

Campus de Tourcoing

2023-2024 ARTS LUDIQUES ET NUMÉRIQUES

Année 1 – Semestres 1 & 2

La première année est une période probatoire qui a pour objectif de faire découvrir différentes disciplines du jeu vidéo et du film d'animation.

C'est aussi une année de découverte des métiers, des écosystèmes et des marchés du jeu vidéo et du film d'animation. C'est une année de mise en place

de méthodologie de travail professionnel et d'acquisition des compétences de base nécessaire à la fois en jeu vidéo et film d'animation.

À la fin de l'année, l'étudiant dispose des informations nécessaires pour choisir son orientation de filière pour la 2ème année (jeu vidéo ou film d'animation).

L'ensemble des 60 crédits est nécessaire pour le passage en seconde année. Dans le cas de la non-obtention des 60 crédits, la décision d'une réorientation de l'étudiant-e ou du redoublement est prise par le directeur sur proposition de l'équipe pédagogique.

Semestre 1

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE SEMESTRE 1 : 10 crédits ECTS	CARNET DE RECHERCHES <u>X1HT01</u> 30h	INITIATION AU GAME DESIGN <u>X1HT02</u> 21h
HISTOIRE DES ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUES <u>X1HT03</u> 45h	THÉORIE DE L'ANATOMIE <u>X1HT04</u> 18h	MÉTHODOLOGIE <u>X1HT05</u> 45h
ECONOMIE ET MARCHÉS Film animation et jeu vidéo (écosystème) <u>X1HT06</u> 12h	RÈGLES DE COMPOSITION <u>X1HT07</u> 27h	ANGLAIS PROFESSIONNEL <u>X1HT08</u> 21h

INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES SEMESTRE 1 : 18 crédits ECTS	LES BASES DU DESSIN Nature morte & Modèle vivant <u>X11T01</u> <u>12h</u>	INITIATION AUX TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : Affinity Photo <u>X11T02</u> <u>12h</u>
INITIATION AUX TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : Digital Painting <u>X11T03</u> <u>12h</u>	INITIATION AUX TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : Affinity Designer <u>X11T04</u> <u>18h</u>	INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Maquette de village <u>X11T05</u> <u>21h</u>
INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Hard Surface <u>X11T06</u> <u>21h</u>	INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Architecture d'extérieur <u>X11T07</u> <u>21h</u>	FONCTIONNEMENT D'UN PC / ENTRETIEN / PARC INFORMATIQUE <u>X11T08</u> <u>4h</u>
INITIATION A LA PROGRAMMATION <u>X11T09</u> <u>30h</u>	SAVOIR CRÉER UN GAMEPLAY SUR UNITY : MINI-JEU <u>X11T10</u> <u>21h</u>	

BILAN SEMESTRE 1 : 2 crédits ECTS	ACCROCHAGE DE FIN DE SEMESTRE <u>X1BI01</u>	ONE WEEK CHALLENGE <u>X1BI02</u> <u>30h</u>
VALORISATION DE L'ENGAGEMENT ÉTUDIANT (facultatif) <u>X1BI03</u>	CHALLENGES CRÉATIFS <u>X1BI04</u> <u>12h</u>	

Semestre 2

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE SEMESTRE 2 : 10 crédits ECTS	CARNET DE RECHERCHES <u>X1HT01</u> <u>30h</u>	ANALYSE DES TENDANCES EN JEU VIDEO / FILM ANIMATION (éveil à l'image) <u>X1HT09</u> <u>24h</u>
HISTOIRE DES ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUES <u>X1HT03</u> <u>45h</u>	MÉTHODOLOGIE <u>X1HT05</u> <u>45h</u>	ANGLAIS PROFESSIONNEL <u>X1HT08</u> <u>21h</u>
INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES SEMESTRE 2 : 16 crédits ECTS	LES BASES DU DESSIN Perspective <u>X1IT11</u> <u>12h</u>	INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Modélisation modulaire <u>X1IT12</u> <u>18h</u>
COMPRENDRE LE SON ET ABORDER UNE STATION AUDIONUMÉRIQUE <u>X1IT13</u> <u>18h</u>	SAVOIR CRÉER UN GAMEPLAY SUR UNITY : PLATFORMER 2D <u>X1IT14</u> <u>21h</u>	SAVOIR CRÉER UN GAMEPLAY SUR UNITY : SHOOT'EM UP <u>X1IT15</u> <u>24h</u>
INITIATION À SUBSTANCE DESIGNER <u>X1IT16</u> <u>18h</u>	INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Unwrap avec Rizom <u>X1IT17</u> <u>6h</u>	INITIATION À SUBSTANCE PAINTER <u>X1IT08</u> <u>18h</u>
INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Le rendu sur Marmoset <u>X1IT19</u> <u>6h</u>	INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Architecture d'intérieur <u>X1IT20</u> <u>15h</u>	

