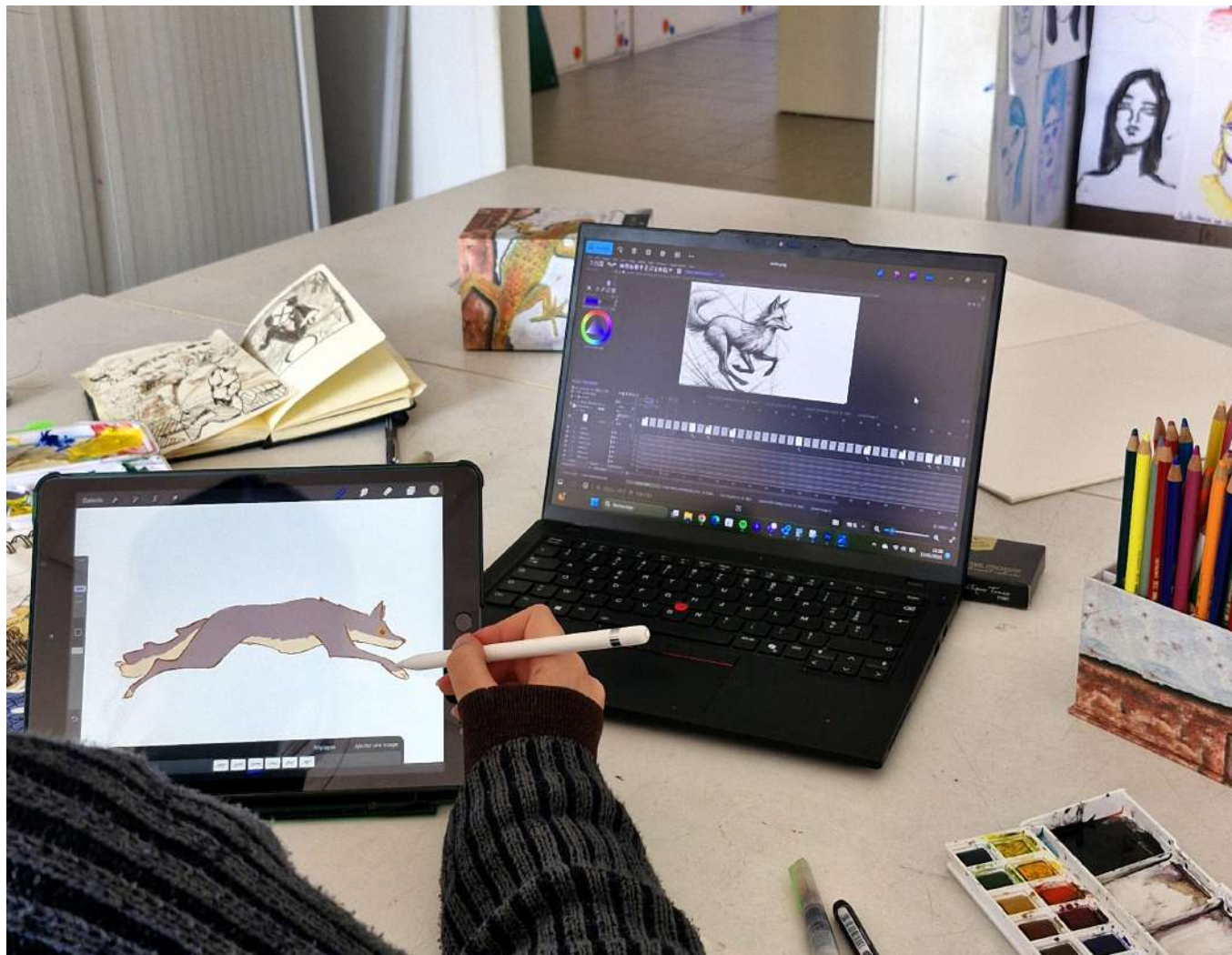




DN MADe ANIMATION 2D/3D ISTM PRÉSENTATION DE LA FORMATION CATALOGUE DE COURS 1^{RE} ANNÉE

Ensemble MONTPLAISIR

14 rue Barthélemy de Laffemas



centre national
du cinéma et de
l'image animée



« Cette école bénéficie du soutien du plan France 2030 - La grande fabrique de l'image et est accompagnée par le CNC »

m
ENSEMBLE
montplaisir
CAMPUS : CFP/CFA ET INSTITUT SUPÉRIEUR



CADRE GÉNÉRAL DN MADE MENTION CINÉMA D'ANIMATION 2D ET 3D

04

DNmade
C'est quoi ? p.05

**Les objectifs et débouchés du
DNMADE Cinéma d'Animation p.06**

**Le cinéma d'animation, des métiers
d'excellence en France p.07**

Cinéma d'animation et territoire
et les connexions culturelles et
territoriales p.09-11

Présentation générale
Le parcours de formation
proposé,, l'organisation en 3 pôles
d'enseignement, les crédits ECTS,
les objectifs de formation, la
maquette et les compétences,
les modalités d'évaluation p.12

La commission pédagogique p.23



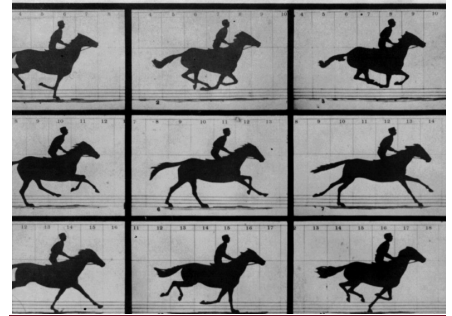
LE PÔLE ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES CULTURES ET HUMANITÉS

24

UE 1 (S1) & UE 5 (S2)
HUMANITÉS ET CULTURES
EC 1.1 & EC 5.1 Humanités,
Lettres et Philosophie
Lettres p.26

UE 1 (S1) & UE 5 (S2)
Humanités et Cultures
EC 1.1 & EC 5.1 Humanités,
Lettres et Philosophie
Philosophie p.27

UE 1 (S1) & UE 5 (S2)
Humanités et Cultures
EC 1.2 & EC 5.2
Culture du cinéma p.29



LE PÔLE ENSEIGNEMENT TRANSVERSAL

31

UE 2 (S1) & UE 6 (S2)
**MÉTHODOLOGIES, TECH-
NIQUES ET LANGUES**

EC 2.1 (S1) & EC 6.1 (S2)
**Outils d'expression et
d'exploration créatives p.33**
3,3 h hebdomadaire + workshop
(total équivalent 5h hebdomadaire)

EC 2.2 (S1) & EC 6.2 (S2)
Technologie et matériaux p.35
1h hebdomadaire -
(par modules de 4h)

EC 2.3 (S1) & EC 6.3 (S2)
**Outils et langages numériques
p.37** 4h hebdomadaire

EC 2.4 (S1) & EC 6.4 (S2)
Langue vivante : Anglais p.40
2h hebdomadaire

EC 2.5 (S1) & EC 6.5 (S2)
**Contextes économiques
et juridiques p.42**
1h hebdomadaire -
(par modules de 4h)



**LE PÔLE
ENSEIGNEMENTS
PRATIQUES ET
PROFESSIONNELS**

44

UE 3 (S1) & UE 7 (S2)
ATELIER DE CRÉATION

EC 3.1 (S1) & EC 7.1 (S2)

Techniques et savoir-faire

EC 3.2 (S1) & EC 7.2 (S2)

**Pratique et mise en œuvre
du projet**

EC 3.3 (S1) & EC 7.3 (S2)

**Communication et médiation
du projet**

p.44

+

UE 4 (S1) & UE 8 (S2)

PARCOURS

DE PROFESSIONNALISATION

1h hebdomadaire

(par modules de 4h)

p.52

EC 4 (S1) & EC 8 (S2)

Parcours de professionnalisation



LES STAGES

54

Les stages

Période de stage en 1^{re} année
p.55

Stages et mobilité

p.56



**LE LEXIQUE
DU DNMADE**

57

Le lexique du DNMADE p.57

CADRE GÉNÉRAL
DN MADE MENTION
CINÉMA D'ANIMATION
2D ET 3D

DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

C'est quoi ?

Le DN MADe vise à l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design.

Il s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art.

Le DN MADe est un cycle de formation en trois années qui confère le grade de licence. Ce diplôme national est donc garant des exigences pédagogiques qui constituent les conditions de trois années d'études du cycle Licence et qui répondent aux principes mêmes de l'universitarisation d'un curriculum LMD. Ce cursus offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel établi sur l'offre de formation de l'établissement choisi.

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.

L'identité et la flexibilité des parcours se définissent par la maîtrise conjointe des processus de conceptualisation dans les grands champs de la création ainsi que des processus de production/fabrication spécifiques.

Ce positionnement favorise les liens « conception/création » et « production/fabrication/mise en œuvre ».

Il s'agit par conséquent de former des futurs professionnels capables, au sein d'une équipe pluridisciplinaire, de mettre en synergie les différentes interfaces qui participent à l'élaboration des processus de création et de fabrication d'artefacts, de produits de natures et statuts divers dans les champs des métiers d'art et du design.

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.

Ce DNMADE a été structuré en collaboration avec le Pôle de l'Image Animée de la Cartoucherie et plusieurs des studios d'animation qui le compose. Il a pour objectif d'acquérir les compétences nécessaires à une insertion dans le milieu professionnel de l'animation.

Il forme des techniciens polyvalents en cinéma d'animation 2D (traditionnel, numérique, peinture animée, cut-out animation, motion design...) et 3D (réalité immersive, modelage, *rigging*), pour les métiers du cinéma d'animation et de la communication pluri média (court et long métrage, documentaire, clip musical, film institutionnel, applications de réalité virtuelle).

La formation a pour objectifs de maîtriser :

- les savoirs artistiques et généraux
- le dessin et la représentation dans un espace 2D et 3D
- les techniques et savoir-faire dans les domaines de l'animation
- la connaissance des métiers et de la chaîne de production du cinéma d'animation
- les principaux logiciels utilisés dans le monde professionnel

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.

Après 3 années de formation le candidat intégrer le monde professionnel ou poursuivre ses études :

- En DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués, niveau 7)
- En DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique)
- En école spécialisée en France et à l'étranger (Les Gobelins, la Poudrière, Animation workshop, École Émile Cohl, ERG, EMCA, MOPA....)
- En Master
- En Formation Complémentaire Technicien d'animation (formation proposée également sur notre campus)

LE CINÉMA D'ANIMATION, DES METIERS D'EXCELLENCE EN FRANCE

L'animation a connu 3 grandes périodes

- **1908** (naissance de l'animation : Émile Cohl en France)
- **1950** : des métiers artistiques de niche.
 - > Pionniers artistiques.
- **1950 -1990** : Industrialisation des processus de production sur le modèle de Disney (principes d'organisation du travail et répartition des tâches.)
Division de la production en trois grandes catégories : publicitaire, image animée grand public et film d'auteurs.
 - > Secteur en développement progressif.
- **1990- 2020** : Boom grâce aux apports du numérique qui simplifie et accélère les productions.
 - > Secteur en expansion et structuration.Redéfinition des métiers,
ultra spécialisation, écoles spécialisées

Frise histoire de l'animation :

<https://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-d-animation>

De manière générale deux parcours professionnels sont envisageables :

- Démarche d'artiste-auteurs
Métiers : réalisateur, directeur artistique designer (chara ou décor), artiste, cinéaste expérimental
- Démarche de technicien spécialisé
Métiers : animateur (lead/intervalliste)
2D ou 2D Cutout ou 3D, layoutman, boxanim, VF artist/ compositing, rigging...

CINÉMA D'ANIMATION ET TERRITOIRE

Le territoire de Valence Romans Agglo s'affirme comme un acteur clé dans l'industrie du cinéma d'animation en France, occupant la troisième place nationale en termes de production.

Depuis les années 2000, la création du Pôle de l'image Animée - La Cartoucherie a permis un développement remarquable, avec 15 sociétés de production, 700 salariés et une croissance de l'emploi de 160% sur la décennie 2009-2019. Ce pôle génère aujourd'hui un chiffre d'affaires de 23 millions d'euros et bénéficie d'infrastructures modernes, bientôt renforcées par la création d'un écoquartier dédié aux industries créatives.

La France, leader européen de l'animation et troisième au niveau mondial, connaît une explosion de la demande, portée par les plateformes de streaming et le jeu vidéo.

Cependant, le secteur souffre d'un déficit de techniciens, notamment en animation 2D, avec 620 postes non pourvus et des recrutements jugés difficiles par 70% des studios. Cette situation est aggravée par la fuite des talents à l'étranger.

