)

*Semestre 3:*

- Ateliers d'écriture de personnages et de constitution d'un dossier de chara design:

PHASE 1: La Phase de collecte de références plastiques

PHASE 2: La Phase d'assimilation des références sélectionnées

PHASE 3: La Phase de développement littéraire

PHASE 4: La Phase de recherches plastiques

- **Conception d'un dossier de préproduction** pour la conception de marionnettes et de décors en volume en préparation du Workshop Stop Motion encadré par des professionnels (Fabrication de marionnettes, fabrication d'un décor et animation en volume)

- Conception d'un dossier de préproduction en vue de la réalisation, au semestre 3, d'un micro projet de film animé comprenant :

Un pitch/Un synopsis/Un scénario /Une note d'intention/Une partie commentée sur les références et les influences/Une partie écriture et développement de personnages/Une partie recherches photos et plastiques sur les personnages, décors, objets et/ou autres éléments de recherche

**Une bible graphique comprenant :**

Line up des personnages + Posing + Facing + Turn profil/face/3/4 + Test d'intégration en rendu final

Tests colorisation et rendus finalisés + Proposition de rendu d'au moins un décor + Un Storyboard

*Semestre 4 :*

Réalisation du micro projet développé en pré production au semestre 3 (utilisation de TVpaint pour l'animation). Le travail sera ici de réaliser une courte séquence en animation 2D, de la phase de fabrication à la phase de post production, pour anticiper et préparer les problématiques propres au film de 3e année.

Comme pour la préproduction en S3, le projet sera encadré et soumis à des contraintes aptes à adapter et faciliter, de manière réaliste, sa réalisation aux compétences des étudiant•e•s (un nombre de plans limités, 1 seul personnage, 1 seul décor par exemple)

Une approche professionnelle et rigoureuse sera appliquée dans le but de faciliter, dans un premier temps, le travail en stage.

<b>Catalogue de cours</b>	<b>2<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 3 &amp; 4</b>
<b>UE</b>	<b>UE 12 &amp; UE 16 – PROFESSIONNALISATION</b>
<b>EC</b>	<b>EC 12 &amp; EC 16.1 – PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE</b>
	<b>EC 16.2 - STAGE</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)  
Evaluation d'un dossier de demande de stage. Evaluation d'un entretien oral.

**Objectifs et Compétences :**

- Connaître et distinguer les différentes structures (professionnelles ou d'apprentissage) relevant du secteur de l'animation au sens large en France.
- Faire le point sur son profil, ses envies, ses compétences, et commencer à définir son projet professionnel.
- Apprendre à valoriser ce profil et ces compétences via différents médiums, qu'ils soient graphiques, textuels ou oraux.

**Descriptif des contenus de cours :**

Durant le premier semestre, ce cours est l'occasion pour les élèves de mettre un premier pied dans la recherche d'un emploi par le biais de la demande de stage.

Il s'agit dans un premier temps d'apprendre à distinguer les différents acteurs du milieu professionnel de l'animation (artistes indépendants, studios d'animation, de jeux vidéo, structures associatives, collectifs etc.), puis d'établir une stratégie de mise en valeur de son profil et de son travail, dans l'optique d'obtenir un stage correspondant au mieux à son projet professionnel.

Au cours du second semestre l'objectif principal est de commencer à balayer les différents parcours d'études ou professionnels envisageable après leur formation, en mettant l'accent sur les écoles d'animation en France ou à l'étranger, leur orientation pédagogique, et leurs modalités d'entrée.

Toujours afin de les préparer à la poursuite d'études, ce semestre s'axe également sur les compétences orales.

Comment valoriser son profil lors d'un entretien, gérer son temps et le stress généré par celui-ci ?

En parallèle, un suivi des recherches de stage des élèves permet de veiller à ce que chacun trouve chaussure à son pied.

Au premier semestre, le temps de cours est entièrement dédié à la constitution du dossier de demande de stage et des différentes pièces indispensables à celle-ci :

la lettre de motivation, le CV et la bande-démo

Au second semestre, des interventions en visio-conférence de professionnels de l'animation aux parcours divers permettent aux élèves d'avoir un aperçu plus concret des orientations possibles en sortie d'études.