BILAN SEMESTRE 2 : 4 crédits ECTS	ACCROCHAGE DE FIN DE SEMESTRE <u>X1BI01</u>	CHALLENGE CRÉATIF Game jam <u>X1BI05</u> <u>30h</u>
VALORISATION DE L'ENGAGEMENT ÉTUDIANT (facultatif) <u>X1BI03</u>	CHALLENGE CRÉATIF réalisation film interactif <u>X1BI06</u> <u>30h</u>	

HISTOIRE, THÉORIE DES ARTS ET LANGUE ÉTRANGÈRE

CARNET DE RECHERCHES

OBJECTIFS ET CONTENUS

Il s'agit de présenter les projets personnels et réalisations issues de certains cours, ainsi que le cheminement des recherches qui ont permis d'aboutir aux propositions plastiques finales.

Ce cahier de recherches plastiques, en articulation avec des sources théoriques (vues en cours ou explorées personnellement), doit comporter des esquisses de projets, des études et dessins préparatoires par étapes à la réalisation d'un travail demandé en cours, des photographies (essais, tirages, constats...) des collages, des photographies de volumes sous tous les angles dans le cadre de l'atelier de sculpture, des échantillons de matériaux, des nuanciers (dans le cadre des cours de peinture par exemple).

Ainsi sera mise en exergue, la dimension intuitive (cœur du processus créatif), par les ébauches de projets parfois inaboutis ou non réalisés, à réactiver, les pistes à explorer, les impasses, les approximations, les doutes, les tâtonnements, les hésitations, les idées ratées ou inutiles, les formes qui ne prendront pas forme, les errances et les erreurs, permettant malgré tout de rebondir vers d'autres axes de recherches. Ce document, constat d'une sélection des travaux de l'étudiant.e sur deux semestres, doit permettre d'entrevoir et d'ouvrir des perspectives intéressantes, dans la continuité des projets d'ateliers vers la seconde année (choix des matières) !

La dimension visuelle de ce document, sa forme plastique, a une grande importance !
 => Voir "le Guide" sur le site.

MÉTHODES

Rendez-vous individuels

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Dans le cadre des évaluations en première année, il doit permettre à l'ensemble des enseignantes de l'Esä, de constater et apprécier l'avancée des projets plastiques dans leur évolution par étapes de travail (phases projets), ainsi que les acquis en cours, dans un certain ordre assemblé (chronologique, thématique, ou autre...).

Les critères d'évaluation :

- La capacité à pouvoir décrire, interroger et analyser ses propres réalisations plastiques, tout en se posant les bonnes questions, et en émettant quelques premières réponses sur le sens du travail dans le contexte de l'école d'art.
- L'inscription de ces travaux plastiques dans une perspective plus globale à savoir : la situation sociétale, environnementale, sociale, économique, écologique, politique...).
- Une conclusion sous forme de synthèse, permettra de souligner la prise de recul, et le sens critique de chaque étudiant.e (objectivité) face à l'ensemble de ses propres réponses plastiques, vis-à-vis des sujets proposés ou imposés dans le cadre des formations à l'Esä.

MÉTHODOLOGIE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Rendre l'étudiant autonome dans les usages de la bibliothèque et dans ses activités de recherche, face à l'étendue des collections. Affiner son jugement esthétique et son regard critique sur les documents, par la recherche de références personnelles. Découvrir les types de ressources documentaires sur l'art, et l'offre éditoriale du patrimoine écrit. Encourager chaque étudiant à la construction progressive d'une réflexion approfondie sur l'art. Donner du sens à son propre travail plastique, par l'usage d'un vocabulaire spécifique. Proposer une offre pédagogique structurée,

par des outils et méthodes permettant de faire émerger des problématiques, afin que chaque étudiant.e puisse rechercher des sources documentaires fiables, en adéquation avec ses propres travaux plastiques.

MÉTHODES

Cours

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu par la restitution d'écrits sur un sujet artistique au choix.

