

# 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 30 Psychologie du cinéma			
Code	ARAN3B03	Caractère	Obligatoire
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	<b>Renaud MORA-DIEU</b> (renaud.mora-dieu@helha.be)		
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 cinéma peut être regardé sous différents prismes, chacun apportant un éclairage sur sa manière de fonctionner, sur sa psychologie. Cette UE proposera aux étudiants d'observer le cinéma sous 5 grands prismes.

### 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.
- Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**
  - 3.A Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
  - 3.B Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
- Compétence 4 **Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**
  - 4.A Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques
- 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

### Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cet UE l'étudiant sera capable de fournir une vision d'un film sous chacun des prismes qui auront été vu et ce sans les mélanger afin de présenter une vision cohérente et la plus juste possible de l'oeuvre, bref une psychologie de celle-ci.

### 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) :

ARAN3B03A Psychologie du cinéma

24 h / 2 C

#### Contenu

Les étudiants seront confrontés aux différents prismes d'analyses: narratif, théories ontologiques, méthodologiques, de champs ainsi que le point de vue économique/industriel. Ils seront amenés à comprendre ce qui fait l'universalité d'une oeuvre.

#### Démarches d'apprentissage

Les théories seront abordées par des questionnaires découvertes, résumés de lectures et présentation par groupes confortées par des synthèses illustrées.

Exercices et projet en collaboration avec l'UE31 et UE 32.

#### Dispositifs d'aide à la réussite

L'accompagnement individualisé à pour but de susciter la réflexion de l'étudiant quant à la pertinence de ses choix et à lui ouvrir de nouveaux horizons pouvant enrichir ses connaissances. A cette occasion, ils seront également encouragés à faire preuve de curiosité afin d'élargir ses champs de connaissance, d'aller plus loin que la matière.

#### Sources et références

Le logiciel libre Xmind qui permet l'élaboration de cartes mentales: <http://www.xmind.net/fr/>

Les théories du cinéma , Fransesco Casetti, Armand Colin

Le héros aux mille et un visages, Joseph Campbell, Oxus Eds.

#### Supports en ligne

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

Mind map, prises de notes.

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

Le travail journalier est primordial et compte pour 60%

La présence à tous les cours est obligatoire.

L'évaluation finale compte pour 40%(bonne tenue des documents de pré-productions pour le jury)

#### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	60				
Période d'évaluation	Exm	40			Exm	100

Evc = Évaluation continue, Exm = Examen mixte

### **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 66 du règlement général des études 2023-2024).