Pour répondre à ces enjeux, Valence Romans Agglo envisage la mise en place d'une filière de formation dédiée à l'animation 2D à l'ISTM. Ce projet, soutenu par le Campus des métiers et des qualifications numériques, vise à combler le manque de formations supérieures abordables en animation 2D, tout en répondant aux besoins des studios locaux et nationaux.

Portée par des atouts uniques - des talents reconnus, une offre de formation existante, et un soutien institutionnel solide - la filière animation de Valence Romans Agglo ambitionne de devenir un pôle d'excellence international, en structurant une offre globale mêlant production, formation et innovation

LES CONNEXIONS CULTURELLES TERRITORIALES



• LA CARTOUCHERIE

La Cartoucherie de Bourg-lès-Valence, pôle d'excellence dédié à l'image animée, est un partenaire clé depuis la genèse de la construction de nos formations en cinéma d'animation. Cette institution historique joue un rôle essentiel en établissant un lien direct entre notre institution et le monde professionnel. Grâce à son écosystème riche et dynamique (studios d'animation, événements variés, festivals, structuration et fédération de la filière animation en Auvergne Rhône Alpes...).

La Cartoucherie offre à nos étudiants des opportunités uniques d'immersion dans le milieu de l'animation. Ils y sont régulièrement invités pour des visites de studios, des rencontres avec des professionnels et des stages qui enrichissent leur parcours et renforcent leur préparation à intégrer cette industrie créative et exigeante.

En 2025, les étudiants ont réalisé la carte de vœux animée de La Cartoucherie.



LES CONNEXIONS CULTURELLES TERRITORIALES

• L'ÉQUIPÉE

L'équipée est une association de valorisation du cinéma d'animation. Basée sur le site de la Cartoucherie, elle participe à la dynamique du Pôle de l'image Animée à travers ses propositions variées dédiées au cinéma d'animation: festivals (Festival d'un Jour en mars et Festival Deux Nuits en juillet), éducation à l'image, pratique amateur, formation professionnelle, séminaire et team building, production et location d'outils pédagogiques et d'exposition. Lieu de stage, de formation hors les murs, lieu d'accueil de workshops potentiels pour nos étudiants et de master class ou conférences, c'est un partenaire privilégié de nos formations.



• LA CARTOUCHE VERTE

Notre formation s'inscrit dans une démarche résolument tournée vers l'écologie et la sensibilisation aux enjeux environnementaux. Dans cette perspective, nous sommes fiers de collaborer avec l'association La Cartouche Verte, née de l'engagement collectif des acteurs du Pôle de l'image animée à mieux comprendre et réduire l'impact environnemental de leurs activités. Ce partenariat, en cohérence avec nos valeurs, nourrit une réflexion continue sur les pratiques durables au sein de notre secteur. Des initiatives communes sont en cours de développement, et des événements à venir témoigneront de cette dynamique collaborative, renforçant notre ambition d'un cinéma d'animation respectueux de l'environnement.

LES CONNEXIONS CULTURELLES TERRITORIALES

- **Collaboration avec LUX ¹ (Scène nationale d'arts visuels et arts scéniques) :** projections "Histoire du cinéma d'animation", propositions de spectacles + rencontres autour de dispositifs scéniques utilisant le numérique ou l'animation (VR, AR, projections...), participation à des conférences (étudiants et/ou équipé pédagogique).

- **Collaboration avec le cinéma d'art et essai Le Navire ² :** création d'un ciné-club étudiant + projection d'avant-première en présence des équipes et projections possibles des films de fin d'étude

- **Collaboration avec l'association TEAMANIM ³** ayant pour objectif de favoriser le recrutement des techniciens de l'audiovisuel, la formation des futurs talents, et la mise en relation des trois pôles du secteur, à savoir les Studios, Les Écoles et les Organismes/Associations.

- **Participation au Festival d'un Jour ⁴** (mars), festival du film d'animation à Valence créé par l'association l'Équipée : ateliers avec des scolaires, séances en avant-première, rencontre avec des réalisateurs invités...

- **Participation au festival d'animation d'Annecy ⁵ et au Marché International du Film D'animation ⁶** en juin (voyage de 3 jours et 2 nuits : prévu en 2025 pour les DN1, puis pour les DN1 + DN3.)

- **Participation aux Rencontres des Cinéma d'Europe d'Aubenas ⁷** (DN2, novembre 2025)



6



3



7



1



2



4



5

PRÉSENTATION GÉNÉRALE LE PARCOURS DE FORMATION PROPOSÉ

En première année de DN MADe,
les enseignements permettent à l'étudiant
de développer sa curiosité, son esprit d'initia-
tive et son autonomie.

**Les enseignements au cours de cette
première année ont pour objectifs de :**

- mettre en place une pratique exploratoire,
une connaissance et une investigation des
supports, des formes et des techniques,
- développer une appropriation des
méthodologies de création,
- favoriser une culture du design historique
et contemporaine,
- amener progressivement vers une
spécialisation,
- développer l'autonomie et l'esprit critique
de l'étudiant.

UNE ORGANISATION EN TROIS PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

PÔLE ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES CULTURES ET HUMANITÉS	PÔLE ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX	PÔLE ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
Lettres	Outils d'expression et d'exploration créative	Techniques et savoir-faire
Philosophie	Technologies et matériaux	Pratique et mise en œuvre du projet
Culture du Cinéma	Outils et langages numériques	Communication et médiation du projet
	Langues vivantes	Accompagnement vers l'autonomie
	Contextes économiques et juridiques	Parcours de professionnali- sation et poursuite d'études

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

DN MADE MENTION CINÉMA D'ANIMATION ISTM MONTPLAISIR

PÔLE ENSEIGNEMENT GÉNÉRIQUE CULTURE ET HUMANITÉS

Le pôle d'enseignements généraux constitue le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment.

En première année de DN MADe, des enseignements en Lettres et en Philosophie sont dispensés auxquels s'ajoutent des cours en Culture des arts, du design et des techniques.

PÔLE ENSEIGNEMENT TRANSVERSAUX

Le pôle d'enseignements transversaux est consacré à l'apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension nécessaire à la mise en œuvre d'une démarche de projet envisagée dans le pôle d'enseignements pratiques et professionnels.

Une dimension scientifique y est attribuée pour comprendre les possibilités et les contraintes des techniques mobilisées.

PÔLE ENSEIGNEMENT PRATIQUE ET PROFESSIONNEL

Les enseignements de ce pôle sont au centre du DN MADe. Ce pôle est le lieu des apprentissages pratiques et professionnels.

En interaction avec les pôles d'enseignements généraux & transversaux, ce pôle initie à des démarches de projet en design graphique autour de thématiques communes. Il favorise le suivi individualisé et le travail collaboratif lors de micro-projets ou de projets en partenariat pour permettre à l'étudiant de se situer dans une équipe.

Le contenu des enseignements pratiques et professionnels vont s'approfondir au cours du second semestre en fonction du parcours choisi par les étudiants lors de l'inscription sur Parcoursup.

Chaque pôle attribue un ensemble de crédits ECTS pour la validation de la première année.

DN MADE MENTION CINÉMA D'ANIMATION ISTM MONTPLAISIR

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DE CE PARCOURS

Acquérir une Culture de l'esthétique et plus particulièrement du cinéma et cinéma d'animation.

Communiquer : par l'écrit, l'oral, l'image, l'étudiant doit apprendre à communiquer avec efficacité : ses intentions artistiques, son projet professionnel, etc., en français et en anglais, langue parlée sur les festival et dans le contexte professionnel international.

Maîtriser du dessin d'observation (2D, perspective, volume, maîtrise de différents médiums acquise grâce à une pratique exploratoire).

Utiliser de façon exploratoire et plastique différent visant à développer une pratique graphique singulière, autonome, créative, une bonne connaissances des outils.

Maîtriser de façon approfondie de l'outil informatique, en particulier des logiciels suivants :

Suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign After Effect, Première = L1), TVPAINT (L1, L2), Harmony Toon Boom (L2), Storyboard Pro (L2), Blender (L1, L2)

MAQUETTE DE FORMATION POUR LA 1^{RE} ANNÉE

SEMESTRE 1		SEMESTRE 2	
ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES			
HUMANITÉS ET CULTURES : 5h			
UE 1	EC 1.1 Lettres & Philosophie 2h hebdomadaire en alternance	UE 5	EC 5.1 Lettres & Philosophie 2h hebdomadaire en alternance
	EC 1.2 Culture du Cinéma 3h hebdomadaire		EC 5.2 Culture du Cinéma 3h hebdomadaire
ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX			
MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES : 13h			
UE 2	EC 2.1 Outils d'expression et d'exploration créative 3,3h hebdomadaire + workshops (total de 5h par semestre)	UE 6	EC 6.1 Outils d'expression et d'exploration créative 3,3h hebdomadaire + workshops (total de 5h par semestre)
	EC 2.2 Technologies et matériaux 1h hebdomadaire (modules de 4h par semestre)		EC 6.2 Technologies et matériaux 1h hebdomadaire (modules de 4h par semestre)
	EC 2.3 Outils et langages 4h hebdomadaire		EC 6.3 Outils et langages 4h hebdomadaire
	EC 2.4 Langues - Anglais 2h hebdomadaire		EC 6.4 Langues - Anglais 2h hebdomadaire
	EC 2.5 Contextes économiques et juridiques 1h hebdomadaire (modules de 4h par semestre)		EC 6.5 Contextes économiques et juridiques 1h hebdomadaire (modules de 4h par semestre)
ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS			
ATELIER DE CRÉATION : 11h			
UE 3	EC 3.1 Techniques et savoir-faire + EC 3.2 Communication et médiation du projet + EC 3.3 Pratique et mise en oeuvre du projet 11h hebdomadaire sur 2 jours	UE 7	EC 7.1 Techniques et savoir-faire + EC 7.2 Communication et médiation du projet + EC 7.3 Pratique et mise en oeuvre du projet 11h hebdomadaire sur 2 jours
PROFESSIONNALISATION : 1h			
UE 4	EC 4 Parcours de professionnalisation 1h hebdomadaire (modules de 4h par semestre)	UE 8	EC 8 Parcours de professionnalisation 1h hebdomadaire (modules de 4h par semestre)
TOTAL S1 et S2 HEBDOMADAIRE : 30h			

CADRE GÉNÉRAL DES CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DES ECTS DU DIPLÔME

Le diplôme national des métiers d'art et du design confère grade de licence. Il est reconnu au niveau européen (180 ECTS) et permet soit de s'insérer au niveau professionnel, soit de poursuivre des études en France et à l'international. Chacune des trois années permet l'obtention de 60 crédits ECTS.

L'acquisition des unités d'enseignement du diplôme national des métiers d'art et du design s'organise selon les principes de capitalisation et de compensation appliqués dans le cadre européen de crédits. Le DN MADe s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement constitutive du parcours correspondant, soit par l'application des modalités de compensation.

Le diplôme obtenu par l'une ou l'autre voie décrite ci-dessous confère la totalité des crédits prévus.

1. D'une part, la compensation est organisée sur le semestre, sans note éliminatoire et sur la base de la moyenne générale des notes obtenues pour les diverses unités d'enseignement (UE), pondérées par les coefficients; d'autre part, elle est organisée entre deux semestres consécutifs.

2. Par décision d'une commission pédagogique, un dispositif spécial de compensation peut être mis en œuvre qui permette à l'étudiant d'en bénéficier à divers moments de son parcours et, notamment, lorsqu'il fait le choix de se réorienter, d'effectuer une mobilité dans un autre établissement d'enseignement supérieur français ou étranger, ou d'interrompre ses études.

Ce dispositif a pour but de permettre à un étudiant qui le souhaite en fonction de son projet personnel d'obtenir à divers moments de son parcours un bilan global de ses résultats et d'obtenir ainsi la validation correspondante en crédits.

Le dispositif est placé sous la responsabilité du jury du diplôme et les règles de compensation prennent en compte la nécessaire progressivité des études.

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DES ECTS DU DIPLÔME EN DN MADE1

Chaque pôle d'enseignements donne lieu à la délivrance d'ECTS. Les unités des deux premiers semestres de formation en DN MADe 1 sont évaluées sous la forme d'un contrôle continu. Les évaluations sont chiffrées selon 4 niveaux de compétences.

L'assiduité est un support essentiel de la réussite des étudiants. Le suivi des absences et des retards contribue à définir un cadre propice aux apprentissages des savoirs et savoir-faire.

Un contrat de responsabilité propre à cette formation vient définir les règles et possibilités des étudiants ; assiduité, sanction, avertissement, ajournement des UE, rattrapages, etc. 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^e et 6^e semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles, excep-

té 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. C'est dans le cadre de la convention avec les établissements étrangers que sont évaluées les équivalences et que l'étudiant est assuré d'obtenir le nombre de crédits qui lui est dû par semestre.

