

Activités	Compétences associées aux activités et tâches	Modalités d'évaluation	Critères d'évaluation
Bloc 1 / Pré-production : Conception et mise en place des phases de développement visuels préparatoires à la réalisation d'un projet de création numérique : cinéma d'animation, d'effets visuels ou jeu vidéo			
<p>Conception et soutenance d'un projet de création numérique : cinéma d'animation, d'effets visuels, jeu vidéo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Veille créative et technique formelle et informelle - Activation d'un processus créatif personnel ou collaboratif - Spécification du support et du format de création (film d'animation, effets visuel ou jeu vidéo) - Caractérisation du public cible - Recherche iconographique, musicale et sonore. Procès verbal jury 2017 ArtFx 	<p>Mobiliser ses capacités créatives, sa culture et ses connaissances pour imaginer et conceptualiser un projet de création numérique à l'attention d'un public cible à divertir.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'études :</p> <p>Chaque stagiaire doit développer au minimum un projet de création numérique sur un support choisi : film d'animation, d'effets visuels ou jeu vidéo.</p> <p>Attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il doit le soutenir devant un jury composé des autres stagiaires et de l'équipe pédagogique. - Il doit, dans un temps limité : faire une présentation en anglais du synopsis, du concept, du genre, du médium, de la cible, et des références visuelles et sonores. Il doit également indiquer les principales ressources nécessaires à la production. - Il s'accompagne de supports visuels, dont un moonboard, pour appuyer son argumentation et du scénario écrit. 	<p>Le candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecte le temps imparti, - s'exprime dans un anglais professionnel, - présente son concept de façon synthétique - a caractérisé le public cible à travers des persona, - a choisi des références sonores et visuelles pertinentes en fonction du concept, - estime les ressources de façon réaliste - démontre dans son argumentation l'originalité de son projet - présente un scénario écrit respectant les règles professionnelles.
<ul style="list-style-type: none"> - Rédaction du synopsis, du scénario et des concepts clés du projet - Elaboration du support de présentation - Définition, choix et hiérarchisation des arguments à soutenir. 	<p>Soutenir son projet au moyen d'une présentation argumentée et illustrée par des supports convaincants.</p>		

<p>Développement visuel d'un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découverte et analyse du projet : scénario, high concept, cahier des charges - Réalisation d'un moodboard - Définition de l'identité visuelle : création et constitution d'un cahier des charges : la bible artistique du projet - Réalisation d'une identité visuelle : concept art, character design, environnement, lightboard, colorboard. 	<p>Définir les attendus d'un commanditaire en analysant le projet à travers les ressources documentaires fournies pour élaborer un cahier des charges.</p> <p>Superviser le développement visuel et la direction artistique d'un projet de film d'animation ou de jeu vidéo.</p> <p>Encadrer la production des documents de références nécessaires aux étapes de production créative du projet.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>Constitution d'un cahier des charges à partir de leur high concept ou de leur scénario comportant : concept art, character design, lightboard/colorboard</p> <p>Travail collectif, évaluation réalisée dans le cadre d'une situation professionnelle de développement d'un projet de court métrage, sur une durée de 2 mois en organisme de formation.</p> <p>Les productions sont évaluées par deux formateurs experts en identité visuelle et le responsable pédagogique du cursus.</p> <p>Les sujets sont proposés par les étudiants eux-mêmes sous la supervision de l'équipe pédagogique qui valide la faisabilité et la pertinence par rapport aux compétences visés.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les documents produits respectent un format de fichier exploitable en production (jpg, pdf, powerpoint, psd) et comportent : <p>Concept art :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecte les codes de composition d'images - retranscrit visuellement les éléments clés de narration du projet (décor, ambiance, personnages) <p>Character Design : Les documents présentés avec tous les personnages de l'histoire respectent le rapport d'échelle, la narration du projet, leur caractère, leur personnalité, leur fonction</p> <p>Lightboard/Colorboard :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les informations fournies sont suffisamment précises pour permettre au lightboard de placer ses lumières - le choix des couleurs retranscrit fidèlement les intentions de la narration.
--	---	---	--

Pour le cinéma :

Réalisation des documents de références de mise en scène :

- storyboard
- animatique
- layout
- prévisualisation.