Des entretiens oraux seront organisés sous la forme de jeux de rôles afin de leur faire comprendre la mécanique se jouant lors de ce type d'épreuve.

L'accès au festival international du court métrage de Clermont-Ferrand et Festival International de Cinéma Jeunes Publics Plein La Bobine permet aux étudiants de se projeter dans une vision réaliste du monde professionnel et d'opérer une veille professionnelle avec acuité.

---



# Catalogue de cours de la 3<sup>ème</sup> année

## Semestres 5 & 6

DN MADE Animation

Intitulé de Parcours : CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES

Mineure : MATÉRIAUX

### Les enseignements constitutifs (EC) par unité d'enseignement (UE) pour la 3<sup>ème</sup> année

#### Enseignements Génériques → Humanités et Cultures

Semestre 5	UE 17	EC 17.1	Humanités (Lettres & Philosophie)
		EC 17.2	
Semestre 6	UE 21	EC 21.1	Culture des arts, du design & des techniques
		EC 21.2	

#### Enseignements Transversaux → Méthodologies, Techniques et Langues

Semestre 5	UE 18	EC 18.1	Outils d'expression et d'exploration créative
		EC 18.2	Technologies et matériaux
		EC 18.3	Outils et langages numériques
		EC 18.4	Langues vivantes
		EC 18.5	Contextes économiques et juridiques
Semestre 6	UE 22	EC 22.1	Outils d'expression et d'exploration créative
		EC 22.2	Technologies et matériaux
		EC 22.3	Outils et langages numériques
		EC 22.4	Langues vivantes
		EC 22.5	Contextes économiques et juridiques

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

Semestre 5	UE 19	EC 19.1	Savoir-faire technique
		EC 19.2	Pratique et mise en œuvre du projet
		EC 19.3	Communication et médiation du projet
	UE 20	EC 20.1	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude
		EC 20.2	Stage
Semestre 6	UE 23	EC 23.1	Savoir-faire technique
		EC 23.2	Pratique et mise en œuvre du projet
		EC 23.3	Communication et médiation du projet
		EC 23.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet
	UE 24	EC 24	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

<b>Catalogue de cours</b>	<b>3<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 5 &amp; 6</b>
<b>UE</b>	<b>UE 17 &amp; UE 21 - HUMANITÉS ET CULTURES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 17.2 &amp; EC 21.2 - Humanités - LETTRES Et CULTURES DES ARTS, DU DESIGN ET DESTECNIQUES</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

- Rendu de productions écrites, graphiques, volumiques.
- Restitution orale.

**Modalités de formation** :2h par semaine sur le semestre 5 en alternance avec le professeur de français et le professeur de culture des arts.

**Objectifs :**

Piloter la recherche & la rédaction du mémoire durant le semestre 5.  
Encadrement méthodologique de la composition du mémoire et de sa soutenance.

**Compétences :**

- Capacité à construire une pensée créative articulée à un contexte d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design;
- Aptitude à construire une pensée propice à la définition et/ou enrichissement d'un projet dans le domaine de spécialité choisi;
- Produire un contenu écrit et graphique de qualités.

**Descriptif des contenus de cours :**

Encadrement du mémoire de cinématographie : Méthodologie, recherche, aide à la problématisation et à l'élaboration du plan. Travail mené de façon individuelle avec chaque étudiant.

- Phase de choix du sujet du mémoire en adéquation avec le projet personnel déterminé de concert avec l'équipe pédagogique.
- Accompagnement dans la phase de structuration du projet dans le but de déterminer une problématique claire et pertinente.
- Constitution d'un corpus de références et de recherches aptes à poser des fondations solides à la réflexion soulevée.
- Rédaction d'un plan puis du mémoire en lui même

En parallèle, questionnement sur des pistes plastiques faisant entrer en résonance la cohérence entre forme physique du mémoire et son contenu.