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

BLOC 1 POSITIONNEMENT VIS-À-VIS D'UN CHAMP PROFESSIONNEL DESIGN ET MÉTIERS D'ART

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles.

Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel

BLOC 2 EXPLOITATION DES DONNÉES À DES FINS D'ANALYSE

Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.

Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique

Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

BLOC 3 DÉVELOPPEMENT ET MISE EN ŒUVRE DES OUTILS DE CRÉATION ET DE RECHERCHE EN MÉTIERS D'ART ET DESIGN DES DONNÉES À DES FINS D'ANALYSE

Mettre en œuvre les outils et méthodes (plastiques, techniques dont numériques, conceptuels) permettant de structurer les protocoles de recherches d'un projet

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), le sens (dimension sémantique) et leur destination.

Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

BLOC 4 CONDUITE DU PROJET EN MÉTIERS D'ART ET DESIGN

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et de l'adaptation des process de fabrication.

Éprouver les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.

Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités.
Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.

Planifier et gérer le projet

BLOC 5 USAGES NUMÉRIQUES

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.

BLOC 6 EXPRESSION ET COMMUNICATION ORALES ET ÉCRITES

Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

BLOC 7 MAÎTRISE DES DIFFÉRENTES TECHNIQUES D'INFORMATION ET DE COMMUNICATION

Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

BLOC 8 COOPÉRATION ET TRAVAIL EN ÉQUIPE

Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires

Engager sa responsabilité au service d'un projet

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

BLOCS SPECIFIQUES MENTION ANIMATION

BLOC 9 ÉLABORER UNE STRATÉGIE PERSONNELLE RELATIVE AUX MÉTIERS DE L'ANIMATION

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...)

BLOC 10 DÉVELOPPER ET METTRE EN ŒUVRE DES OUTILS DE CRÉATION ET DE RECHERCHE RELEVANT DE L'ANIMATION

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).

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

BLOCS SPECIFIQUES MENTION ANIMATION

BLOC 11 CONCEVOIR, CONDUIRE ET SUPERVISER UNE PRODUCTION RELEVANT DE L'ANIMATION

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, diffuseurs.

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.

LE PÔLE ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES CULTURES ET HUMANITÉS

UE 1 (S1) & UE 5 (S2)
HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1 & EC 5.1
Humanités - Lettres
et Philosophie :

2h hebdomadaire en alternance

EC 1.2 & EC 5.2 Culture du Cinéma

3h hebdomadaire

16 crédits ECTS soit 8 crédits au S1
et 8 crédits au S2



Len Lye, Rainbow Dance (1936)

UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1 & EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES ET PHILOSOPHIE

LETTRES

Volume horaire hebdomadaire

1h (soit 2h par quinzaine)

**Descriptif des contenus du cours donné
aux 1^{er} et 2^e semestres**

Semestre 1 : des séquences thématiques proposent un parcours destiné à conforter, à s'approprier et à expérimenter les notions de genres et de registres. Les étudiants analysent et comprennent les enjeux et les structures de la narration et du récit. Ils justifient et argumentent leurs intentions et leurs choix à l'écrit et à l'oral.

Semestre 2 : des séquences thématiques ciblées sur la notion de personnage permettent aux étudiants de développer leurs compétences de compréhension et d'argumentation. Des séances d'accompagnement vers l'autonomie visent à initier les étudiants à rédiger des comptes-rendus de leurs expériences de spectateurs et de lecteurs.

Compétences visées

- Développer une réflexion critique, un esprit de synthèse et une démarche interprétative à travers la maîtrise des outils de l'analyse textuelle et dramaturgique.
- Produire des discours (écrits ou oraux) clairs, corrects, structurés et aptes à capter l'attention du destinataire.

Dispositifs et modalités de cours

Les cours de lettres combinent une forme magistrale et une forme collaborative à travers échanges collectifs et travaux personnels et en groupes. Les séances d'accompagnement vers l'autonomie prennent la forme d'ateliers d'écriture et de pratique orale, en individuel ou en petits groupes.

Modalités d'évaluation

Différents exercices écrits et oraux.
Évaluations ponctuelles.

UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1 & EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES ET PHILOSOPHIE

PHILOSOPHIE

Volume horaire hebdomadaire
1h (soit 2h par quinzaine)

**Descriptif des contenus du cours donné
aux 1^{er} et 2^e semestres**

Semestre 1 : Il comprend le Chapitre 1 et une partie du Chapitre 2

Chapitre 1 : De la nature qui imite l'art à la question de la finalité. Partir du paradoxe posé par Oscar Wilde : Ce n'est pas l'art qui imite la nature, mais la nature qui imite l'art.

L'enjeu : présenter et questionner les notions de Nature (Aristote, Kant), d'Art, de Technique (Aristote, Sartre), de Désir, d'imitation (Aristote, Freud, Girard), de Finalité (Aristote, Hobbes, Rousseau, Hegel, Fukuyama), afin de mettre à jour les présupposés philosophiques de quelques grands auteurs.

Chapitre 2 : "Des goûts et des couleurs on ne discute pas... et pourtant on ne fait que ça !"

Partir du paradoxe posé par Nietzsche : Tout en reconnaissant l'expression scolastique comme largement partagée, force est de constater qu'on cherche à fonder ses jugements de goût ou esthétiques. Pourquoi ? Et comment est-ce possible ? Peut-on parler d'un sensus communis ? Et si oui, sur quoi se fonde-t-il ?

L'enjeu : présenter et distinguer entre l'approche des Anciens, des Modernes (en distinguant entre Classicisme et Esthétique de la délicatesse et du sentiment), et des Contemporains (Focus sur les Avant-Gardes)

Semestre 2 : Le 2nd Semestre comprend la fin du Chapitre 2 et le Chapitre 3

L'enjeu : illustrer les 3 approches (Anciens, Modernes et Contemporains) par certains auteurs : Platon, Vitruve, Boileau, Hume, Les Incohérents, Duchamp. Sans oublier l'approche Religieuse monothéiste - faisant comme les Anciens référence à une norme transcendante du beau et du vrai.

Chapitre 3 : Langage des hommes et langage du monde. Partir du paradoxe énoncé par le titre-même du chapitre : le langage est-il une manifestation exclusive de l'homme ou y a-t-il un langage du monde (en l'occurrence de la nature) que les hommes auraient à charge de reconnaître et de traduire ?

L'enjeu : faire une approche comparative de ces deux langages avec la linguistique (Saussure, Benveniste, Martinet) d'un côté, et les sciences (Galilée), la philosophie (Nietzsche, Heidegger) et la poésie (Mallarmé) de l'autre.

Compétences visées

- Être en capacité d'introduire des connaissances au sein d'une réflexion ou d'une analyse comparative entre différentes positions.
- Être en capacité de construire une argumentation articulée et convaincante au service d'une démonstration.
- Être en capacité d'écouter et de faire place à l'argumentation des autres.
- Faire preuve d'esprit critique et d'accueil de l'altérité.

UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1 & EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES ET PHILOSOPHIE

PHILOSOPHIE (SUITE)

Volume horaire hebdomadaire

1h (soit 2h par quinzaine)

Dispositifs et modalités de cours

Les cours se construisent à partir de la question paradoxale liminaire. Échanges entre les étudiants et moi-même.

Support par un diaporama déposé soit en amont soit en aval sur Teams.

Introduction de textes d'auteurs mis en relation en vue d'une analyse comparative.

Modalités d'évaluation

11/10/24 : 1^{re} évaluation (orale). 5 groupes de 3 étudiants ; les étudiants devaient choisir 2 textes d'auteurs différents sur 4 proposés et faire une présentation libre de leur analyse comparative. Au sein de chaque groupe, chacun des 3 étudiants a été évalué au vu de son aisance orale et de sa capacité à articuler et justifier son propos. Un groupe a fait preuve d'inventivité en mimant un dialogue (*une disputatio* avant l'heure).

22/11/24 : 2^e évaluation (écrite). Le chapitre 1 étant achevé, les étudiants devaient répondre à la question suivante : *"En quoi le concept de nature peut-il être considéré comme problématique au vu des positions des auteurs rencontrés dans notre chapitre 1 ? En 2 pages maximum, vous ferez une réponse argumentée et articulée, mettant en rapport les auteurs les uns avec les autres."*

Dans le courant du 2nd Semestre, et durant le chapitre 2, je demanderai aux étudiants, par groupes de 3, après avoir choisi librement 2 œuvres d'art, d'en faire la présentation et la défense, au sein d'une *disputatio* organisée par chaque groupe. L'enjeu sera de vérifier que chaque étudiant a su s'approprier une lecture de la beauté ou de l'œuvre d'art en général selon la pensée antique, moderne ou contemporaine. Un écrit de l'argumentation sera demandé et évalué, ainsi que la prestation orale.

UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.2 & EC 5.2

CULTURES DU CINÉMA

CULTURE DU CINÉMA

Volume horaire hebdomadaire

3h semaine

Descriptif des contenus du cours donné aux 1^{er} et 2^e semestres

Les étudiants débiteront par une ou deux séances inaugurales sur le vocabulaire de cinéma et les échelles de plan. Le cours se structure sur les différentes composantes des films : **l'image** (le plan/ la composition, la lumière, la couleur, la matière), **le son** (voix, ambiances, musique), **le montage** (sens et rythme), **le jeu d'acteurs**. Et chaque fois, avec des extraits de film choisis et leur analyse précise. Il s'agira de traverser de l'Histoire du Cinéma et de pointer des liens entre cinéma et questions artistiques (art plastique en particulier). A travers cette structure très concrète, sera évoqué évidemment les grands moments du cinéma et de son Histoire (cinéma muet, expressionnisme allemand, réalisme poétique, Néo-Réalisme italien, Nouvelle Vague et la modernité cinématographique qui se caractérise par l'absence de mouvement identifié). Il y aura entre 5 et 7 extraits par entrée thématique durant l'année ainsi que les «grands» cinéastes incontournables et aussi contemporains. L'objectif ici est de partir de la création artistique pour aller vers les notions. Ce cours vise à lier le cinéma et les autres arts : la littérature (adaptation, scénario, dialogues), les arts plastiques (le cinéma est un art plastique !), la musique au cinéma, «le cinéma est un art chorégraphique» (un corps / des corps qui se déplacent dans un espace).

Semestre 1 :

PRÉAMBULE

Présentation du cours et des modalités d'exams, présentation des salles de cinéma de Valence : LUX Scène nationale et les Navires. Présentation de la bibliothèque universitaire extrêmement bien fournie en livres autour du cinéma et de DVD et de la bibliothèque de l'ESAD .

VOCABULAIRE DE CINÉMA

Présentation du livre Le Vocabulaire du cinéma de Marie-Thérèse Journot (Armand Colin / 2019) Définitions et explications de termes essentiels : le plan, le raccord, tournage/montage/post-production/ étalonnage/mixage..., scène/séquence,...

L'ÉCHELLE DES PLANS

LES PRINCIPAUX FORMATS

L'IMAGE

Qu'est-ce qu'une image ? Dessin / Peinture / Photographie / Cinéma

- Analyse d'une image fixe : peinture et photographie de l'histoire de l'Art
- Le cadre / Le champ / Le plan

Notion : champ/hors champs

- La / les couleurs (ou pas : le noir et blanc)
- La lumière
- La matière : trait, coups de pinceau, pointillisme, grain, pixel...
- Qu'est-ce qu'un plan ? (rappel) :
Cadre / Durée / Mouvement (ou pas)
- Une image est culturelle

UE 1 & UE 5 - HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.2 & EC 5.2

CULTURES DU CINÉMA

CULTURE DU CINÉMA

Semestre 1 : (suite)

LE SON

- Ecouter un film
- Puissance du son
- De quoi est composé la bande sonore ?

Dialogues (synchro ou post-synchronisé)

Ambiances sonores (enregistrées au tournage ou provenant d'une banque de sons)

Bruitages (sons post-synchronisés fabriqués en studio)

Musiques

Des sons « intermédiaires » entre musique et ambiance

Sound design

- La musique au cinéma.

Semestre 2 :

LE MONTAGE

- La notion de raccord
- Typologie des raccords

Raccord de mouvement - Raccord de regard

Raccord dans l'axe - Champ / Contre champ

Raccord par analogie

Jump-cut

- Entrée de champ sortie de champs
- Règle des 30°
- Règle des 180°
- Expérience du montage dans différents films : narration, rythme...