Assurer les phases de mise en scène du projet de cinéma d'animation ou d'effets visuels en élaborant les supports visuels de pré-production traduisant le développement de l'histoire et les intentions du réalisateur.

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

Livraison d'un storyboard et d'une animatique (ou prévisualisation) à partir d'un scénario , des concepts art et character design réalisés

Storyboard :

- Les vignettes respectent le format de diffusion (16/9e, cinémascope...)
- Le vocabulaire utilisé est professionnel approprié au langage cinématographique
- Les annotations et consignes sont précises et identifiables par les équipes de production
- Le trait est clair et les proportions des personnages sont respectées
- Les plans sont dynamiques et les phases d'action sont correctement découpées.

Animatique / Prévisualisation :

- L'animatique réalisée respecte les usages professionnels
- Le montage sonore doit retranscrire le rythme de l'action et de la narration
- L'intégration d'une première ébauche de bande son / bruitage / dialogue est cohérente avec l'image et l'histoire
- L'intention de mise en scène est clairement identifiée

<p>Pour un projet immersif ou jeu vidéo :</p> <p>Réalisation des documents de spécification de l'expérience utilisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situations de jeu (game play) - mécaniques de jeu (game design) - niveaux de jeu (level design) - progression (game loop). 	<p>Assurer les phases de conception d'expérience utilisateur à travers la spécification des mécaniques et des environnements de jeu.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>Constitution d'un cahier des charges précis comportant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situations de jeu (game play) - mécaniques de jeu (game design) - niveaux de jeu (level design) - progression (game loop). 	<p>Game Play :</p> <p>Les caractéristiques du jeu (situation, règles du jeu) sont clairement identifiées</p> <p>Game Design :</p> <p>Les mécaniques de jeu sont cohérentes avec la narration, le concept de départ.</p> <p>Level design :</p> <p>Les niveaux de jeu identifiés démontrent une expérience utilisateur satisfaisante</p> <p>Game loop :</p> <p>La progression de l'utilisateur est valorisante.</p>
<p>Bloc 2 / Direction de production : Management d'équipe pluridisciplinaire, organisation et mise en place du budget et du planning</p>			
<p><i>Dans le contexte de cinéma d'animation ou d'effets visuels :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - dépouillement d'un scénario : analyse et estimation séquence par séquence, des ressources humaines et techniques nécessaires à la production 	<p>Rédiger un cahier des charges permettant d'évaluer les ressources nécessaires et les contraintes techniques de faisabilité.</p>	<p>Etude de cas ou Projet de fin d'études :</p> <p>A partir d'un scénario ou de son scénario, le candidat devra effectuer le dépouillement et quantifier les besoins en ressources et préconiser les outils nécessaires à son développement.</p>	<p>Forme :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les documents livrés sont rédigés en anglais professionnel et les termes techniques choisis sont conformes aux usages de la profession. - le cahier des charges respecte

Dans le contexte d'un projet immersif ou de jeu vidéo :
 - analyse d'un concept (*one page concept*) : estimation des ressources humaines et techniques nécessaires au développement du jeu vidéo ou d'un projet immersif.

Etude de cas ou Projet de fin d'études :
 A partir d'un concept de jeu ou de son concept de jeu, le candidat devra effectuer son analyse afin de quantifier les besoins en ressources et préconiser les outils nécessaires à son développement.

les normes du secteur au niveau de la forme
 - les documents demandés sont livrés dans l'intégralité et les temps impartis

Fond :
 - l'estimation des ressources humaines est conforme à la réalité du cas étudié.
 - les profils des métiers identifiés sont en accord avec les besoins du cas.
 - les ressources techniques et recommandations d'outils sont en cohérence entre elles et répondent aux objectifs du projet.
 - le cahier des charges produit est conforme à la réalité du cas

- Identification des Livrables
 - Définition et planification des étapes de validation et de fabrication
 - Elaboration des modalités de reporting

Organiser et structurer l'utilisation des ressources nécessaires à un projet de film d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo pour s'assurer de sa livraison dans les temps impartis, le budget alloué et la qualité souhaitée.

