

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 35 Stages			
Code	ARAN3B08	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	15 C	Volume horaire	350 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

Les activités d'insertion professionnelle occupent une place prépondérante dans le cursus de l'étudiant.

Les stages regroupent 15 crédits.

L'étudiant devra prouver qu'il est capable de mettre en pratique toutes les connaissances reçues pendant ses études. Le stage se déroule sous la responsabilité pédagogique des enseignants avec la collaboration du personnel qualifié de l'entreprise qui exerce une fonction de tutorat.

Il doit fournir au candidat les éléments indispensables à la réalisation de son rapport de stage, de son book de stage et éventuellement de son travail de fin d'études.

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.D Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.

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

2.A S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production.

2.B Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier.

2.C Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur.

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

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

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

5.D Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates à une diffusion audio-visuelle

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.C S'adapter aux nouveaux logiciels et à l'évolution technologique

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cette UE, l'étudiant doit être capable de :

- Proposer des pistes créatives pour répondre aux objectifs de studios d'animation
- Réaliser un book de stage
- Affirmer son orientation dans un créneau déterminé
- Développer ses connaissances et capacités en entreprise
- Atteindre des objectifs comportementaux importants dont l'esprit d'initiative, la proactivité, la curiosité, le rendement.

Le stage va permettre à l'étudiant de développer ses connaissances et capacités, d'affirmer son orientation dans un créneau déterminé mais aussi d'atteindre des objectifs comportementaux importants dont l'esprit d'initiative, la proactivité, le rendement.

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) :

ARAN3B08A Stages

350 h / 15 C

Contenu

Pendant le stage, l'étudiant remplit chaque semaine sa synthèse hebdomadaire avec les travaux effectués.

Ce document est signé par le maître de stage.

A la fin du stage, la direction ou un enseignant passe visiter les étudiants en stage pour le bilan.

Après le stage, l'étudiant rédigera un rapport et un book de stage avec les travaux significatifs réalisés pendant le stage.

Démarches d'apprentissage

L'étudiant doit accomplir les démarches de recherche d'une ou deux entreprises pour un total de 15 semaines de stage au 2ème quadrimestre

Dispositifs d'aide à la réussite

Les étudiants vont être aidés dans la réalisation de leur book de présentation (sous forme audio-visuelle) pour trouver un stage.

Un coaching est prévu par le coordinateur de section.

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Les étudiants sont évalués lors de la visite de fin de stage.

La note discutée entre le maître de stage, l'étudiant et l'enseignant de la section comptera pour 50% des points.

25% des points seront consacrés au rapport de stage et 25% à l'évaluation des travaux de stage par les enseignants.

L'étudiant qui ne peut pas être engagé en stage 5 jours/semaine en raison de crédits non acquis en bloc 2 où la présence aux cours est requise (évaluation continue) devra terminer son stage pendant les vacances d'été.

Le rapport de stage sera rédigé en français.

Pondérations

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

Stg = Stages

Dispositions complémentaires

En cas de note négative du maître de stages et du jury de professeurs, celles-ci ne sont pas rattrapables en 2ème session, seul le rapport de stage peut évoluer entre juin et septembre.

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).