LE JEU AU CINÉMA

- Le jeu d'acteurs, variété et variations
- Stanislavsky vs Brecht
- Expériences de jeu au cinéma

LE DÉBUT DES FILMS, premières pistes d'analyse

On visionne quelques débuts de films et on se pose les questions :

- de mise en place des enjeux
- de la manière de « garder un spectateur »

LE VISAGE (ARTS PLASTIQUES ET CINÉMA)

- Le visage dans l'Histoire de l'Art et au cinéma

UN AUTRE CINÉMA : LE CINÉMA D'AVANT-GARDE OU EXPÉRIMENTAL

Compétences visées

Acquérir les bases d'une culture design :

- Prélever dans un ensemble documentaire des références et des ressources spécifiques.
- Maîtriser quelques repères historiques et contemporains de la création.
- Comprendre les grandes étapes de l'histoire des techniques et des évolutions technologiques.
- Identifier, comparer, évaluer des productions, pour appréhender la démarche de conception

Dispositifs et modalités de cours

Cours magistral, projections et analyses d'extraits d'œuvres cinématographiques, ce cours se veut très vivant et favorise un échange et la prise de parole chez les étudiants.

Modalités d'évaluation

Des évaluations du type sommatives par période ainsi que des temps évalués de prise de parole autour de film présentés par étudiants visant à aiguïser la réflexion critique.

LE PÔLE ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.1 (S1) & EC 6.1 (S2) Outils d'expression et d'exploration créatives

3,3 h hebdomadaire + workshop
(total équivalent 5h hebdomadaire)

EC 2.2 (S1) & EC 6.2 (S2) Technologie et matériaux

1h hebdomadaire

EC 2.3 (S1) & EC 6.3 (S2) Outils et langages numériques

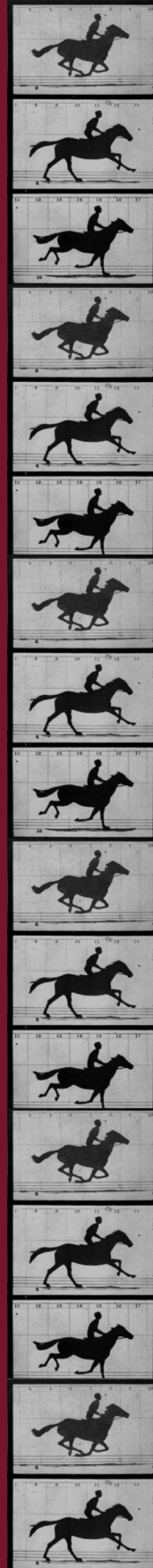
4h hebdomadaire

EC 2.4 (S1) & EC 6.4 (S2) Langue vivante : Anglais

2h hebdomadaire

EC 2.5 (S1) & EC 6.5 (S2) Contextes économiques et juridiques

1h hebdomadaire



22 crédits ECTS soit 11 au S1 et 11 au S2

PÔLE ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

BLOC UE2

Descriptif général

Le pôle d'enseignements transversaux est consacré à l'apprentissage des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension nécessaire à la mise en œuvre d'une démarche de projet dans le pôle d'enseignements pratiques & professionnels.

Une dimension scientifique y est attribuée pour comprendre les possibilités et les contraintes des techniques mobilisées. Il comporte 5 matières :

EC 2.1 (S1) et EC 6.1 (S2)

Outils d'expression

et exploration créative

3,3 h hebdomadaire + workshop

(total équivalent 5h hebdomadaire)

EC 2.2 (S1) et EC 6.2 (S2)

Technologie des matériaux :

1h sous forme de modules de 4h annualisés

EC 2.3 (S1) et EC 6.3 (S2)

Outils et langage numériques :

4h hebdomadaire

EC 2.4 (S1) et EC 6.4 (S2)

Anglais :

2 hebdomadaire

EC 2.5 (S1) et EC 6.5 (S2)

Contexte économiques et juridique :

1h sous forme de modules de 4h annualisés

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.1 (S1) & EC 6.1 (S2) OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVES

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

Volume horaire hebdomadaire

3,3 h hebdomadaire + workshop

(total équivalent 5h hebdomadaire)

L'atelier est un espace dédié à l'exploration des langages plastiques et graphiques et aux processus créatifs à travers une approche expérimentale. Il permet de découvrir et approfondir les techniques fondamentales, tout en cultivant une attitude curieuse et ouverte. Le travail dans cet atelier repose sur un va-et-vient constant entre l'intention et la réalisation. Ce mouvement permet d'affiner les idées, de remettre en question les choix, et de donner lieu à un travail en constante évolution. L'expérimentation et l'ajustement des idées, au fil du processus créatif, sont essentiels pour donner forme à des projets authentiques et personnels. Ce parcours d'exploration, tout au long des semestres, permet de développer une créativité épanouissante, avec pour guide la recherche de perspectives nouvelles et audacieuses, tout en restant fidèle à l'intention initiale. Dans ce processus créatif, chaque essai est une étape vers la maîtrise et l'épanouissement personnel. Le travail va de pair avec une constante réévaluation et une exploration de soi à travers l'art.

L'objectif est de libérer la créativité, de rassurer les doutes et de tester ses compétences sans

crainte d'échec. Chaque erreur devient une étape d'apprentissage qui enrichit le processus.

Ce temps encourage à sortir des stéréotypes et à enrichir ses créations par des points de vue originaux. Cette dynamique nourrit la réflexion et l'expression créative, permettant parfois aussi aux projets de s'ouvrir à d'autres interprétations.

L'atelier aborde aussi la notion de collection, en explorant des concepts comme le rangement, le classement, le tri et l'exposition, invitant ainsi à une réflexion sur l'organisation et la présentation des travaux.

Descriptif des contenus du cours donné aux 1^{er} et 2^e semestres

Semestre 1 : Libérer et éprouver

1. Décrochage poétique : initiation à l'écriture automatique et au dessin spontané pour décrocher des stéréotypes, mettre le groupe classe en confiance, l'expression individuelle et singulière au centre

2. Libérer le corps pour libérer le geste pictural

3. Acting (initiation) Éprouver, ressentir pour représenter l'émotion :

Par des allers retours entre des temps d'initiation découverte de l'acting, sentit éprouver les émotions dans son corps, puis dans son visage pour les représenter. Temps de modèles vivants en binômes ou collectifs. Initiation Stanislavsky

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.1 (S1) & EC 6.1 (S2) OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVES

OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE (SUITE)

Semestre 1 : Libérer et éprouver



WORKSHOP

Cartes de Vœux Préfecture de la Drôme et Pôle de l'Image Animée la Cartoucherie : rencontre brief avec les commanditaires, brainstorming, phases créatives divergentes

Semestre 2 Répertoire et classer

1. Empreinte et mémoire : la gravure

2. Composer, décomposer, quand la déconstruction est créative : le cas de l'organique

3. Marcher, explorer, du carnet de voyage à la trousse du botaniste

Compétences visées

C10.3 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) et le sens (dimension sémantique et signifiante).

Dispositifs et modalités de cours

Les ateliers sont articulés entre des temps d'écriture automatique, de mise en corps, étapes pédagogiques de mise en disposition des étudiants, puis une phase d'idéation, créatives exploratoires, des phases de classement, de bilan critique, des étapes divergentes et enfin des phases d'analyse réflexive, rédactionnelles ou orales permettant d'ancrer les apprentissages.

Modalités d'évaluation

Évaluations diagnostiques, formatives et sommatives. Proposition d'auto-évaluation

Écrites : Élaboration de carnets exploratoires "élaborés au fur et à mesure" (calendrier d'évaluation annuel fourni aux étudiants et grille d'évaluation critériée pour auto-évaluation) + Dossier/répertoire d'expérimentations commentés et légendés, formes différentes en fonction des sujets

Orales : Argumentation et justification des démarches et intentions / Collective et individuelle



- a. Extraits d'un projet d'exploration plastique autour du minéral.
- b. Travail de mise en forme et de présentation.
- c. Étudiants autour d'un exercice de dessin d'observation

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.2 (S1) & EC 6.2 (S2) TECHNOLOGIE & MATÉRIAUX

TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Volume horaire hebdomadaire

1h hebdomadaire (par modules de 4h)

Descriptif des contenus du cours donné aux 1^{er} et 2^e semestres

Semestre 1

Ce cours vise à comprendre les logiques de l'images animée : à la fois d'un point de vue physique (la chronophotographie, la science du mouvent, l'articulation, les 12 principes fondamentaux de l'animation) mais également de sa captation numérique et son traitement (traditionnel et contemporain), en lien avec le cours d'OLN. Il est pour cela nécessaire de comprendre les données de poids, densité, masse et surface des matériaux d'une part mais aussi de toutes les interfaces technologiques mise en œuvre dans des environnements 2D et 3D susceptibles de mettre en scène ces données. Tout en développant une compréhension des sciences sur lesquelles reposent l'animation : optique, persistance rétinienne, rôle de la lumière dans la théorie des couleurs...

Semestre 2

Ce cours propose d'appliquer ces connaissances aux logiciels d'animation : d'en comprendre l'ingénierie, les usages et leurs interconnexions (objets dynamiques, imports et exports...) et fonctions fines.

Compétences visées

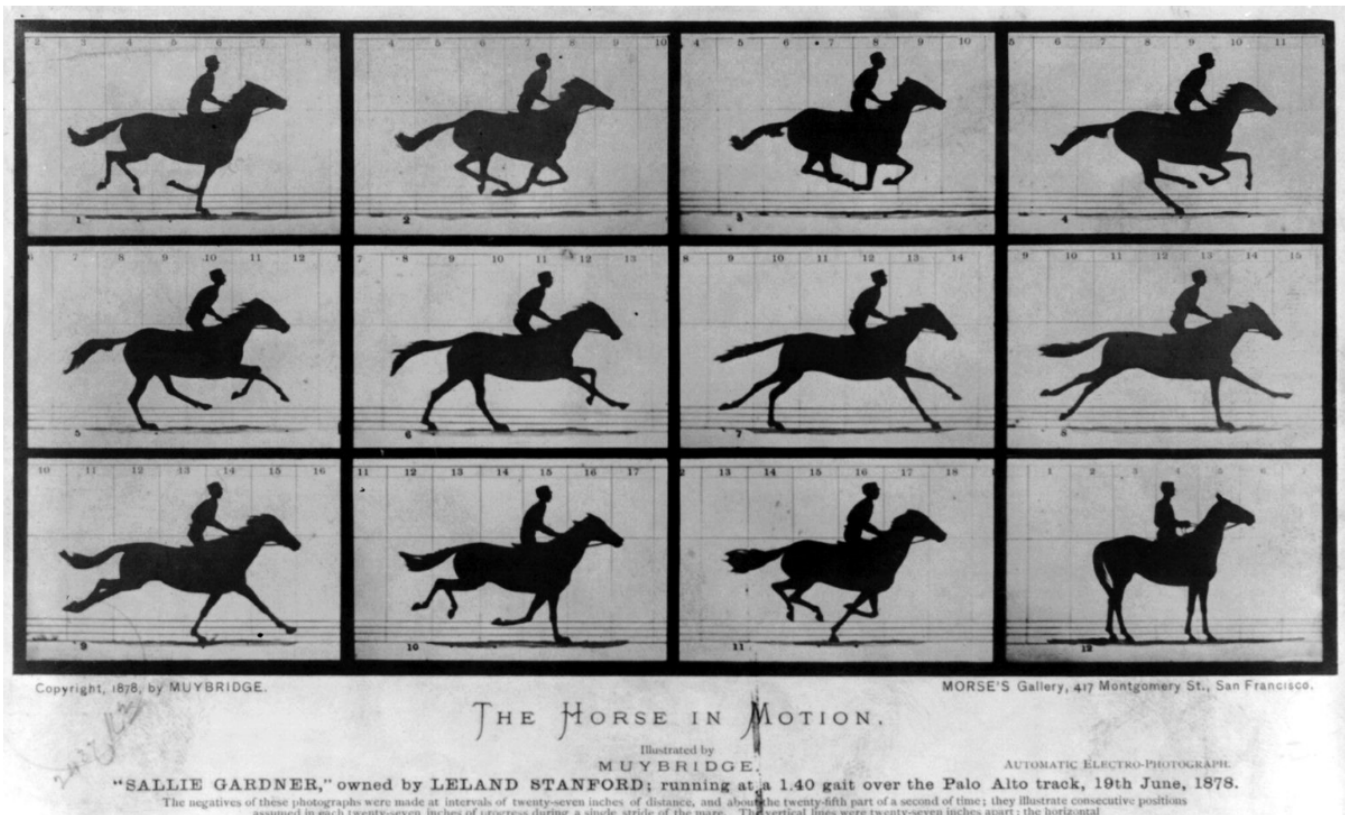
- Appréhender et retranscrire des volumes et les matériaux grâce à des animations prenant en compte leur réalité physique.
- Acquérir une maitrise correcte des logiciels d'animation.
- Compréhension de la nature physique des images et séquences d'images, de leurs processus de numérisations et traitements numériques, de leur perception humaines (fréquences de projection et rythmes d'animation).