Capacité à utiliser des méthodes de recherche, acquises durant les cours. Constitution d'un cahier de recherches personnelles (sources iconographiques et théoriques en lien avec son travail plastique, notes sur des expositions visitées durant l'année, sur des oeuvres, développement de projets plastiques sous forme de croquis et annotations). Capacités rédactionnelles : aisance à décrire une œuvre, et l'analyser de manière «critique».

Capacités oratoires : sens et cohérence de l'exposé (construction du discours).

Développement d'une ou plusieurs problématiques, en lien avec des ressources documentaires choisies.

RÉFÉRENCES bibliographiques, audio, vidéo, web

Huyghe Pierre-Damien, Contre-temps : de la recherche et de ses enjeux, art, architecture, design, Paris, Éditions B 42, 2017.

Gosselin Pierre, La recherche création : pour une compréhension de la recherche en pratique artistique, Québec, Presses universitaires du Québec, 2009.

Albarello Luc, Apprendre à chercher, Bruxelles, Éditions de Bœck, 2012. Simonnot Brigitte, L'entonnoire, Google sous la loupe des sciences de l'information et de la communication, Paris, C&F éditions, 2009.

Rosset Clément, Le choix des mots, Paris, Éditions de Minuit, 1995. Harasym Eric, Biblio Paradigme, Montpellier, Publie.net, 2016. Harasym Eric, Des pensées dans les arbres : une histoire méconnue du Structuralisme et de ses sources, Anvers (Belgique), Éditions ANAELI ANVERS (Belgique), 2018.

HISTOIRE DES ARTS PLASTIQUES ET NUMÉRIQUES

OBJECTIFS ET CONTENUS

L'objectif est de donner aux étudiants les bases d'une culture générale dans le domaine de l'histoire de l'art et des arts numériques depuis la fin du XIX^{ème} siècle. Il s'agit de repérer les grands courants, de connaître les principaux artistes, de comprendre les enjeux et les articulations des mutations formelles et technologiques. Les notions théoriques seront étudiées en prenant appui sur les textes de référence d'auteurs contemporains. Des visites d'expositions pourront compléter le programme en fonction de l'actualité.

MÉTHODES

Cours magistraux / Cours interactifs / Exercices pratiques (TD, exposés...) / Visites

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours, participation aux activités (sorties, conférences...)
- Contrôle continu (exposés, analyses, dossiers...)

INITIATION AU GAME DESIGN

OBJECTIFS ET CONTENUS

Cette initiation au game design vise à instaurer les bonnes pratiques à mettre en œuvre pour la conception d'un projet de jeu vidéo.

MÉTHODES

Cours magistraux

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu oral et écrit, rendu des travaux réalisés, bilan oral et écrit.

THÉORIE DE L'ANATOMIE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Une bonne connaissance de l'anatomie est indispensable à la réussite d'une modélisation 3D, que ce soit pour un personnage ou une créature. Mixte en termes pédagogiques, ce module invitera les étudiants à apprendre l'anatomie par des cours théoriques, de la mise en pratique avec le dessin, mais aussi grâce à la sculpture 3D et la sculpture sur argile.

MÉTHODES

Cours

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu, rendu des travaux réalisés

ECONOMIE ET MARCHÉS Film animation et jeu vidéo (écosystème)

OBJECTIFS ET CONTENUS

Cet enseignement vise à apporter aux

étudiants les connaissances nécessaires sur les marchés du jeu vidéo et du film d'animation dans lesquels ils vont être amenés à évoluer à la fin de leurs études. Présentation du marché de l'emploi (métiers, salaires, loi du travail, statuts) mais aussi de l'industrie (acteurs, studios, modes de financements...).

MÉTHODES

Cours

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Contrôle continu et écrit

RÈGLES DE COMPOSITION

OBJECTIFS ET CONTENUS

Dans ce module, seront vues les règles indispensables à la bonne composition d'une image ainsi que les règles de réalisation, de mise en scène et les termes spécifique à l'écriture cinématographique. Ce cours sera composé de quatre parties :

- Théorie de mise en page, gestion du texte et règles de colorimétrie ;
- Règles de composition en image fixe ;
- Le langage cinématographique ;
- Modboard et story boards.

MÉTHODES

Cours magistraux

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours
- Contrôle continu

ANALYSE DES TENDANCES EN JEU VIDEO / FILM ANIMATION (éveil à l'image)

OBJECTIFS ET CONTENUS

Nous attendons des étudiants qu'ils soient à la fois de bons techniciens mais aussi de bons créatifs. La créativité n'est pas innée mais se développe par une connaissance approfondie des tendances, des arts visuels et des avancées technologiques. Ce module, commun à l'ensemble des promotions a pour but de susciter la curiosité, tant sur le plan artistique, technologique, philosophique et sociétal. Ce module traite de sujets aussi divers que l'utilisation de l'intelligence artificielle comme soutien à la créativité que l'inclusion dans le jeu vidéo, les évolutions de la société, etc. Le tout au travers du prisme du monde numérique.

