

Bachelier en Animation 3D et effets spéciaux (VFX)

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
 Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 34 TFE			
Code	ARAN3B07	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	15 C	Volume horaire	16383.75 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Michel PETTEAU (michel.petteau@helha.be)		
Coefficient de pondération		150	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Le TFE regroupe 15 crédits.

L'étudiant devra prouver qu'il est capable de mettre en pratique toutes les connaissances reçues pendant ses études.

Le TFE se divise en 2 travaux :

- produire seul une partie d'un métrage d'animation, en assurer la pré-production, la production et la post-production
- réaliser un demoreel
- réaliser un cahier de charges sous la forme d'un dossier écrit.

La rédaction se fera en anglais

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 1 **Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit**

- 1.B Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.
- 1.C Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
- 1.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**

- 2.E S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel.

Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**

- 3.C Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle

Compétence 4 **Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

- 4.B Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques
- 4.C Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel

Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**

- 5.A Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
- 5.B Concevoir une production audio-visuelle respectant une composition lisible et équilibrée
- 5.C Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget

Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**

- 6.A Prendre en compte les objectifs des clients et le comportement de la cible dans ses composantes rationnelles, psychologiques et affectives et répondre à leurs demandes

- 6.B Choisir les supports de diffusion les plus appropriés pour véhiculer un message en fonction d'un cahier des charges spécifique d'un client
- 6.C S'adapter aux nouveaux logiciels et à l'évolution technologique
- 6.D Améliorer les productions en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

Acquis d'apprentissage visés

Les finalités du TFE sont :
de prouver que l'étudiant est capable de :

- acquérir des responsabilités dans ses choix, d'apprendre à connaître le monde du travail et son rôle au sein d'un schéma de production, de développer son réseau professionnel, d'être autonome, rigoureux, de rendre pragmatique ses expériences sur le terrain, et ainsi développer d'autres compétences (s'adapter aux exigences du monde de l'entreprise, gagner en confiance, et renforcer ses aptitudes).

En résumé, ils seront capables d'apprendre à apprendre.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARAN3B07· TFE 16383.75h / 15 C

Cette activité d'apprentissage comprend les parties suivantes :

TFE 0 h

Contenu

La présentation du TFE devra contenir :

Titre : TFE de techniques d'animations numériques

Rédactionnel :

- un cv
- carte de visite
- lettre de motivation
- cahier des charges de sa(ses) production(s) au sein de l'école.
-

Audio-visuel :

Ouverture > Une présentation orale en anglais (uniquement) concernant son profil et ses ambitions.

Un résumé des meilleurs réalisations (voir sélection durant les cours) , encapsulant son univers graphique (ou/et technique) au sein d'une demoreel.

Une présentation complète de son travail collaboratif sur sa dernière production (UE 33), en mettant en évidence ses points forts, et ses domaines de prédilection.

Une présentation représentative de son stage.

Remarque > tout sera en anglais (voix off & typographie).

l'ordre du montage est laissé à l'appréciation du candidat .

Démarches d'apprentissage

Le TFE va aider l'étudiant dans sa future recherche d'emploi, dans le choix de son futur métier dans l'animation numérique. Il sera présenté devant un jury. Dans ce type de métier, l'engagement se fait toujours sur une demoreel.

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Ouvrages de référence

Néant

Supports

Tutos vidéos « workshop » (interne et/ou externe*)

PDF divers

* sources relatives au milieu professionnel (Disney, Pixar, ...)

4. Modalités d'évaluation

Principe

La partie rédactionnelle comptera pour 30% et la partie audiovisuelle pour 70%

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière						
Période d'évaluation			Tvs	100	Tvs	100

Tvs = Travail de synthèse

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2019-2020).