Mise en situation professionnelle
 On donne un scénario et des contraintes de livraison et de budget dans le cadre d'une mise en situation professionnelle.
Projet de fin d'études, à partir de son scénario et de ses contraintes, le candidat doit établir un planning de livrables et d'allocation des ressources. Il doit proposer des modalités de reporting (à qui, quand, comment), des critères et des indicateurs.

L'adéquation entre les ressources allouées, le temps de production et le budget est réaliste :
 - les documents fournis sont clairs et exhaustifs
 - les contraintes sont prises en compte
 - le planning permet de respecter la date de livraison finale
 - la composition de l'équipe est en adéquation avec les besoins techniques et artistiques du projet.
 - les modalités de reporting sont définies de façon précise (à qui, quand, comment)
 - les critères et indicateurs permettent d'évaluer objectivement

			les avancées du projet, et d'identifier ses zones de risque.
<ul style="list-style-type: none"> - Suivi des différents superviseurs impliqués dans le projet - Encadrement des équipes - Communication en anglais 	Amener les équipes de production à atteindre leurs objectifs en les accompagnant grâce à son expertise et à ses connaissances de la chaîne de production en français et en anglais.	<p>Jeu de rôle : 1 manager, 2 superviseurs</p> <p>Dans le cadre de la réalisation d'un projet collectif, des contraintes et/ou dysfonctionnements sont identifiées, le candidat doit trouver des solutions avec ses superviseurs.</p>	<p>Le candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - démontre sa connaissance de chaîne de production. - écoute et prend en compte les problématiques rencontrées par l'équipe - propose des solutions en cohérence avec les moyens humains et matériels dont disposent les superviseurs et qui permettent d'atteindre les objectifs fixés. - utilise un anglais professionnel et compréhensible par tous les protagonistes.

Bloc 3 / Production : Réalisation d'un projet d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo
 Pour le titre le candidat valide une des 5 propositions

<p>Supervision du tournage sur fond vert</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identification des besoins et méthodes de tournage sur fond vert - Définition des solutions techniques pour être en accord au storyboard. - Contrôle des plans tournés nécessitant des effets spéciaux - Supervision de l'équipe de tournage pour les plans à effets spéciaux. 	<p>Organiser et encadrer l'équipe de tournage, les conditions de prise de vue sur le plateau assurant la fabrication des effets visuels en temps réel ou en post-production.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : sur un plateau</p> <p>A partir d'un projet de film venant d'un commanditaire externe ou de son projet de film nécessitant des effets spéciaux, le candidat définit les méthodes de tournage, le matériel nécessaire, sa logistique, sa mise en place. Il supervise l'équipe de tournage pour assurer la fabrication des effets spéciaux numériques en post-production ou sur le plateau.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - la méthode de tournage identifiée est en adéquation avec le budget du projet - le matériel de tournage identifié permet d'atteindre les objectifs de la production - la logistique mise en place est en adéquation avec les ressources du projet : humaines, matériels, budgets - le candidat s'exprime clairement, ses intentions et instructions sont comprises - les plans tournés (rushes) sont exploitables pour créer des effets spéciaux.
<p>Création des éléments 3D et 2D d'un projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conception de la production en 3D ou en 2D des éléments visuels constituant le projet (personnage, décor, accessoires) - Vérification de la conformité créative des productions avec les documents de références (Model sheet, Character sheet, concept art) - Supervision de la qualité de fabrication et respect des contraintes techniques 	<p>Superviser la fabrication des objets, des personnages, des accessoires en 3D et leur mise en lumière à partir des model sheets et documents de références fournis en définissant les logiciels et outils adaptés à la production.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>A partir de model sheet ou documents de références réalisés par le candidat ou fournis, celui-ci définit les méthodes de fabrication, choix de logiciel et process afin de créer en 3D le personnage, les objets, les accessoires le plus fidèlement possible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - les choix de méthodes sont en adéquation avec la qualité du projet à livrer - le modèle 3D réalisé est en tous points conforme aux model sheets et documents de références - la qualité technique d'exécution prend en compte les contraintes d'animation et d'optimisation des scènes.
<p>Animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répartition des ressources en fonction du type d'animation à produire : jeu d'acteur et synchro-labiale, humains, animaux ou créatures 	<p>Définir les actions et mouvements qui donneront vie aux personnages pour les communiquer aux animateurs artistes en restant fidèle au scénario.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>A partir du storyboard et de l'animatique réalisés ou fournis, le candidat doit définir les mouvements et actions du personnage en respectant l'histoire, les intentions du</p>	<p>Le candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecte l'histoire à travers la fluidité du mouvement du personnage (Gestion du poids et de l'inertie) - retranscrit le jeu d'acteur