Dispositifs et modalités de cours

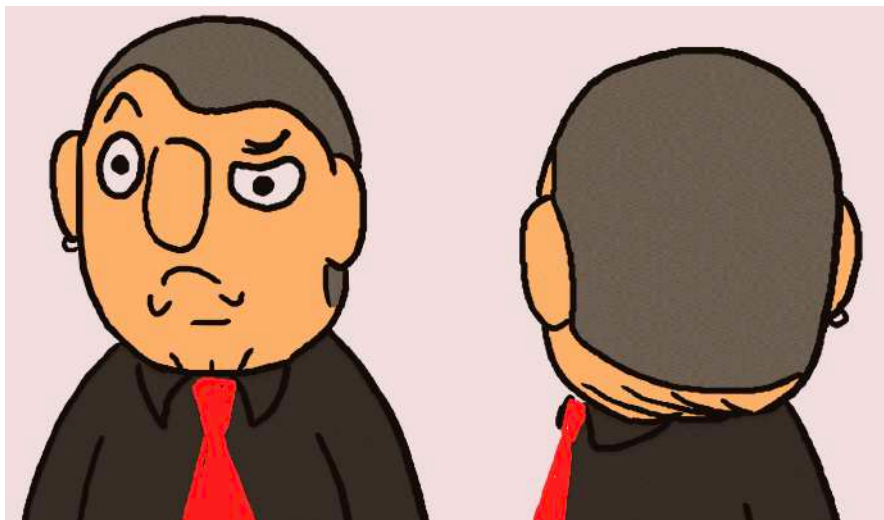
Les cours peuvent revêtir la forme d'une projection (vidéo, image), de travaux pratiques guidés (dessin, photographie, acquisition numérique), et de manipulations des logiciels.

Modalités d'évaluation

Les étudiants sont évalués sur des exercices techniques visant à l'acquisition d'une compétence précise, ponctuellement sur leur niveau de compétences et sur l'aspect technologique d'un projet créatif transversal.



Edweard Muybridge, Cheval au galop (1878) Chronophotographie



Exercice autour
de la rotation

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.3 (S1) & EC 6.3 (S2) OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Volume horaire hebdomadaire

bloc de 4h en salle dédiée aux étudiants de
DN MADe avec ordinateurs et Cintiqs

**Descriptif des contenus du cours donné
aux 1^{er} et 2^e semestres**

**Semestre 1 : Préparation au travail en équipe
en informatique, les bons usages impératifs
à maîtriser.**

Présentation de l'environnement et interfaces
Adobe. Bases fondamentales de Photoshop
permettant la retouche d'image, le photomontage
et la peinture. Mise en application :
Le photomontage abstrait. Bases fondamentales
de InDesign permettant la création de mise en
page et comprendre le rapport texte/image. Mise
en application : Création d'un C.V. personnel.
Bases fondamentales d'Illustrator et du dessin
vectoriel. Mise en application : La création de
logotype, le dessin de personnage-marionnette.
Bases fondamentales sur After Effect, Bridge et
Media Encoder : de la création de composition
à l'export. Mise en application : Création d'une
séquence de 20 secondes abordant composition,
effet, vélocité, d'après démonstration.

Accompagnement technique sur des projets initiés
dans d'autres matières : Préparer un fichier
pour impression en risographie - Suivi de l'animation
de la Carte de vœux.

Recherches documentaires et analyse autour du
cinéma d'animation sous forme de présentation
de diapositives, soutenues à l'oral.

**Semestre 1 : Perfectionnement dans les logiciels
abordés au premier semestre + Découvertes des
logiciels alternatifs libres de droits.**

Recherches documentaires autour du jeu vidéo
indépendant, du générique, de l'utilisation de l'AI
dans l'animation. Création de générique. Animation
en motion design du logotype de l'établissement.
Animation de séquences en motion design.
Accompagnement technique sur les projets initiés
dans les autres matières et/ou workshops.

Compétences visées

- Utiliser les outils numériques de référence :
- 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.
- Exercer des activités de veille professionnelle
en design et métiers d'art :
- S'informer des pratiques d'atelier et des
productions émergentes associant ou non
le numérique et la CFAO.
- Coopérer et travailler en équipe :
- Engager sa responsabilité au service du projet
en prenant en compte les outils et méthodes de
conception, de création et de réalisation.

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.3 (S1) & EC 6.3 (S2) OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES (SUITE)

Volume horaire hebdomadaire

bloc de 4h en salle dédiée aux étudiants de
DN MADe avec ordinateurs et Cintiqs

Dispositifs et modalités de cours

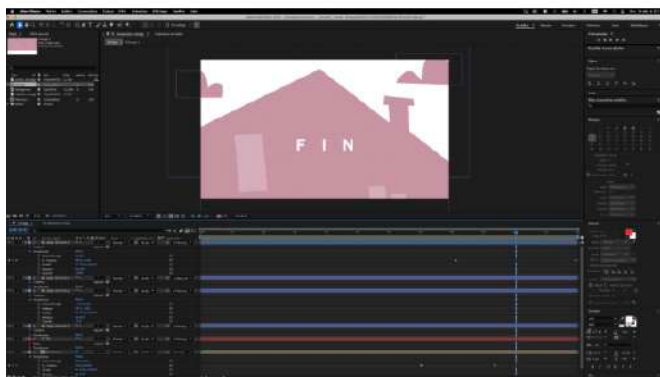
Les cours d'OLN reposent sur une approche pédagogique hybride combinant théorie, pratique et projet. Les étudiants apprennent et manipulent les logiciels de la suite Adobe tels que Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effect, Premiere, Media Encoder, Bridge. Les modalités pédagogiques de cours privilégient un apprentissage progressif, permettant aux étudiants de se familiariser d'abord avec les outils de base, puis d'approfondir leur maîtrise des techniques avancées. Nous pouvons aussi avoir des projets de groupe, organisés tout au long de l'année, favorisant l'approche collaborative et la mise en application des compétences acquises dans des contextes réels.

L'accent est mis sur l'autonomie et la créativité, les étudiants étant encouragés à expérimenter tout en respectant les standards techniques de l'industrie. Le partage de connaissances et l'entraide sont fortement encouragés.

Modalités d'évaluation

Évaluations formatives et sommatives.

Les étudiants sont évalués sur des exercices créatifs et techniques à la fois, visant à l'acquisition d'une ou plusieurs compétences précises, ponctuellement sur leur niveau de compétences et sur l'aspect technique d'un projet créatif.



a.



c.



b.

a. interface After
Effect

b. Cv étudiant

c. Avatar

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.4 (S1) & EC 6.4 (S2) LANGUE VIVANTE : ANGLAIS

ANGLAIS

Volume horaire hebdomadaire
2h hebdomadaire - 15 étudiants

Descriptif des contenus du cours donné
aux 1^{er} et 2^e semestres

Semestre 1

Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, consolidation des acquis et fondamentaux et développement des compétences langagières pour atteindre progressivement le niveau B2. Les cours s'articulent en séquences dans lesquelles l'étudiant est amené à accomplir une tâche finale dans une des 5 compétences langagières à travers l'étude de documents authentiques et divers. (films, articles, tableaux, doc audio et vidéo) Renforcement des structures grammaticales, enrichissement du vocabulaire spécifique des arts.

Exemple de séquence : A partir de l'étude d'extraits du film "Madagascar" des studios DreamWorks 2005 et d'autres documents (tableaux, chansons..) sur New York :
New York, a concrete jungle where you can make your dream come true.

Choose an animal that has escaped from the Central Park Zoo and imagine it as a quirky tour guide for a famous New York City landmark of your choice. Imagine your animal's presentation of the monument or landmark including interesting facts and stories incorporating both historical and cultural elements to catch the attention

of tourists. Try to find a link between your animal character and the place you're going to present; Also try to bear in mind the general characteristics of this iconic city.

Production orale B2 : Structurer un discours de manière cohérente en y incluant des éléments à caractère socio-culturel: L'étudiant veillera à organiser sa présentation de manière logique et cohérente en ayant pour but de captiver un auditoire grâce à un registre de langue adapté et un vocabulaire varié et approprié.

Semestre 2

Pratique de la langue appliquée au secteur de la création, découverte du patrimoine culturel, artistique et cinématographique anglophone, notamment à partir d'exposés sur des films d'animation anglophones. Les cours s'articulent en séquences dans lesquelles l'étudiant est amené à accomplir une tâche finale dans une des 5 compétences langagières à travers l'étude de documents authentiques et divers. Renforcement des structures grammaticales, enrichissement du vocabulaire spécifique de l'animation.

Exemple de séquence : A partir de l'étude de divers documents sur l'histoire des sorcières dans le monde anglophone et des sorcières dans la littérature et la pop culture
Witches : How has the image of the witch mirrored societies over the centuries?

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.4 (S1) & EC 6.4 (S2) LANGUE VIVANTE : ANGLAIS

ANGLAIS (SUITE)

Volume horaire hebdomadaire
2h hebdomadaire

**Descriptif des contenus du cours donné
aux 1^{er} et 2^e semestres**

Semestre 2 (suite)

Reading articles and fictions about witches over the centuries (Witch-Hunts in Scotland, in the USA, modern witches, feminists icons, witchcraft in Africa...)

Compréhension écrite B2 : Peut parcourir rapidement un texte long et complexe et en relever les points pertinents. Peut comprendre des articles et des rapports sur des problèmes contemporains et dans lesquels les auteurs adoptent une position ou un point de vue particuliers. Peut reconnaître si un texte donne de l'information factuelle ou bien s'il cherche à convaincre les lecteurs.

Compétences visées

Niveau B2

Expression orale

Expression écrite

Compréhension orale

Compréhension écrite

Interaction orale

Dispositifs et modalités de cours

Compréhension de documents écrits (articles, extraits de livre, scénarios...) et expression écrite (dialogues, présentations, revue de presse, pitches etc...)

Compréhension et restitution de supports audio-visuels (films, documentaires, émissions, podcasts etc...). Prise de parole en continu et en interaction (exposés, jeux de rôles, travaux de groupes etc...)

Modalités d'évaluation

Évaluations écrites et orales (en continu et en interaction).



de gauche à droite :
oral de présentation,
œuvres cinématogra-
phiques analysées

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.5 (S1) & EC 6.5 (S2) CONTEXTES ÉCONO- MIQUES ET JURIDIQUES

CONTEXTES ÉCONO- MIQUES ET JURIDIQUES

Volume horaire hebdomadaire

1h hebdomadaire (par modules de 4h)

Des temps de cours, ainsi que le visionnage de conférences, panels, vidéos ou tout autre support permettant de prendre la mesure des spécificité métier. Un travail de veille peut être demandé sur les temps d'autonomie (médiathèque, CDI, BU, supports numériques...)

Descriptif des contenus du cours donné aux 1^{er} et 2^e semestres

Semestre 1

Ce cours permet un état des lieux des connaissances des différentes structures et institutions qui font les piliers du cinéma d'animation en France. Il s'agit de bien les nommer, repérer et différencier leurs actions et fonctions. Il est par la suite nécessaire d'avoir la capacité de faire la démonstration qu'un projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale. La production, quelle qu'en, soit l'échelle, doit aussi être en mesure de planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement local, territorial, national et international. Les étudiants seront appelés à comprendre et manipuler un plan de financement.

Semestre 2

Il est indispensable pour cela de se familiariser avec tous les métiers de la chaîne de l'animation, leurs fonctions, ; vocabulaire, spécificités. Des rencontres avec des professionnels dans plusieurs contextes différents (taille des structures, rôle exact dans la structure) sont prévues tout en ménageant la transversalité entre les différentes matières. Les étudiants seront donc amenés dans cette matière à acquérir puis démontrer leurs connaissances dans ce système économique, ses différents acteurs (artistes, producteurs, techniciens, institutions, studios...), son fonctionnement juridique (type de contrat, choix de statut, nature des œuvres, exploitation...) ainsi que de l'organisation des Ressources Humaines et du recrutement.

Compétences visées

Ce cours vise à amener les étudiant à se saisir des éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes de production prenant en compte les étapes de planification de la réalisation (pipeline, ressources nécessaire, chiffrage d'un projet, ingénierie technique et direction artistique, diffusion).

