

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 17 Structure de présentation d'un court métrage, d'une pr			
Ancien Code	ARAN2B03	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	MOAN2030		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1Q2
Crédits ECTS	14 C	Volume horaire	156 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Yves ARBOIT (arboitjy@helha.be)		
Coefficient de pondération	140		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Le court métrage est l'aboutissement d'un long processus de création qui commence avec la préproduction. Quand on s'adresse à un public défini, il faut pouvoir adapter la manière de présenter ses idées et ses intentions et ce également en fonction de ses capacités (techniques, financières,...)

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 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.

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

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
- 4.B Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de cet UE l'étudiant sera capable présenter sa conception d'une animation sonorisée (synopsis imposé) et de proposer un découpage technique, une animatique 3D sonorisée, un color/light board ainsi qu'un cahier des charges et de production, présentant notamment ses références et expliquant les choix effectués. Ces documents doivent avoir un caractère professionnel et permettre de faire confiance à l'étudiant quant à la bonne fin du projet.

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) :

ARAN2B03A Structure de présentation d'un court métrage, d'une producti

156 h / 14 C

Contenu

A partir de scénarios et de cahiers des charges fournis, il est proposé aux étudiants de réaliser plusieurs animations dans le respect desdits cahiers des charges.

Des illustrations de processus de mise en oeuvre de cahier des charges seront exposées aux étudiants.

Démarches d'apprentissage

Il sera proposé aux étudiants de découvrir, au cours d'ateliers de travail, des thématiques différentes et il leur sera proposé, par la discussion, l'échange et les questions-réponses, d'y réfléchir afin de les appliquer à leur production. Enfin, lors d'échanges individuels, il sera proposé une aide à la finalisation de leur projet.

Dispositifs d'aide à la réussite

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 sa production. A cette occasion, ils seront également encouragés à faire preuve de curiosité et de créativité en vue d'améliorer l'impact de leur réalisation.

Sources et références

Ouvrages de références

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

Supports en ligne

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

Mind map, prises de notes.

Extraits de films

Documentaires

Articles de références

Making off

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-production pour le jury)

Réalisation de carnets de croquis se basant sur les localités communiquées en début de cours.

Durant l'année scolaire, vous avez diverses étapes de production à rendre.

Si, fin avril vous n'avez pas respecté les rendus et les consignes, nous considérons que vous voulez vous débrouiller seul, auquel cas, dès le mois de mai vous n'aurez plus de suivi.

Les évaluations du mois d'août comptent pour 100 %

Si une unité de formation est étalée sur une année scolaire, la pondération relative à l'évaluation est répartie comme suit :

20 % durant le Q1 et 80 % pour le Q2.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Evm = Évaluation mixte, 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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).