

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 06 Anglais du cinéma			
Ancien Code	ARAN1B06ANI	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN1060		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Bruno PAGANELLI (paganellib@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

L'anglais est la langue de base de l'animation. Des bonnes notions d'anglais conditionnent le plus souvent une carrière dans ce secteur. Il est souhaitable que les étudiants disposent de bonnes connaissances en anglais dès l'entame de leurs études. L'animateur et créateur d'effets spéciaux se verra confronté à trois types d'interlocuteurs : le public généraliste cinéophile, les spécialistes techniques du métier et les professionnels du cinéma (producteurs). À chaque fois il importe d'utiliser le langage approprié, compris par le public cible, avec la terminologie correcte. Les deux cours d'anglais du bloc 1 se concentreront sur la communication avec un interlocuteur généraliste.

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.E Acquérir et développer son esprit critique.
- 1.F Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE l'étudiant aura acquis les savoir-faire correspondant au niveau A1/A2 du cadre européen de référence :

- I. - comprendre les points essentiels d'un message oral prononcé avec l'accent anglais standard ou des accents étrangers sur un sujet relevant du monde du cinéma en général et de l'animation en particulier
- II. - distinguer les éléments d'un message écrit général relevant des domaines précités
- III. - communiquer en groupe et de manière individuelle sur des sujets liés aux domaines de l'animation
- IV. - produire des messages écrits sur des sujets de cinématographie

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

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

ARAN1B06ANIA Anglais du cinéma

24 h / 2 C

Contenu

Cette unité d'enseignement prépare à la présentation et défense orale devant jury du travail d'animation produit au premier quadrimestre (présentation en anglais). Il comprend les activités d'apprentissage suivantes :

Révision grammaticale générale

Dans le but de soutenir et servir les UE principales des étudiants, ceux-ci travailleront des lexiques spécifiques directement liés à leur formation (Animation 3D et VFX).

Introduction au langage cinématographique, description d'image ('still'), plans et les angles de caméra, les couleurs et leur rôle dans une création, etc.

Parallèlement, l'étude du vocabulaire général (non spécifiquement cinématographique) permettra de s'exprimer dans des domaines connexes.

Les contraintes médicales générales ou individuelles peuvent exiger le basculement de ce cours vers l'enseignement en distanciel.

Dans ce cas, les plateformes ConnectED (et/ou Moodle), MS Teams et Wooclap seront utilisées, avec maintien de tests en ligne réguliers.

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

- Cours de rattrapage séparé à l'intention des étudiants sans connaissances préalables.
- Interrogations fréquentes
- Modules d'exercices d'accompagnement ciblées sur l'auto-apprentissage.
- Feedback personnel possible sur demande de l'étudiant

Sources et références

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

Ressources Internet diverses (médias, vidéos, tutoriels, textes scientifiques 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 :

4. Modalités d'évaluation

Principe

Le cours privilégie l'évaluation continue.

Le travail journalier comptera dès lors pour 70% dans la note finale et l'examen pour 30%.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	70			Evc	0
Période d'évaluation	Exe	30			Exe	100

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

Dispositions complémentaires

Tous les travaux doivent être remis exclusivement par la plateforme ConnectED et/ou Moodle. Aucun dépôt tardif sera toléré.

Toute absence non justifiée à une interrogation sera sanctionnée par un zéro. L'évaluation du Q1 représentée au Q2 garde l'apport du travail journalier.

Le travail journalier est neutralisé au Q3.

Un examen non présenté sans motif valable sera sanctionné d'un zéro pour autant qu'il existe du travail journalier (Q1/Q2). L'absence à l'examen (ou une partie de celui-ci) au Q3 entraînera l'absence de note et la mention "pas présenté" pour l'UE.

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

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 67 du règlement général des études 2025-2026).