UE 2 (S1) & UE 6 (S2) MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES EC 2.5 (S1) & EC 6.5 (S2) CONTEXTES ÉCONO- MIQUES ET JURIDIQUES

CONTEXTES ÉCONO- MIQUES ET JURIDIQUES

Volume horaire hebdomadaire

1h hebdomadaire (par modules de 4h)

Dispositifs et modalités de cours

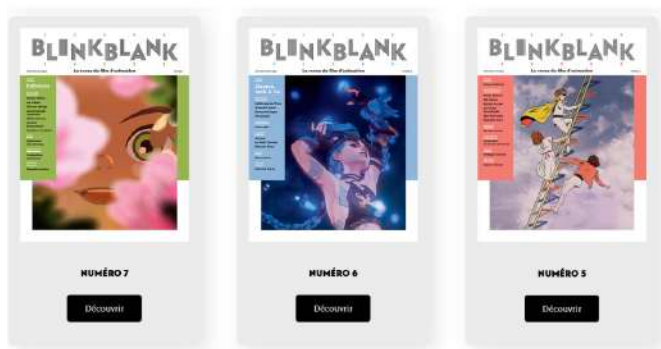
Des travaux d'enquêtes et de revue de presse peuvent être menés, ainsi que des études de cas et analyse de chaîne de production, sous forme de restitution écrite, graphique, ou orale. Des intervenants ponctuels peuvent venir présenter leurs fonctions et des visites de studios ou pôle de productions sont envisagées sur les

Modalités d'évaluation

Exercices en temps limité, valorisation de phase technique. Projet sur phases courtes.



Capture d'écran du site d'information de l'animation en France 3DVF proposant un bilan chiffré de l'état des lieux du cinéma d'animation en France en novembre 2024.



Revue Blink Blank spécialisée sur le cinéma d'animation. (Capture d'écran issue de leur site)

LE PÔLE ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

UE 3 (S1) & UE 7 (S2) ATELIER DE CREATION

11h hebdomadaire sur 2 journées

EC 3.1 (S1) & EC 7.1 (S2) Techniques et savoir-faire

EC 3.2 (S1) & EC 7.2 (S2) Pratique et mise en œuvre du projet

EC 3.3 (S1) & EC 7.3 (S2) Communication et médiation du projet

+

UE 4 (S1) & UE 8 (S2) PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

1h hebdomadaire (par module de 4h)

EC 4 (S1) & EC 8 (S2) Parcours de professionnalisation

17 crédits ECTS sur l'année dont 9 au S1 et 8 au S2

PÔLE ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

LES BLOCS UE2 ET UE4

Descriptif général

Les enseignements de ce pôle sont au centre du DN MADe. Ce pôle est le lieu des apprentissages pratiques et professionnels.

En interaction avec les pôles d'enseignements génériques & transversaux, ce pôle initie à des démarches de projet en cinéma d'animation autour de thématiques communes. Il favorise le suivi individualisé et le travail collaboratif lors de micro-projets ou de projets en partenariat pour permettre à l'étudiant de se situer dans une équipe.

Il permet également l'émergence d'une identité visuelle professionnelle et vise à candidater dans des structures du monde de l'entreprise pour des stages facultatifs en 1^{re} année puis à la recherche d'une alternance en L2 et L3

UE 3 (S1) & UE 7 (S2)

ATELIER DE CRÉATION

11h hebdomadaire sur 2 journées

EC 3.1 (S1) & EC 7.1 (S2)

Techniques et savoir-faire

+

EC 3.2 (S1) & EC 7.2 (S2)

Pratique et mise en œuvre du projet

+

EC 3.3 (S1) & EC 7.3 (S2)

Communication et médiation du projet

- -

UE 4 (S1) & UE 8 (S2)

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

1h hebdomadaire (par module de 4h)

EC 4 (S1) & EC 8 (S2)

Parcours de professionnalisation

UE 3 (S1) & UE 7 (S2)
ATELIER DE CRÉATION
EC 3.1 (S1) & EC 7.1 (S2)
EC 3.2 (S1) & EC 7.2 (S2)
EC 3.3 (S1) & EC 7.3 (S2)

ATELIER DE CRÉATION

Volume horaire hebdomadaire

11h hebdomadaire, ce bloc important est réparti sur 2 journées.

Descriptif des contenus du cours donné aux 1^{er} et 2^e semestres

Semestre 1 : Comment mettre le dessin au profit de la narration ?

Axes principaux : dessin (académique et exploratoire), médiums, logiciels

Découverte acquisition FONDAMENTAUX

- représentation de l'espace et du corps (académique, base dessin d'observation et dessin technique et scientifique),
- découverte des principes d'animation (animation papier traditionnelle)
- méthodologie structurante de travail (tenue de carnet, application rigoureuse des principes, organisation)
- stylisation et incitation à l'exploration d'un univers graphique personnel

Semestre 2 : Comment articuler des moyen techniques et artistiques pour initier une production animée ?

Découverte acquisition FONDAMENTAUX

- exercices pratiques permettant d'affirmer la pratique sur l'ensemble des logiciels formant le socle d'une pratique digitale transversale

- compréhension et application de la fonction d'une pipeline simple
- intégration des techniques apprises au S1 à des microprojets
- développement de l'autonomie

Les cours alternent entre des exercices pratiques, des microprojets et sont ponctués de workshop.

Compétences visées et dispositifs et modalités de cours

Ces cours combinent les acquisitions de plusieurs savoir-faire sous forme de micro-projets et d'exercices pratiques visant à développer les compétences techniques, artistiques et professionnelles essentielles dans le domaine de l'animation 2D et 3D, tout en insistant sur les savoir-être nécessaires à une intégration réussie dans le monde professionnel.

Prolongation des cours d'OLN avec l'usage fréquent des logiciels de la suite Adobe appliqués à problématiques créatives concrètes. Par ailleurs, les étudiants s'initient à des logiciels incontournables dans l'animation tels que TVPAINT, Blender, Harmony Toon Boon, consolidant ainsi leur polyvalence technique.

Le programme intègre aussi des bases techniques du cinéma, notamment les échelles de plans et les fondamentaux du montage, essentiels pour la réalisation d'un premier court métrage et d'une bande démo professionnelle.

UE 3 (S1) & UE 7 (S2)
ATELIER DE CRÉATION
EC 3.1 (S1) & EC 7.1 (S2)
EC 3.2 (S1) & EC 7.2 (S2)
EC 3.3 (S1) & EC 7.3 (S2)

ATELIER DE CRÉATION

Volume horaire hebdomadaire

11h hebdomadaire, ce bloc important est réparti sur 2 journées.

Compétences visées et dispositifs et modalités de cours (suite)

La formation accorde une importance particulière au dessin, en assurant des bases solides en anatomie, perspective et représentation du corps humain. Ces compétences traditionnelles sont appliquées à l'animation à travers des exercices de storyboard, chara-design, posing, acting, concept art et layout. Les étudiants explorent également les techniques fondamentales de l'animation, notamment les poses clés, la gestion des courbes, les rythmes et la notion de poids, renforcées lors d'ateliers et de workshops.

D'autre part, cette formation projette également les étudiants dans les réalités du métier en leur enseignant le vocabulaire spécifique, la structure des pipelines de production et la gestion des quotas. Ces connaissances-métiers seront nécessaires aux réflexions préliminaires ainsi qu'à la rédaction d'un écrit réflexif pour structurer leur compréhension théorique.

Enfin, une attention particulière est portée au développement des savoir-être professionnels. Ponctualité, communication, réactivité, ténacité et aptitude au travail en équipe sont des qualités cultivées tout au long des projets, intégrant les exigences du monde du travail dans l'enseignement quotidien.

Modalités d'évaluation

Des modalités diverses et complémentaires ; exercice de dessin portant sur la mouvement, l'univers plastique ou le cadrage sur plusieurs séances ou en temps limité. Mais également l'analyse écrite et graphique, une attention est portée sur l'évaluation des différentes étapes d'un projet ; de la phase de recherches, de collectes de ressources, à la phase de développement et la phase de restitution sous forme orale ou graphique. Une prise en compte de la monstration des projets et de leurs dispositifs de médiation est aussi privilégiée.

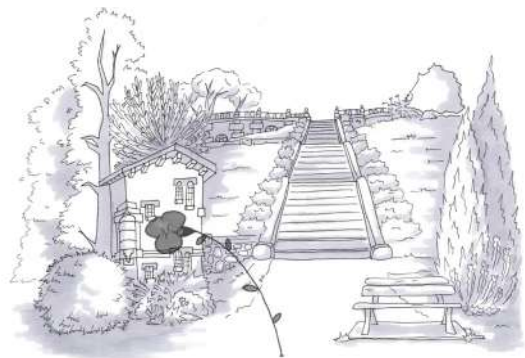
+

UE 3 (S1) & UE 7 (S2)
ATELIER DE CRÉATION
EC 3.1 (S1) & EC 7.1 (S2)
EC 3.2 (S1) & EC 7.2 (S2)
EC 3.3 (S1) & EC 7.3 (S2)

ATELIER DE CRÉATION

LES PROJETS

- Participation à la **FRANCE DESIGN WEEK** édition valentinoise portée par l'association de designers **LA FORME** (1^{re} participation en septembre 2024 avec les DN1, prévue en septembre 2025 avec les DN 1 et DN2 sous forme d'un workshop fédérateur de rentrée).



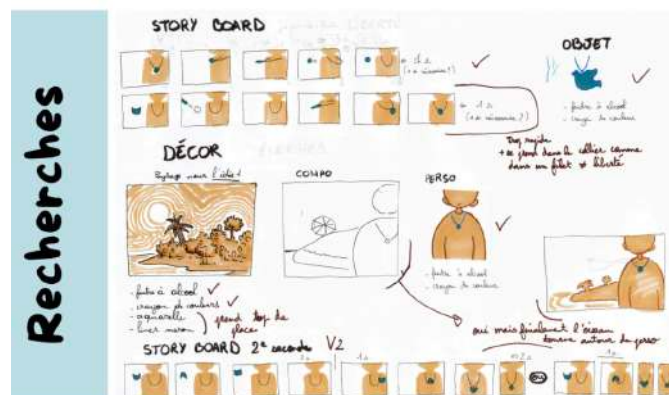
1 WORKSHOP PAR SEMESTRE :

DN1 : "Un univers pour un Objet"

DN1 animation ISTM + DN1 Bijoux -

Lycée Amblard + "Impro 3D" initiation 3D

(avril 2025) - avec un animateur professionnel (DN1)



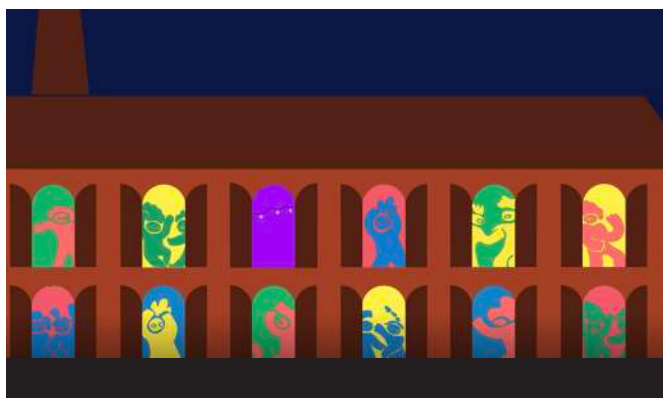
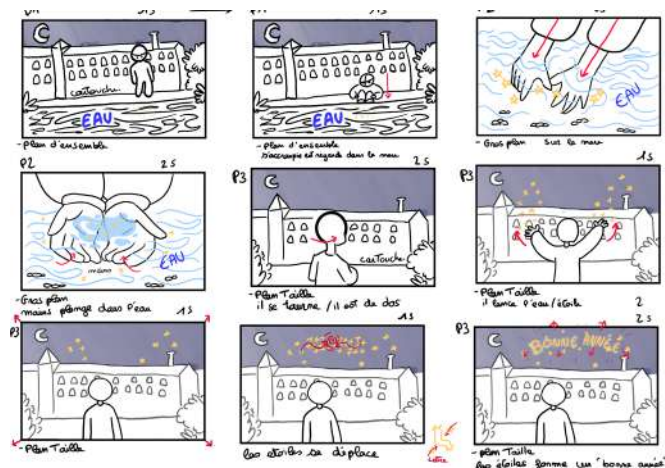
LES PROJETS

1 WORKSHOP PAR SEMESTRE :

DN2 : "Cutout : animer sur Harmony" - avec un lead animateur professionnel +
"Stop Motion" avec l'association Équipée