<ul style="list-style-type: none"> - Animation des phases clés des personnages et objets du projet - Vérification de la cohérence des styles d'animation entre les différentes séquences - Respect des délais de production du temps d'animation à produire 		<p>réalisateur, et la durée du plan. Il doit également les transmettre à son équipe et en superviser la réalisation.</p>	<p>(émotions, acting) en restant fidèle au scénario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - transmet les informations de façon claires et compréhensibles par tous <p>La version finale du film démontre une animation homogène.</p>
<p>Jeu Vidéo ou projet immersif : Interactivité et expérience utilisateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conception des mécaniques narrative ou de progression - Intégration des contraintes d'expérience utilisateur, d'ergonomie et d'accessibilité dans les processus de production - Suivi des retours utilisateur - Mise en conformité technique du projet 	<p>Piloter la réalisation de l'expérience interactive d'un projet immersif ou d'un jeu vidéo jusqu'à une version publiable.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>A partir des documents de spécification d'expérience utilisateur réalisés ou fournis, le candidat doit définir les méthodes de travail, les communiquer à son équipe afin de concevoir une version publiable.</p> <p>Le candidat engage une démarche de contrôle qualité du jeu : vérification des points de contrôle, solutions aux dysfonctionnements.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La méthode de travail identifiée est en adéquation avec le budget du projet - Le candidat transmet les informations de façon claires et compréhensibles par tous - Le protocole de tests de l'expérience utilisateur permet de confirmer que le projet répond au cahier des charges - Le jeu ou le projet immersif répond aux contraintes techniques de la plateforme cible

<p>Programmation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identification des besoins en terme de développement d'outil nécessaire à production du projet - Programmation des interactions - Suivi de l'assurance qualité de la base du code produit. 	<p>Rechercher et développer des outils innovants pour un projet spécifique de jeu vidéo, animation ou effets visuels, dans le but de gagner en ergonomie pour les artistes et rentabilité pour les producteurs.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>A partir d'un projet identifié (jeu vidéo, projet immersif, animation ou effets visuels) réalisé ou fourni, le candidat développe des méthodes et des processus de travail en utilisant un langage de programmation spécifique (python, C++...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les outils développés répondent aux impératifs de la production : ergonomie, rentabilité - Les outils développés sont facilement accessibles aux techniciens et facilitent leurs tâches aux quotidiens.
--	---	--	--

Bloc 4 / Post-production : Supervision de la finalisation d'un projet

<p>Supervision de la Création des effets visuels :</p> <ul style="list-style-type: none"> - simulation et intégration d'effets de particules (expositions, fumées, fluides) - intégration d'éléments numériques (décors, personnages, créatures ou accessoires) - effacement d'éléments indésirables d'un plan 	<p>Piloter la création de différentes sources numériques pour composer une scène conforme à la direction artistique et en adéquation avec les ressources allouées.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :</p> <p>A partir d'une séquence d'un projet, réalisé ou fourni dépourvue d'effets et d'un cahier des charges, le candidat doit finaliser une seconde version intégrant les effets visuels attendus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les effets spéciaux doivent être conformes au cahier des charges : couleurs, lumières, nature des effets choisis - Les méthodes de traitement des images respectent les standards de production d'un projet
--	--	---	--

