Année académique 2024 - 2025 Département Arts, Business et Communication

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 25 Anglais du cinéma			
Ancien Code	ARAN2B12	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XODM2120		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des **responsables** et des intervenants dans l'UE	**Julie OGNISSANTO** (julie.ognissanto@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

La présente unité d'enseignement approfondit le caractère technique du travail de l'animateur / artiste d'effets spéciaux.

Il amènera à la description claire et détaillée des sculptures (surfaces, éclairage) et des mouvements (mouvements de membres, anatomie articulatoire).

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 dégageant les idées clefs.
- 1.D Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- 1.E Acquérir et développer son esprit critique.
- 1.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

Acquis d'apprentissage visés

Le niveau de langue visé est le B2 (CECRL)

L'étudiant doit être en mesure:
- de comprendre la portée exacte de consignees données par écrit, utilisant un vocabulaire spécifique
- 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 niveau de langage précités.

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) :
ARAN2B12A Anglais du cinéma 24 h / 2 C

Contenu

- Compléments de vocabulaire d'anatomie
- Étude des mouvements en animation
- Étude approfondie de la tête et du visage (expressions faciales et émotions)
- L'éclairage

Compléments de grammaire et de vocabulaire général permettant une expression plus nuancée.

Démarches d'apprentissage

L'apprentissage se base sur la pédagogie du "learning by doing" (apprendre en pratiquant)

Les étudiants seront plongés dans des contextes "immersifs" les invitant à "vivre" la langue.

Ils pourront être amenés à lire des textes traitant de leur domaine et ensuite répondre à des questions au sujet de celui-ci, regarder des tutoriels et/ou des documentaires traitant de leur domaine et ensuite répondre à des questions au sujet de celui-ci, débattre autour d'un média ou d'un document traitant de leur domaine, produire de l'écrit et/ou de l'oral à partir d'un média ou d'un document traitant de leur domaine.

La méthode audio-visuelle est favorisée.

- Évaluation continue (70% des points)
- Mise à disposition de ressources supplémentaires via la plateforme ConnectED et/ou Moodle

Dispositifs d'aide à la réussite

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

- Modules d'exercices d'accompagnement ciblées sur l'auto-apprentissage.
- Feedback personnel possible sur demande de l'étudiant

Sources et références

Ressources Internet diverses (médias, vidéos, tutoriels, textes scientifques ou textes de presse)

Documents et médias proposés par les professeurs des matières principales

Supports en ligne

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

fichiers, documents, médias publiés en ligne sur ConnectED et/ou Moodle

4. Modalités d'évaluation

Principe

Le cours comprend du travail journalier (pondéré à 70% de points) et un examen (pondéré à 30%).

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%

production journalière			Evc	70	Evc	0
Période d'évaluation			Exo	30	Exo	30

Evc = Évaluation continue, 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(e) 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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).