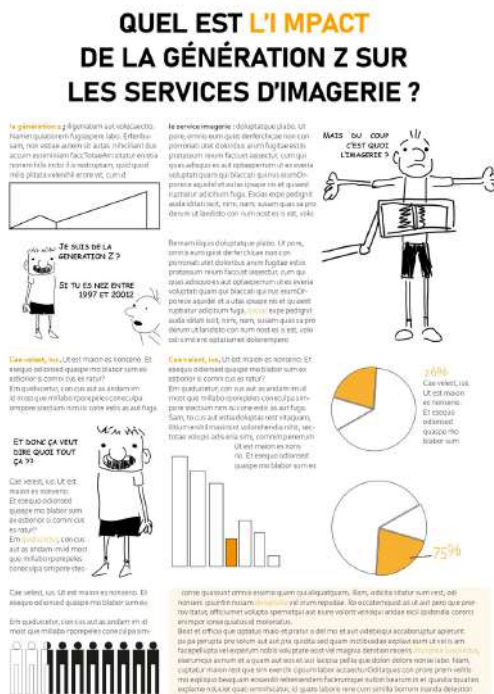
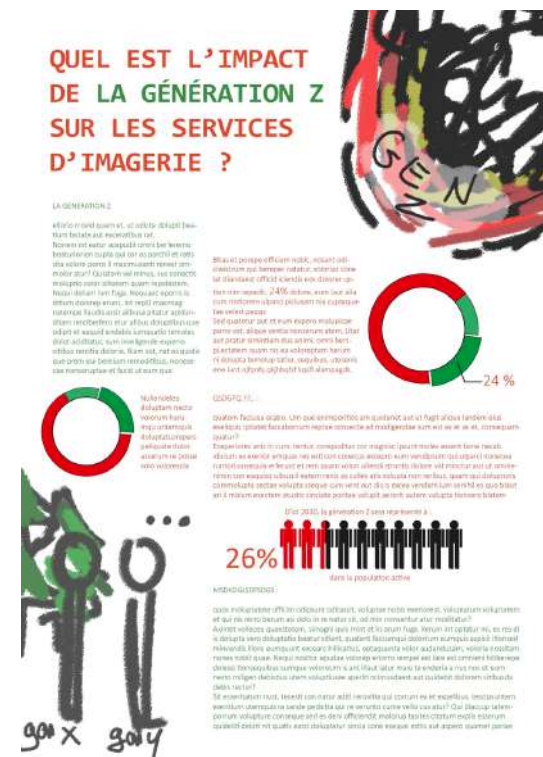
DN 3 : "Écrire une note d'intention" avec un enseignant en écriture créative UGA ou Valence Scénario +
"animation documentaire" avec le Master en réalisation de fil documentaire d'Ardèche Image

• Projet "Carte de vœux" réalisation des cartes de vœux animées du pôle de la Cartoucherie et de la Préfecture de la Drôme.



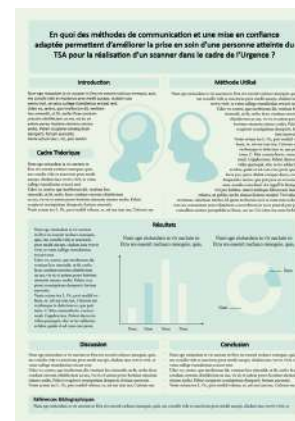
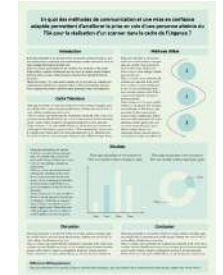
LES PROJETS

- **Projet "Poster en réalité Augmentée" (DNI) en collaboration avec les L3 IMRT :** création d'un support graphique didactique présentant les recherches du mémoire des étudiants en Manipulation Radio et Imagerie Médicale et comportant une animation en Réalité Augmentée



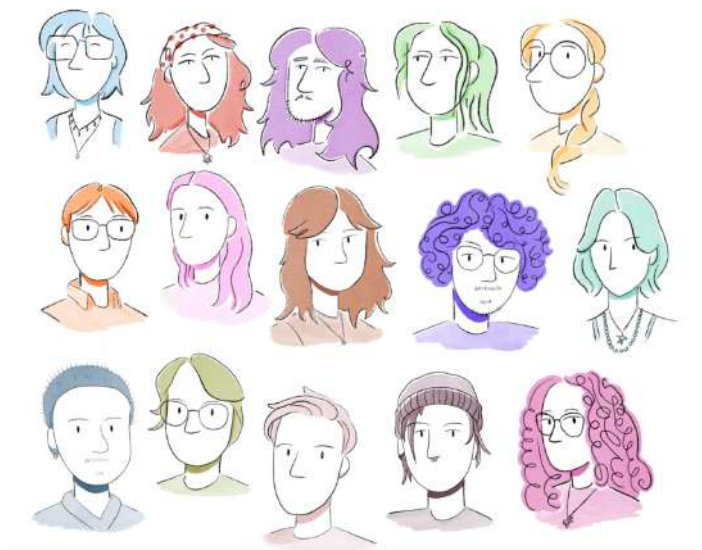
Exemple dans une compo :

Avec schéma de méthode et sans illustration :



LES PROJETS

- Différents exercices autour des expressions, des protocoles graphiques, des plans, du cadrage, exploration de médium et de la narration



UE 4 (S1) & UE 8 (S2) PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION EC 4 (S1) & EC 8 (S2)

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

Volume horaire hebdomadaire

1h semaine (par modules de 4h)

La manière dont sont réparties les séances en module de 4h au cours de l'année nécessite un travail en autonomie des étudiants. L'intérêt ici, est de rassembler cette matière en module afin de s'adapter au rythme du calendrier en deux temps (la recherche de stage d'observation en période 1 puis d'une structure en alternance en période 2) mais aussi d'optimiser le temps sur des demandes qui nécessitent une part de production incompressible via les logiciels de création et de mise en forme visuelle (suite Adobe) mais également d'outils en ligne. Le rythme d'1 séance par mois environ, laisse un temps non négligeable à l'élaboration et la recherche des éléments constituant leur identité professionnelle et artistique.

Descriptif des contenus du cours donné aux 1^{er} et 2^e semestres

Semestre 1

Les séances du 1^{er} semestre sont dédiées à la production des éléments nécessaires à une candidature pour le stage de Printemps : CV / Lettre de motivation / Positionnement personnel sur un univers culturel et artistique / Site (Book en ligne) > site pour héberger l'ensemble des éléments. L'ensemble permettra de candidater rapidement en fin de semestre 1 dans une structure pour effectuer un stage d'immersion visant à

la fois l'observation du monde professionnel mais également une pratique accompagnée.

Semestre 2

Le 2^e semestre sera dédié à l'approfondissement du site en ligne alimenté au fil de l'eau avec les projets élaborés en cours et à la recherche d'alternance. 1 ou 2 séances seront dédiées à la communication orale et non verbale afin de familiariser les étudiants à des exercices de prise de parole et de présentation de leurs démarches professionnelles et artistiques.

Compétences visées

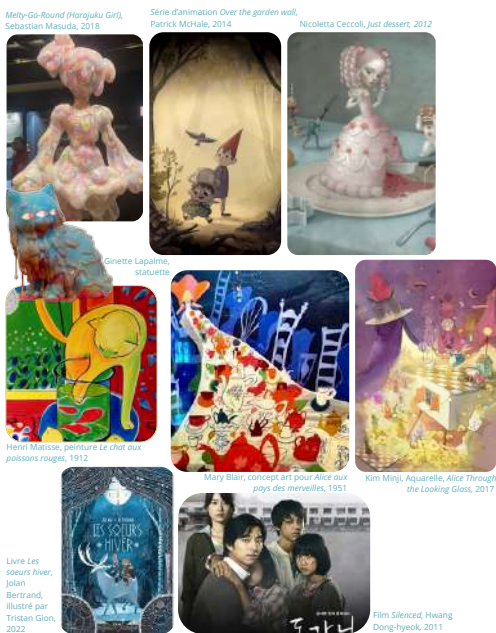
- Être capable d'identifier les contextes professionnels du design et des métiers d'art.
- Savoir analyser les différents aspects des projets et situations professionnelles.
- Se construire une identité professionnelle singulière.

Modalités d'évaluation

Plusieurs éléments seront évalués au cours des deux semestres : Le cv, le positionnement personnel sur les références et apports culturels (bio), la lettre de motivation, le tableau d'aide à la recherche de stage, ainsi que la recherche d'une identité visuelle globale au travers d'un site en ligne. Une présentation orale devant un jury du site internet comportant l'ensemble des éléments produits durant l'année permettra d'exposer les choix de communication avec cohérence et de mettre en avant des univers stylistiques, techniques et animatiques.

UE 4 (S1) & UE 8 (S2) PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION EC 4 (S1) & EC 8 (S2)

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION



BIO

Je suis Alyssa, étudiante en cinéma d'animation 2D et 3D, j'aimerais faire de ce domaine mon métier, pensant qu'il permet réellement de s'exprimer et d'amener les gens à réfléchir à un sujet, que ce soit sur eux-mêmes, le monde, de manière lyrique, poétique ou inquiétante. Le film *Silenced* de Hwang Dong-hyuk notamment, m'a inspiré dans cette direction car il montre à quel point le cinéma peut avoir un fort impact pour faire évoluer les choses. Ce film dénonce des crimes non punis s'étant déroulés en Corée du Sud. A sa sortie, il a secoué le public et fait beaucoup de bruit, si bien que les lois ont été revues et les coupables punis. *Silenced* montre le pouvoir du cinéma et sa capacité à défendre des causes et m'encourage donc dans ce domaine.

D'abord intéressée par l'illustration, le cinéma d'animation m'a par la suite attiré. Il me permet de vraiment donner vie à mon imagination, mais également car il combine différents arts et domaines. Amant l'art en général, par exemple la céramique et le dessin que je pratique, le cinéma d'animation est pour moi idéal afin de regrouper des pratiques très diverses.

Mon univers graphique tend plutôt vers le fantastique et est composé de couleurs vives, de courbes, et de détails. Le travail de la couleur étant ce qui m'intéresse le plus et ayant une préférence pour les œuvres sans contours nets, la peinture digitale est la méthode qui me convient le mieux. C'est pourquoi je m'inspire beaucoup d'artistes comme Henri Matisse, Van Gogh ou encore Mary Blair, dont les textures, courbes et formes organiques influencent également, notamment pour son travail *Alice aux pays des merveilles*. La sensation de mouvement étant pour moi essentielle, je m'inspire aussi d'illustrateurs et d'illustratrices comme Kim Minji dont l'univers doux et enchanteurs, avec des personnages fascinants, présente des illustrations avec une forte impression de mouvement dans ses compositions plutôt éphémères, notamment par l'utilisation du vent.

Dans un univers légèrement similaire mais avec des rendus différents, j'apprécie aussi les travaux de Tristan Gion, un illustrateur dont les œuvres sont fantastiques et appellent à l'imaginaire par la magie de ses paysages et personnages. Ses formes épurées et organiques, ses textures et ses couleurs créent des illustrations qui nous font voyager. Cette atmosphère d'aventure créée par ses compositions inspire mon univers.

Enfin, j'apprécie les œuvres renvoyant différentes sensations et émotions opposées. C'est pourquoi l'univers de Nicoletta Ceccoli m'inspire lui aussi : son univers d'entre deux, à la fois enfantin et poétique, et dans le même temps angoissant. La composition et les détails de ses œuvres créent cette contradiction, cet entre-deux que j'apprécie utiliser. C'est pourquoi ma série d'animation favorite est *Over the garden wall* réalisé par Patrick McHale. Cette série est inspirante par ses décors et créatures merveilleuses hors du commun et pourtant proche du réel, dans une époque indéfinissable. L'atmosphère est angoissante et, pourtant, nous fait en même temps ressentir un sentiment de plénitude et de nostalgie.

TONA Charline
22 rue Jean Bertron
26000 Valence
07 85 25 12 94
charline.tona@ensemble-montpail.org
Studio Follimage
3 place Simone Veil
26000 Valence - France
Madame Blanc Solène (directrice de production)
Fair à Valence, le 26 octobre 2024

Objet : Candidature pour un stage d'observation active

Madame,

Achuellement étudiante en première année de DN-MDA mention animation 2D / 3D stagiaire au sein de l'Institut Supérieur Technologique Montpailais, c'est avec un grand enthousiasme que je m'adresse à vous afin de postuler pour un stage d'observation au sein de votre studio, la période prévue à cet effet par mon établissement est de deux semaines, du 21 avril au 02 mai 2025.