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>3<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 5 &amp; 6</b>
<b>UE</b>	<b>UE 18 &amp; UE 22– MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 18.1 &amp; EC 22.1 - OUTILS D'EXPRESSION &amp; D'EXPLORATION CRÉATIVE</b>

---

**Évaluation :** contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)  
Suivi des productions, accompagnement et remédiation. Évaluation individuelle de l'étudiant.

**Modalités de formation :4h/semaine**

**Objectifs :**

- Maîtrise technique du dessin d'observation, du volume, et des effets expressifs et plastiques des outils et médiums.
- Affirmation d'un langage graphique et plastique singulier.
- Développement de projets narratifs, recherche en character design, en décor et mise en place d'univers sensibles et singuliers.
- Exploration de techniques graphiques et plastiques dans des projets d'animation.
- Approfondissement des liens entre récit et image et séquençage en images de récits.

**Compétences :**

- Développer des propositions narratives riches, pertinentes et variées.
- Maîtriser des outils spécifiques pour mettre en forme les projets.
- Explorer et choisir les outils d'expression adaptés pour des mises en récit.
- Porter son projet, fort d'un propos et d'une démarche cohérente et singulière.
- Savoir travailler en autonomie et collectivement.
- Étayer sa démarche personnelle et la nourrir de références issues de la culture cinématographique, littéraire, artistique.

**Descriptif des contenus de cours :**

- Production dense et régulière de dessins d'observation et d'invention : tenue de carnets de croquis, modèle vivant.
  - Savoir-faire techniques : Technique d'impression (gravure, linogravure et monotype), techniques graphiques et picturales.
  - Séquençage de récits en images : illustration et storyboard (composition, cadrage, point de vue, rythme, l'explicite et l'implicite).
  - Recherche et développement, de character design et décor, fabrication, dans un projet de court métrage en stopmotion.
  - Exploration de techniques graphiques et plastiques dans des projets d'animation.
  - Travail en workshop, rencontre et travail avec des professionnels de l'illustration, de l'animation, de la danse.
  - Sorties et visites culturelles (expositions art contemporain, moderne et ancien).
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>3<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 5 &amp; 6</b>
<b>UE</b>	<b>UE 18 &amp; UE 22 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 18.2 &amp; EC 22.2 - TECHNOLOGIE &amp; MATÉRIAUX</b>

---

**Évaluation :** contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)  
Évaluation individuel de l'étudiant. Dialogue et collaboration interdisciplinaires.

**Modalités de formation :** 1h/semaine

**Objectifs :**

- Développement de langages graphiques et plastiques singuliers. Richesse et diversité des formes. Images fixes, volumes et images en mouvement. Techniques traditionnelles et numériques.
- Élaboration de projets narratifs construits et cohérents.
- Documentation approfondie des univers visuels et conceptuels proposés.
- Recherches plastiques en lien avec le mémoire.
- Réalisation d'animations expérimentales et abstraites à des fins narratives.
- Développement des mixités graphiques, plastiques et techniques au service du projet.

**Compétences :**

- Maîtriser les techniques traditionnelles et numériques dans la réalisation des univers visuels, Décors et character design.
- Savoir exploiter les spécificités des techniques dans les projets.
- Savoir mener un projet.
- Savoir développer une écriture personnelle dans le propos, les univers visuels construits et les narrations.

**Descriptif des contenus de cours :**

- Développement de projets narratifs : séquençage de récit, hybridation images fixes et animation.
  - Réalisation d'une version abstraite du projet de film (respect du scénario).
  - Réalisation d'une exposition : images / volume / petits et grand format : penser l'espace d'exposition, mise en lien des productions.
  - Suivi du projet : développement de l'écriture plastique et graphique personnelle dans le projet.
-

Catalogue de cours	3 <sup>ème</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 5 & 6
UE	UE 18 & UE 22 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES
EC	EC 18.3 & EC 22.3 - OUTILS et LANGAGES NUMÉRIQUES

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Objectifs :**

Rédaction d'un journal de suivi de pré production au format numérique.

