

## RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 450

Date dépôt 01/10/2016

Date validation 05/06/2018

### BACHELIER EN ANIMATION 3D ET EFFETS SPECIAUX (VFX)

FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	6
SECTEUR	4° Art	DOMAINE D'ÉTUDES	22° Arts plastiques, visuels et de l'espace
TYPE	COURT	CYCLE	PREMIER
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	180

#### A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

Les Hautes Écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles dispensent un enseignement supérieur poursuivant une **finalité professionnalisante de haute qualification**, associant étroitement apprentissages pratiques et conceptualisation théorique. Les formations proposées s'effectuent au niveau du bachelier et du master (Décret « Paysage », Chap. II, Art. 4, § 1 et 3) ; elles visent le développement de compétences disciplinaires et transversales correspondant aux niveaux 6 (type court) et 7 (type long) du cadre francophone des certifications de l'enseignement supérieur. Dans la lignée du bachelier de transition, le master professionnalisant offre l'opportunité aux étudiants d'approfondir leur formation et de se spécialiser dans leur domaine.

Les **stages** en milieu professionnel constituent une dimension centrale de la formation dispensée par les Hautes Écoles. Ils permettent le développement progressif et intégrateur des compétences requises par l'exercice du métier, tout en autorisant une réflexion sur la pratique professionnelle. La réalisation du travail de fin d'études (TFE) ou du mémoire, qui trouvent dans les stages des terrains de choix, constitue l'aboutissement d'un parcours de formation valorisant pratique professionnelle et recherche s'y appliquant.

En phase avec la société et inspirées par ses enjeux actuels, les Hautes Écoles constituent des lieux privilégiés d'innovation et de création de savoirs. Elles remplissent cette mission de concert avec les communautés de référence, professionnelles et scientifiques, à partir d'un ancrage régional et dans une visée internationale. Les enseignants des Hautes Écoles, femmes et hommes de terrain aux profils variés, sont ainsi engagés dans des recherches-actions et des recherches appliquées qui constituent, avec l'accompagnement des apprentissages, le cœur de leur métier. Ces recherches nourrissent les formations dispensées et permettent l'émergence de nouveaux espaces de réflexion, de mutualisation de savoirs et d'action.

Sur le plan pédagogique, les Hautes Écoles forment des **praticiens réflexifs**, des professionnels capables d'agir dans des contextes en constante mutation et d'apporter à des problèmes complexes des réponses appropriées, créatives et innovantes. Pour assurer leurs formations, les Hautes Écoles déploient un **accompagnement de proximité** (groupes-classes, apprentissage par les pairs, tutorat, mentorat). Pour ce faire, elles recourent à une pédagogie centrée sur l'étudiant, qui prend pleinement la mesure des changements de paradigmes éducatifs, épistémologiques et socio-économiques de la société postmoderne, en privilégiant l'induction, le dialogue des savoirs de divers types (scientifiques, expérientiels, techniques), la discussion critique, la contextualisation des objets de savoir.

Les Hautes Écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles, mobilisées chacune autour de leur projet pédagogique, social et culturel qui caractérise leur identité propre, assurent enfin une mission éducative essentielle : former non seulement des professionnels innovants, créateurs, capables de faire face à la complexité et à la spécificité de leur environnement, mais aussi des **citoyens engagés et responsables**, soucieux de la collectivité et de son bien-être. C'est pourquoi les Hautes Écoles valorisent, outre le développement de compétences professionnelles, l'acquisition de **compétences transversales**, de nature organisationnelle, relationnelle, communicationnelle et réflexive.

## **B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION**

La finalité de l'enseignement supérieur des Arts appliqués est de former des bacheliers répondant à ces objectifs généraux tout en poursuivant une finalité professionnelle artistique de haute qualification.

**L'interaction permanente de la théorie et de la pratique** confère à l'enseignement supérieur des Arts appliqués toute sa singularité.

Les programmes de formation développent :

- la sensibilité artistique en l'associant étroitement à l'acquisition d'une capacité de communication et d'adaptation aux exigences de la technique, du marché et de la société
- des valeurs humanistes et sociétales, tels que notamment le respect de soi et d'autrui, la solidarité, le travail de groupe, la libre pensée ou l'esprit critique.

**Le bachelier en animation 3D et effets spéciaux est un concepteur et un producteur d'images fixes et animées.**

Au départ d'une démarche conceptuelle et créative, il réalisera des courts métrages pour tous médias audio-visuels (cinéma, télévision, internet) en y intégrant de l'animation et des effets spéciaux.

Il recherchera les idées les plus justes, les scénarios les plus intéressants, les techniques les plus pertinentes pour répondre aux demandes des clients.

### **Les emplois possibles :**

En raison de la grande diversité du secteur de l'animation 3D, l'éventail des possibilités d'activités professionnelles est très large.

#### **Secteur des studios d'animations 3D**

- Superviseur projet VFX, layout et prévisualisation
- Post-production
- Modeling 3D
- Material, paint 3D, texturing
- Lighting, shading
- Animation
- Rendering
- Post prod, compositing 2D & 3D, étalonnage, rotoscoping, matchmoving
- VFX, cloth, hair & crowd simulation.

#### **Secteur du web/mobile**

- concepteur et réalisateur de courtes séquences animées, de structures 3D fixes et/ou animées pour l'intégration, visite virtuelle, réalité augmentée
- Réalisateur de spots publicitaires/banners en 3D spécifiques à la diffusion internet et mobile.

#### **Secteur de la télévision**

- Réalisateur de jingles, de génériques et d'habillage TV.

Et moyennant l'acquisition de compétences pédagogiques, enseignant.

### **Lieux d'activités**

Studios d'animation 3D, studios photographiques, graphiques, pour l'architecture 3D.

## **C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION**

### **1/ Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit**

- Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement
- Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept
- Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs
- Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit
- Acquérir et développer son esprit critique
- Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

### **2/ S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**

- S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production
- Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier
- Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur
- Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue
- S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel
- Assumer des responsabilités d'encadrement.

### **3/ Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**

- Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
- Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- Développer sa sensibilité et son sens esthétique.

### **4/ Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

- Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques
- Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques
- Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel.

### **5/ Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**

- Gérer en tant que concepteur l'image sous toutes ses formes
- Concevoir une production audio-visuelle respectant une composition lisible et équilibrée
- Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
- Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates à une diffusion audio-visuelle.

### **6/ Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**

- 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
- Choisir les supports de diffusion les plus appropriés pour véhiculer un message en fonction d'un cahier des charges spécifique d'un client
- S'adapter aux nouveaux logiciels et à l'évolution technologique
- Améliorer les productions en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques
- Évaluer le temps nécessaire à la réalisation d'un projet et le coût du travail à réaliser.