M'appuyant sur ma passion pour l'animation ainsi que sur ma formation en cours et les compétences qu'elle m'apporte, je désire aujourd'hui approfondir mes connaissances sur la pluralité des métiers qui composent ce domaine professionnel, la réalisation à la diffusion des œuvres. Fascinée depuis l'enfance par l'image et son pouvoir de créer des univers selon les caractéristiques qu'on lui attribue, je me suis au fil du temps intéressée de plus en plus aux étapes de réalisation, de la pré à la post production. Et qui me plaît également, c'est l'explication de l'image en tant que moyen d'expression personnelle.

Je choisis alors de postuler dans votre studio car je suis la notoriété grandissante depuis sa création en 1982 et son rayonnement grâce à sa production significative d'œuvres. J'ai découvert aussi à la table ronde en l'honneur de la réhabilitation des grenouilles ou j'ai pu rencontrer Monsieur Meloni Pierre. Cet événement m'a particulièrement enthousiasmé et a renforcé mon attrait pour l'ensemble de votre travail. D'ailleurs, une des raisons pour lesquelles j'aimerais beaucoup pouvoir intégrer votre studio est le fait qu'il produise des œuvres originales autant que des adaptations. C'est justement une de ces adaptations, *Les Fées*, qui m'a particulièrement marquée lorsque j'étais enfant. Le concept fantastique des animaux personnifiés qui touchent conserve une dimension rétro et immédiatement plus d'un point de vue graphique, j'ai été séduite par le style épuré préservant les caractéristiques de la ligne claire ainsi que par l'univers doux et coloré que s'en dégage.

Mon choix de me tourner vers vous est également motivé par le panel des techniques que vous utilisez telles que les plateaux de tournage dédiés à la stop motion que j'ai pu découvrir à la Cartoucherie. La diversité de moyens que vous offrez accroît ma curiosité. J'apprécie également le fait que vous accordiez de l'importance à l'animation traditionnelle.

Fort d'un intérêt confirmé et croissant pour l'animation, je souhaite vivement pouvoir effectuer mon stage au sein de Follimage car cela me permettrait d'enrichir ma formation. J'ai eu de comprendre concrètement le fonctionnement de ce studio d'animation, de découvrir la richesse de ses activités et surtout la manière dont elles s'organisent pour parvenir à l'aboutissement d'un projet. J'aimerais entre autres pouvoir approfondir l'illustration en cours de long-métrage *Le secret des minuscules*. Rencontrer des experts, les voir à l'œuvre et en tirer tout l'enseignement possible serait une expérience aussi formative que formatrice pour assier solidement mon parcours à venir en vue de ma professionnalisation.

De surcroît, je serais heureuse d'exploiter au mieux mes capacités d'écoute, d'observation, mon dynamisme ainsi que ma créativité afin de répondre efficacement à vos demandes et accomplir les missions qui vous pourrions me confier.

Pour parfaire ma candidature, j'ai joint à cette-ci mon Curriculum Vitae et mon portfolio.

Esprant fortement être parvenue à vous communiquer mon envie de développer mes compétences, ma soif d'apprendre et toute ma détermination, je reste à votre disposition pour toutes demandes d'informations complémentaires et d'éventuelles.

Je vous remercie d'avance de l'attention portée à ma requête et je vous prie, Madame, d'agréer mes plus sincères salutations.

TONA Charline

Louison Bruneau Ehouarne

Depuis petite, ma mère m'a bercée avec des animations jeunesse de tous genres, les contes de la nuit de Michel Ocelot, *Le Chant de la mer* de Tomm Moore ou encore *Loulou* et les autres loups de Grégoire Solotareff, mais également les films de Hayao Miyazaki et bien d'autres. Ainsi, je pense avoir développé une certaine sensibilité pour ce milieu et sa diversité. Je serais fière de pouvoir contribuer à mon tour à la réalisation de courts-métrages d'animation pour faire ainsi perdurer cet art.

J'aime beaucoup les livres d'illustrations jeunesse car leurs illustrations jouent beaucoup sur l'expression des sentiments et des émotions, comme par exemple la BD jeunesse *Le Grand Méchant Renard* de Benjamin Renner, qui est un dessin assez minimaliste mais pourtant très beau et très expressif. Dans un autre style, le livre pour petits *Caca Boudin* de Stéphanie Blake ne privilégie pas l'esthétisme, mais l'expression des sentiments du personnage. Ce qui me fascine à travers ces illustrations, c'est la manière dont l'illustrateur a réussi à synthétiser son dessin pour n'en garder que l'essentiel : l'émotion.

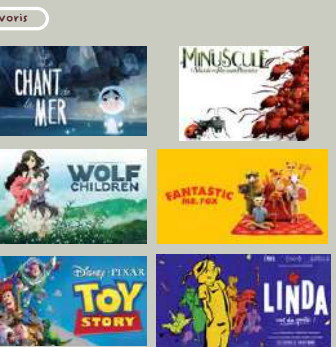
J'aime retrouver un côté traditionnel dans les images des films d'animation. Par exemple, le film *Ernest et Célestine* de Daniel Pennac et Gabrielle Vincent nous propose une animation pleine de douceur à travers cet effet aquarelle très fin, ou encore les poupées et décors du film en stop-motion *Ma Vie de Courgette* de Claude Barras, qui nous parle d'un sujet difficile à travers un univers très enfantin.

Ce serait pour ce genre de film, avec une esthétique très prononcée, que je rouhaierais travailler

studios favoris



films favoris



MENUEU Cloté
10 rue Barneron
26000, Valence
06 18 81 31 90
cloemenuet2@gmail.com

Les fées spéciales
710 Rue Favre de Saint-Castor,
34080 Montpellier
Fair à Valence le 01/12/2024

Objet : Candidature pour un stage du 21 mai au 02 avril

Madame, Monsieur,

Depuis mon enfance, l'imaginaire a toujours été mon refuge, un espace où créativité et émotions s'entrelient. Aujourd'hui étudiante en première année de DN-MDA Animation à Valence, j'ai pour ambition de transformer cette passion en une carrière, en participant à des projets qui résument par leur originalité et leur impact.

Le studio Les Fées Spéciales incarne tout ce que j'aspire : une maîtrise de l'animation 2D et 3D, un engagement pour des causes culturelles, éducatives et environnementales, ainsi qu'une narration éblouissante et innovante. Vos productions, empreintes de poésie et de sens, représentent une véritable alchimie entre technique et émotion, et c'est exactement ce type de démarche qui me motive à vous rejoindre. En tant que jeune artiste, le partage est essentiel. Mes premières explorations artistiques, que ce soit à travers des techniques traditionnelles comme l'aquarelle et le crayon de couleur, ou des outils numériques tels que TPaint et After Effects, m'ont toujours guidés vers des projets où l'animation et la narration prennent tout leur sens.

Mon parcours en arts appliqués, notamment ma formation en STODA, m'a appris à aborder un projet de manière rigoureuse et créative, en allant observation, expérimentation et précision. Aujourd'hui, je prends plaisir à m'engager entre illustration et animation, à jongler entre les textures artistiques des outils traditionnels et la flexibilité qu'offrent des logiciels comme Photoshop ou Illustrator, pour enrichir mes créations.

Par ailleurs, mon univers visuel s'enrichit de multiples références : des artistes comme Greta Locky, dont les créations fantastiques me touchent profondément, aux œuvres animées comme *Le Chant de la Mer* ou *Il était une fois*, qui m'inspirent par leur capacité à raconter des histoires aux poignants qu'enthousiasment captivantes. Les adaptations de jeux vidéo tels que *Waltz* ou *Arcaea* sont également des sources d'inspiration, illustrant l'harmonie entre narration et visuel.

Répondre votre studio serait pour moi une opportunité unique de comprendre comment ces éléments prennent vie au sein d'une équipe professionnelle, de saisir les nuances d'apprendre à vos côtés, de découvrir vos processus créatifs et de contribuer à mon niveau, à vos projets au filant esthétique et engagement. Curieuse et déterminée, je suis prête à m'investir pleinement pour comprendre et participer à la création d'œuvres qui, comme les vôtres, touchent et inspirent.

Je vous invite à consulter mon CV joint, qui détaille mon parcours et mes expériences. Je serais ravie d'échanger davantage sur ma candidature lors d'un entretien.

Dans l'attente de votre retour, je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes salutations respectueuses.

Cordialement
Menuet Cloté

LE PÔLE ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

LES STAGES

STAGE ET PRÉPARATION À L'ALTERNANCE

PÉRIODE DE STAGE EN PREMIÈRE ANNÉE

Le stage d'observation de 2 semaines (maximum 70 heures) pourra être conduit lors du semestre 2 pour le domaine porté par la mention Cinéma d'animation. Il est orienté vers l'un des domaines couverts par le parcours choisi afin de conforter un choix ou de le faire évoluer. Il pourra prendre toute forme et suivre toute modalité qui le reliera à un ou des contextes professionnels en vue d'une découverte métier. Cette période est positionnée durant les vacances de Printemps afin de ne pas réduire la période de formation.

Cette période en milieu professionnel pourra être effectuée dans différentes structures :

studio | agence de design ou designer indépendant | artisan (menuisier, céramiste, ferronnier, tailleur de pierre...) | institutions culturelles (musée, galerie, théâtre, centre culturel, lieu alternatif) | milieu associatif | secteur de la scénographie (théâtre, expo) | graphiste indépendant | collectif de designers graphiques | illustrateur | stop motion | médias : TV, cinéma (décor, graphisme, vfx, habillage digital, mapping, etc.) | jeu vidéo, création d'univers 3D | service com' d'une institution ou entreprise d'objet très divers.

Organisation et préparation à la recherche de stage

Tout étudiant organise sa démarche individuelle grâce à l'accompagnement d'un enseignant référent en Parcours de Professionnalisation permettant la constitution d'un portfolio en ligne, d'un CV et dans la rédaction d'une lettre de motivation en accord avec son projet personnel et professionnel.

Les objectifs du stage en situation professionnelle

- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs du cinéma d'animation qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives.
- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celles d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire.
- Consolider des choix en fonction d'un projet personnel et professionnel.

STAGES ET MOBILITÉ

Les périodes de stages et d'alternance sont ouvertes à la mobilité, à la fois sur le territoire français (semestre dans une autre école) et vers l'international.

Les modalités sont exprimées aux étudiants en début d'année, puis la mobilité fait l'objet d'une demande individuelle justifiée par le projet particulier d'un étudiant. L'établissement l'accompagne ensuite dans ses recherches et l'assiste administrativement. Des partenariats avec différentes écoles sont en cours de formalisation.

L'Ensemble Montplaisir est partenaire d'Erasmus depuis de nombreuses années permettant le financement de multiples projets en Europe.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LE LEXIQUE

LE LEXIQUE DU DNMADE

Acquis :

Ensemble des savoirs et savoirs-faire dont une personne manifeste la maîtrise dans une activité professionnelle, sociale ou de formation.
Les acquis exigés pour suivre une formation constituent les pré-requis.

Apprentissage :

Ensemble d'activités qui permet à une personne d'acquérir ou d'approfondir des connaissances théoriques et pratiques, ou de développer des aptitudes.

Auto-évaluation :

Évaluation par l'étudiant de ses progrès, généralement effectuée au moyen d'un questionnaire qu'il remplit seul.

CM :

Cours magistral.

EC :

Un enseignement constitutif est une partie qui compose une Unité d'enseignement(U.E).

ECTS :

European Credits Transfer System ou système européen de transfert des crédits en français. Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens, au niveau d'études concerné.

Le nombre de crédits par unité d'enseignement est défini sur la base de la charge totale de travail requise de la part de l'étudiant pour obtenir l'unité. La charge totale de travail tient compte de l'ensemble de l'activité exigée de l'étudiant et, notamment, du volume et de la nature des enseignements dispensés, du travail personnel requis, des stages, mémoires, projets et autres activités.

Licence :

Diplôme acquis au terme d'un cursus de 6 semestres qui correspondent au premier cycle universitaire avec l'acquisition de 180 crédits ECTS.

LMD :

Les 3 grades du système LMD correspondent à la licence (bac+3), au Master (bac+5) et au Doctorat (bac+8).

Mention :

Il s'agit de la dénomination du diplôme. Elle peut être complétée par une spécialité.

Parcours :

Une même mention de licence peut comporter plusieurs parcours, que l'on choisit en général à partir du S3 (2^e année) voire au S5 (3^e année).

Semestre

Chaque année en DN MAde est décomposée en 2 semestres. Chaque semestre correspond à 30 crédits ECTS. Le DN MAde est organisée en 6 semestres.

TD :

Travaux dirigés, enseignements dispensés par groupes.

TP :

Travaux pratiques, enseignements d'application dispensés en groupe restreint.

UE :

Unité d'Enseignement. Une Unité d'Enseignement (U.E.) est composée de différents Enseignements Constitutifs (E.C.).

BU :

Bibliothèque Universitaire