**Modalités de formation** :TD de 1h par semaine.

**Descriptif des contenus de cours :**

En fin de séance de cours de fabrication, une heure sera dédiée à la compilation et la rédaction du dossier de pré production du film de fin d'étude.

Chaque fin de cours sera ainsi articulée autour d'un bilan écrit et rédigé servant à rendre compte de la pratique de la journée sous forme de compte rendu qui servira ensuite de support à la rédaction du dossier de pré production.

Sa rédaction fera office de témoin de suivi qui sera ensuite évalué en fin de parcours S5.

Logiciel utilisé :InDesign

---

<b>Catalogue de cours</b>	<b>3<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 5 &amp; 6</b>
<b>UE</b>	<b>UE 18 &amp; UE 22 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 18.4 &amp; EC 22.4 - LANGUE VIVANTE : ANGLAIS</b>

---

#### **Évaluation :**

Les formes de l'évaluation : les différentes compétences seront évaluées au cours du semestre. Compréhension de textes reliés aux thématiques des différents parcours, productions écrites ciblées, présentations orale d'exposés thématiques, démarche de création et utilisation de supports variés vidéos, affiches, diaporama, scrapbook... Evaluation écrite et orale de l'abstract réalisé pour le mémoire. Les qualités d'orateur seront davantage valorisées.

#### **Modalités :**

1 heure/semaine

#### **Compétences :**

Les cinq compétences du Cadre européen de référence pour les langues (CECRL) seront pratiquées (compréhension de l'écrit, expression écrite, compréhension de l'oral, expression orale en continu et en interaction).

- Renforcer ses compétences en compréhension de textes à la fois générale et spécifique à la mention
- Développer la compréhension orale et la capacité à synthétiser des informations, tout en mettant en avant un vocabulaire spécifique
- Renforcer ses compétences linguistiques d'expression dans le cadre de présentation orale et de production écrite
- Développer et enrichir un lexique technique spécifique

#### **Descriptif**

**Contenus de cours :** Mise en avant du travail d'équipe entre étudiants, savoir collaborer et échanger avec ses pairs

- Etude de problématiques liées aux spécificités de la formation pour acquérir un lexique spécifique et technique mais également en lien direct avec le monde anglophone, l'aspect culturel sera envisagé dans chaque projet réalisé
  - Prise en compte des compétences linguistiques grammaticales
  - Réalisation de l'abstract en anglais et en français (résumé accompagnant le mémoire)
  - Etude de documents authentiques et abordant des problématiques transversales
  - Possibilité de présentation orale de leurs projets de spécialité en anglais
  - Travail individuel et en binôme
-

<b>Catalogue de cours</b>	<b>3<sup>ème</sup> année DN MADE</b>
<b>Mention</b>	<b>ANIMATION</b>
<b>Parcours</b>	<b>CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES</b>
<b>Semestres</b>	<b>Semestres 5 &amp; 6</b>
<b>UE</b>	<b>UE 18 &amp; UE 22 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES et LANGUES</b>
<b>EC</b>	<b>EC 18.5 &amp; EC 22.5 - CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES</b>

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Objectif de formation** : apporter les connaissances et compétences d'économie-gestion liées au domaine professionnel.

**Modalités :**

- Prise de notes
- Analyse de supports (documents d'actualité, vidéos, rapport CNC, etc) : questionnement, synthèse,
- Travaux de recherche en lien avec le domaine professionnel
- Exposés individuels ou de groupes

**Compétences :**

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

**Descriptif des contenus de cours :**

**Thème 1 : Contexte économique et juridique perçu à travers le stage**

- Analyse de la structure d'accueil : historique, forme juridique, dénomination, offre de service, partenaires, concurrents, portrait du maître de stage
- Le stage : focus sur un métier découvert, ressources matérielles et logicielles, suivi de projet(s).
- Contexte économique, juridique et financier du stage : analyse d'éléments observés pendant le stage : contrats, documents commerciaux et / ou financiers.

**Thème 2 : Contexte commercial et comptable**

- Les documents commerciaux indispensables pour l'activité professionnelle
- Documents comptables d'une organisation professionnelle.