<p>Optimisation des Rendus (qualité d'images la plus optimale dans un temps de calcul d'images minimal)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix du moteur de rendu - Contrôle des rendus - Identification et analyse des problèmes - Diagnostic technique en conformité avec le cahier des charges - Elaboration d'outils spécifiques de rendus - Proposition de solutions 	<p>Optimiser le processus de rendu grâce à des solutions techniques existantes ou au développement d'outils innovants.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : A partir d'un fichier de travail comportant tous les éléments numérique d'une scène, réalisé ou fourni, la candidat doit réaliser le calcul des images : il doit effectuer des tests d'optimisation afin de paramétrer les outils de rendu, il doit trouver des solutions et les argumenter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La qualité des images reconstituées est conforme aux exigences du cahier des charges - La solution proposée est réaliste, elle respecte les contraintes budgétaires. - la méthode développée permet de démontrer un véritable critère d'optimisation : qualité / temps - le candidat présente une analyse et un argumentaire des solutions préconisées.
<p>Garantie qualité de la livraison finale: Assemblage et finishing des productions ou plans réalisés par les autres créatifs.</p>	<p>Garantir la qualité de livraison du projet répondant aux exigences du diffuseur ou éditeur en supervisant l'assemblage des différentes sources visuelles.</p>	<p>Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : Le candidat doit assembler les différents plans rendus (cf ci-dessus) pour garantir la qualité technique et artistique du plan final et sa narration.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'image finale doit respecter le cahier des charges - Les méthodes choisies pour atteindre la qualité finale sont explicitées et pertinentes : image de qualité maximale et délai de réalisation réduit au minimum. - La qualité technique et artistique mettent en valeur l'histoire du plan ou de la séquence.
<p>Bloc 5/ Professionnalisation et <i>personal branding</i> pour le secteur français et à l'international</p>			
<p>Réalisation d'une bande démo professionnelle</p>	<p>Valoriser ses compétences à travers un montage vidéo didactique et rythmé dans l'objectif d'obtenir un emploi.</p>	<p>Mise en situation professionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat propose sa candidature en Job dating auprès du jury professionnel. - Le candidat présente à l'oral une bande démo rassemblant ses compétences artistiques, techniques. Il explique à l'oral son expérience managériale. 	<ul style="list-style-type: none"> - La qualité de la bande démo valorise ses compétences - Les méthodes de travail sont explicitées et argumentées - Les enjeux sont clairement identifiés : ils vont appuyer une demande d'emploi.

<p>Présentation orale en anglais</p>	<p>Conduire une discussion avec spontanéité et aisance sur des sujets complexes, abstraits ou dans sa spécialité technique.</p>	<p>Jeu de rôle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat passe un entretien d'embauche reconstitué en anglais - Le candidat présente un projet de court métrage en anglais devant un public professionnel. 	<ul style="list-style-type: none"> - La fluidité du langage - Le vocabulaire utilisé - La compréhension , l'expression précise. - L'aisance à l'oral en discutant, débattant et exprimant son opinion de manière approfondie.
<p>Intégration professionnelle</p>	<p>Intégrer une équipe pluridisciplinaire dans le cadre professionnel s'adaptant aux personnalités qui la composent et à ses habitudes.</p>	<p>En entreprise , le candidat répond à des missions précises tout en devant s'adapter à une équipe, ses outils, son <i>pipeline</i> (process de travail)</p> <p>Sur une période entre 6 et 10 semaines, le maitre de stage missionnera, supervisera et évaluera le candidat.</p>	<p>Le maitre de stage évalue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat montre une attitude autonome, il est capable de résoudre des problèmes simples <i>dans les missions qui lui sont confiées</i>. - Le candidat sait s'adapter aux méthodes de la production (<i>pipeline</i>). - Le candidat montre une capacité à communiquer avec ses interlocuteurs et à s'adapter au contexte.