MÉTHODES

Cours magistraux / Cours interactifs / Exercices pratiques (TD, exposés...)

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours
- Contrôle continu (exposés, analyses, dossiers...)

ANGLAIS PROFESSIONNEL

OBJECTIFS ET CONTENUS

L'anglais est la langue la plus utilisée dans le monde des technologies numériques. L'importance de sa maîtrise est primordiale tant pour bien comprendre les outils utilisés que pour pouvoir échanger avec les différents interlocuteurs de l'industrie. Ce module commence par une mise à niveau des étudiants afin de pouvoir poursuivre sur un renforcement dans les semestres suivants.

MÉTHODES

Cours

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

- Assiduité aux cours
- Contrôle continu

INITIATION AUX TECHNIQUES ET AUX PRATIQUES ARTISTIQUES

LES BASES DU DESSIN Nature morte & Modèle vivant

OBJECTIFS ET CONTENUS

Mixte dans son enseignement, ce module alterne cours de théorie sur l'anatomie et pratique du dessin par le biais de séances de dessin avec modèle.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INITIATION AUX TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : Affinity Photo

OBJECTIFS ET CONTENUS

Visant à préparer au métier de Concept Artist, les étudiants apprendront, dans ce module, à utiliser le logiciel de retouche photo Affinity Photo.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INITIATION AUX TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : Digital Painting

OBJECTIFS ET CONTENUS

Les étudiants apprendront dans ce module à concevoir et réaliser des images de concepts (décors, objets, ambiances...) en utilisant les techniques de digital painting (peinture numérique sur tablette).

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INITIATION AUX TECHNIQUES DE L'ILLUSTRATION : Affinity Designer

OBJECTIFS ET CONTENUS

Basé sur l'apprentissage du logiciel de mise en page et de travail vectoriel Affinity Designer, ce module renforce les compétences des étudiants en création de charte graphique et de documents professionnels.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Maquette de village

OBJECTIFS ET CONTENUS

Dans ce module d'initiation à la 3D, les étudiants apprendront à appréhender le travail dans un espace 3D et réaliseront leur premier projet de décor.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Hard Surface

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module vise à l'apprentissage des méthodes de réalisation d'un objet 3D, optimisé et fonctionnel pour l'intégration dans un moteur temps réel, type moteur de jeu vidéo ou moteur temps réel pour le film d'animation 3D (Unity, Unreal Engine).

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Architecture d'extérieur

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module vise à l'apprentissage des méthodes de réalisation d'une perspective architecturale, notamment par le travail de mise en scène, d'agencement de l'espace, de lumière et de rendu photoréaliste. Le domaine de l'architecture est une source d'emploi pour un infographiste 3D, aussi bien pour de l'image fixe, de l'animation, du temps réel que pour des applications en réalité virtuelle ou réalité mixte.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

FONCTIONNEMENT D'UN PC / ENTRETIEN / PARC INFORMATIQUE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module est une introduction au fonctionnement de l'informatique afin d'assurer une même base pour tous les

étudiants et de leur permettre de suivre la formation sereinement.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Maîtrise des outils.

INITIATION A LA PROGRAMMATION

OBJECTIFS ET CONTENUS

Afin d'aborder sereinement les différentes notions de développement abordées lors de la formation, il est nécessaire de se reposer sur des bases solides. Ce module d'algorithmique est là pour s'assurer que des fondations saines sont acquises avant de s'engager dans le développement sous Unity.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Maîtrise des outils.

SAVOIR CRÉER UN GAMEPLAY SUR UNITY : MINI-JEU

OBJECTIFS ET CONTENUS

Premier module de développement de jeux vidéo. Il permet de comprendre Unity 3D, son interface et son utilité dans l'industrie. Dans cet enseignement l'objectif est de s'attarder sur l'interface et le développement d'un gameplay de jeu très simple afin d'apprendre efficacement les notions vues en initiation à la programmation.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualités des réalisations, maîtrise des outils.