**Thème 3 : Cadre juridique lié au droit du travail**

- Etat des lieux sur le marché du travail dans le secteur du cinéma d'animation
- La convention collective du secteur professionnel
- Les contrats de travail possibles

**Thème 4 : Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet de fin d'étude.**

---

Catalogue de cours	3 <sup>ème</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 5 & 6
UE	UE 19 & UE 23 – ATELIERS DE CRÉATION
EC	EC 19.1 & EC 23.1 – TECHNIQUES et SAVOIR-FAIRE

---

**Évaluation : Épreuve ponctuelle : soutenance orale projet MADE (durée 30 mn)**

- Evaluation de la bible graphique et note d'intention de leurs projet de fin d'études

**Modalités de formation :** TD de 2h par semaine

**Objectifs et Compétences :**

- Acquérir une méthode de réflexion autour de son projet et de sa mise en œuvre
- Développer ses compétences graphiques et plastiques
- Maîtriser les outils de mise en page d'InDesign leur permettant de créer un dossier lisible et esthétique

**Descriptif des contenus de cours :**

**Durant le semestre 5**, ce cours doit permettre aux élèves un focus sur la partie graphique de leur projet de fin d'études.

En leur donnant des conseils techniques et pratiques liés à la création de personnages/décors et à la composition d'image, les élèves apprennent surtout à donner une vraie cohérence graphique à leurs projets.

On aborde également la notion de note d'intention, au cœur d'un dossier de pré-production : aux élèves de définir les contours de leurs projets, leurs envies et intentions profondes ; et de définir leurs choix graphiques et sonores en fonction de ces intentions, et non l'inverse.

Entre brefs temps théoriques autour des notions de bible graphique et de note d'intention, et surtout temps pratiques consacrés à l'élaboration de ces mêmes pièces, ce cours est avant-tout axé sur l'accompagnement du projet de chaque élève afin d'assurer un suivi personnalisé et des conseils adaptés à chacun.

---

Catalogue de cours	3 <sup>ème</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 5 & 6
UE	UE 19 & UE 23 – ATELIERS DE CRÉATION
EC	EC 19.2 & EC 23.2 – PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET
EC	EC 19.4 & EC 23.4 – Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet

---

#### Évaluation :

Épreuve ponctuelle : soutenance orale projet MADE (durée 30 mn)

#### Objectifs et Compétences :

Maîtrise professionnelle des outils techniques de fabrication d'un court métrage 2D ou en volume

Capacité à concevoir un projet dans son ensemble : de la conception et l'écriture à la réalisation, en passant par la pré production

**Modalités de formation** :TD de 9h par semaine

#### Descriptif des contenus de cours :

- Élaboration du projet de film de fin d'études
- Mise en place des étapes de fabrication :

écriture

pré-production

fabrication

postproduction

La phase de préproduction s'étendra globalement sur le semestre 5 avec rendu, à son terme, d'un dossier rédigé.

La phase de production s'étendra, elle, sur tout le semestre 6.

La conception globale du projet sera soumise à des contraintes de fabrication, autant à la phase de pré production que de production (durée limitée, nombre de plans limités etc) dans le but d'amener sereinement le projet à son terme.

Le film devra être terminé et cohérent.

Le film devra être entièrement réalisé par l'étudiant.e seul a la seule exception du son.

Toute technique d'animation peut être envisagée (hors 3D numérique) mais devra d'abord être soumise à l'équipe pédagogique.

---

Catalogue de cours	3 <sup>ème</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 5 & 6
UE	UE 19 & UE 23 – ATELIERS DE CRÉATION
EC	EC 19.3 & EC 23.3 – COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

---

**Évaluation : Épreuve ponctuelle : soutenance orale projet MADE (durée 30 mn)**

- Rendus du rapport de stage après la rédaction des 2 parties principales.
- Oral de présentation du rapport de stage.

