

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 18 Anglais du cinéma			
Code	ARAN2B04	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération		20	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Le bloc 2 de la formation met l'étudiant en présence des techniques de plus en plus pointues de son futur métier. La terminologie technique utilisée est pratiquement exclusivement anglaise. Les cours d'anglais du bloc deux se doivent d'accompagner cette évolution en veillant à la compréhension et l'utilisation d'une terminologie précise dont la principale difficulté réside dans l'utilisation de termes apparemment généraux, mais qui pour l'occasion revêtent un sens particulier, introuvable dans les dictionnaires classiques. Pour l'occasion, l'enseignant a élaboré des glossaires spécialisés mis à disposition des étudiants sur la plateforme ConnectED.

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.A Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.
- 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.D Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- 1.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

Acquis d'apprentissage visés

L'étudiant doit être en mesure

- de comprendre la portée exacte de consignes données par écrit, utilisant un vocabulaire pointu
- d'expliquer son travail devant des interlocuteurs/publics relevant de trois niveaux de compétence différents :
 - le public généraliste, amateur de films d'animation
 - le public d'une maison de production, ce qui nécessite l'emploi de termes cinématographiques classiques
 - les collègues animateurs, comprenant et utilisant le code technique approprié.
- de rédiger des notes d'accompagnement d'un travail visuel réalisé
- de suivre une présentation d'un briefing utilisant les différents niveaux de langage précités.

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Contenu

- La présente unité d'enseignement se concentrera spécifiquement sur les exigences linguistiques liées à la réalisation d'un *storyboard*. Les quatre acquis d'apprentissage visés plus seront systématiquement développés. Tous les acquis de cette séquence seront ensuite appliqués dans l'élaboration d'un storyboard basé sur un livre pour enfants (*The Gruffalo*).
- Ensuite le cours accompagne le UE17 (Structure de présentation d'un court métrage, d'une production) dans la préparation du jury de janvier.

Démarches d'apprentissage

Les activités liées au cours étant essentiellement basées sur des documents visuels, le dessin (main-levée ou numérique) servira de base aux interventions des étudiants en classe.

Suite aux restrictions imposées par les protocoles en vigueur, le cours sera entièrement basculé vers l'enseignement à distance. Les plateformes utilisées seront : ConnectED, MS Teams et Wooclap.

Dispositifs d'aide à la réussite

Des interventions écrites et orales régulières permettent d'évaluer et de soutenir le progrès de l'étudiant(e) dans l'acquisition d'un langage approprié.

Sources et références

BEANE, Andy : 3D Animation Essentials, Indianapolis, 2012

WILLIAMS, Richard : The Animator's Survival Kit. Expanded Edition, New York, 2009

BLAZER Liz : Animated Storytelling. Simple Steps for Creating Animation & Motion Graphics, Peachpit Press, 2019

ROUSSEAU, David H. / PHILLIPS, Benjamin R. : Storyboarding Essentials. How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media, New York, 2013

MATEU-MESTRE, Marcos : Framed Ink. Drawing and Composition for Visual Storytellers, Culver City, 2010

MOVSHOVITZ, Dean : Pixar Storytelling. Rules for Effective Storytelling Based on Pixar's Greatest Films, (Bloop Animation), 2016

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

- Syllabus de cours
- Glossaires divers (ConnectED)
- Fichiers audio, textuels et video fournis

4. Modalités d'évaluation

Principe

Le cours comprend du travail journalier (pondéré à 60% de points) et un examen (pondéré à 40%). L'examen comprend une partie écrite et une partie orale (jury).

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	60			Evc	0
Période d'évaluation	Exe + Exo	40			Exe + Exo	100

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit, Exo = Examen oral

Dispositions complémentaires

Tous les travaux doivent être remis exclusivement par la plateforme ConnectED. Tout dépôt tardif sera sanctionné d'un zéro.

Toute absence non justifiée à une interrogation sera également sanctionnée par un zéro.

L'évaluation de cette unité d'enseignement peut être représentée au Q3. Dans ce cas, le travail journalier sera neutralisé.

Toute épreuve ou partie d'épreuve non présentée sans motif valable entraînera la mention "pas présenté" pour la totalité de l'UE.

Le domaine pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 2 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

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 2021-2022).