**Objectifs et Compétences ::**

- Mise en valeur du propos par les outils de la mise en page
- Mise en adéquation de la forme et du contenu
- Communication et médiation du mémoire en cohérence avec la note d'intention
- Prise de recul et choix des différents travaux afin de mettre en valeur son profil

**Modalités de formation :** 3H au S5 et 2H au S6 par semaine

**Descriptif des contenus de cours :**

Ce cours entraîne l'étudiant à présenter et réaliser deux travaux d'importance durant le semestre 5:

- Le rapport de stage
- Le mémoire.

Il s'agit de mettre à profit les apprentissages afin de réfléchir à la production d'un rapport imprimé de qualité en adéquation avec le sujet.

L'importance de la connaissance des règles typographiques fait l'objet d'un cours détaillé.

Les règles à suivre pour la présentation du mémoire sont énoncées et explicitées.

Ce cours est lié au cours de professionnalisation et d'éco-gestion dans la phase rapport d'activités du stage et au cours de projet dans la phase mémoire.

Durant le semestre 6, le cours de communication permet de suivre le fil du projet:

- Travail d'organisation de la phase de production du projet reste primordial avec l'élaboration et le suivi d'un planning.
- Préparation de l'oral de présentation du projet.
- Construction d'un document PDF de type making of permettant d'explicitier la démarche de réalisation du film dans le but de valoriser son travail durant l'oral et d'explicitier clairement ses intentions.

De plus, la préparation de l'après Dnmade fait l'objet d'une partie de ce cours durant le semestre 6:

- Réalisation d'un book présentant le travail des étudiants en fonction des demandes de poursuites d'études, des écoles, ou de l'entrée dans la vie active.
  - Accompagnement et conseils personnalisés pour les choix des écoles du supérieur.
  - Mise en relation et en réseau des étudiants avec les anciennes promotions.
-

Catalogue de cours	3 <sup>ème</sup> année DN MADE
Mention	ANIMATION
Parcours	CINÉMA D'ANIMATION ET MATÉRIAUX GRAPHIQUES
Semestres	Semestres 5 & 6
UE	UE 20 & UE 24 – PROFESSIONNALISATION
EC	EC 20.1 & EC 24.1 – PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE
	EC 20.2 - STAGE

---

**Évaluation** : contrôle continu, évaluation par compétences (Cf. Les blocs de compétences du DN MADE)

**Modalités de formation** : 1H de cours par semaine

**Objectifs et compétences:**

- Mettre ses apprentissages en valeur dans le rapport de stage.
- Assoir une bonne évaluation des attentes du monde de l'entreprise.
- Permettre une bonne compréhension des différents métiers en lien avec différentes formations afin de poursuivre ses études en choisissant une spécialisation.(storyboardeur, post-production, animateur...)
- Se projeter dans la vie professionnelle.

**Descriptif des contenus de cours :**

Durant le premier semestre, ce cours permet de faire le bilan de la période de stage réalisé entre le S4 et le S5. L'organisation de la structure du rapport d'activités est mené conjointement avec le cours d'éco-gestion afin de mettre en exergue l'importance de la connaissance de différents types d'entreprise. L'accent est posé autour de la notion d'apprentissage et de mission en mettant en lumière des didacticiels précis de compétences précieuses acquises durant cette période. Une mise en commun des compétences acquises en entreprise permet de mettre à plat le spectre des différents stages. La réalisation d'une fiche didactique explicitant un apprentissage primordial durant le stage conduit au partage de connaissance au sein de la classe.

La réalisation du rapport de stage est encadré aussi bien dans la forme que le contenu. Une présentation orale valide l'UE 20.2 début décembre.

Le dernier semestre du cursus permet de suivre et d'accompagner l'étudiant dans la construction de sa future orientation pour ses poursuites d'études.

- Affiner les books numériques et sites internet.
- Présentation des différentes écoles et de leurs attentes.
- Création de liens avec les anciens étudiants grâce à des rencontres ou conférences.

L'accès au festival international du film d'animation d'Annecy et au festival international du court métrage de Clermont-Ferrand permet aux étudiants de se projeter dans une vision réaliste du monde professionnel et d'opérer une veille professionnelle avec acuité.

---