LES BASES DU DESSIN Perspective

OBJECTIFS ET CONTENUS

Enseignement des règles du dessin en perspective, gestion des points de fuites, équilibrage d'une image, travail des ombres et lumières.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Modélisation modulaire

OBJECTIFS ET CONTENUS

Dans ce workshop, les étudiants apprennent à réaliser des décors 3D modulaires,

ce qui permet leur réutilisation ainsi que la transformation de "pièces de décors", afin de réaliser des décors complexes en un minimum de temps.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

COMPRENDRE LE SON ET ABORDER UNE STATION AUDIONUMÉRIQUE

OBJECTIFS ET CONTENUS

L'objectif de ce workshop est de sensibiliser les étudiants à la question du son dans une production. Dans ce module ils apprennent à appréhender une station de mixage professionnelle et à évoluer dans un studio de son.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

SAVOIR CRÉER UN GAMEPLAY SUR UNITY : PLATFORMER 2D

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module vise à aller plus loin dans le développement en abordant des notions de gameplay plus complexes par la découverte de la physique et la mise en place des règles de gameplay courantes dans les jeux commercialisés.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

SAVOIR CRÉER UN GAMEPLAY SUR UNITY : SHOOT'EM UP

OBJECTIFS ET CONTENUS

Comme pour le platformer 2D, le but de ce workshop est d'apprendre à développer des jeux vidéos en s'attaquant à des styles de gameplay historiques de l'industrie. Il s'agit de comprendre le fonctionnement des programmes et l'utilisation d'Unity en ne s'attardant pas sur les notions de Game design qui sont abordés plus tard dans le cursus.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INITIATION À SUBSTANCE DESIGNER

OBJECTIFS ET CONTENUS

Initiation au logiciel de création de textures procédurales "Substance Designer", utilisé unanimement dans l'industrie du jeu vidéo et par les plus grands studios comme Ubisoft, Rockstar, Naughty Dog, etc.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Unwrap avec Rizom

OBJECTIFS ET CONTENUS

Afin de pouvoir donner une texture aux modèles 3D, il est nécessaire de passer par l'étape de l'unwrap qui permet de déplier la surface pour en faire de la 2D sur lequel les étudiants pourront venir peindre.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INITIATION À SUBSTANCE PAINTER

OBJECTIFS ET CONTENUS

Initiation au logiciel de création de textures procédurales "Substance Painter", permettant de peindre directement sur un modèle 3D. Ce logiciel est utilisé unanimement dans l'industrie du jeu vidéo et par les plus grands studios comme Ubisoft, Rockstar, Naughty Dog, etc.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Le rendu sur Marmoset

OBJECTIFS ET CONTENUS

Apprentissage du logiciel Marmoset Toolbag, permettant de mettre en valeur et de visualiser rapidement un modèle 3D. Ce logiciel permet de faire rapidement des tests de rendu et de travailler efficacement sur le "style" d'un personnage ou d'un objet (Look Dev).

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

INTRODUCTION À L'INFOGRAPHIE 3D : Architecture d'intérieur

OBJECTIFS ET CONTENUS

Ce module vise à l'apprentissage des méthodes de réalisation d'une perspective architecturale intérieure : travail de mise en scène, d'agencement de l'espace, de la lumière, de rendu photoréaliste ainsi que le travail de la végétation et de l'environnement. Le domaine de l'architecture est une source d'emploi pour un infographiste 3D, aussi bien pour de l'image fixe, de l'animation, du temps réel que des applications en réalité virtuelle ou réalité mixte.

MÉTHODES

Atelier

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présence au cours, qualités des réalisations, maîtrise des outils.

ACCROCHAGE DE FIN DE SEMESTRE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Évaluer l'ensemble des travaux réalisés par l'étudiant·e durant le semestre.

Inviter l'étudiant·e à « penser » son mode d'accrochage.

Accrochage des travaux réalisés dans le semestre.

Présentation orale et visuelle de ces travaux.

Échanges avec les enseignants.

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Présentations des travaux. Élaboration du projet et processus de la recherche.

Positionnement du travail (pertinence des références et des connaissances, niveau de conceptualisation).

Qualité des productions.

VALORISATION DE L'ENGAGEMENT ÉTUDIANT

OBJECTIFS ET CONTENUS

Valorisation de l'engagement de l'étudiant·e dans le BDE de l'Esä, comme délégué de classe ou comme représentant étudiant dans les instances de l'Esä (dans un des différents conseils). D'autres formes d'engagement associatif pourront également être valorisés.

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualité de l'engagement, assiduité, implication.

ONE WEEK CHALLENGE

OBJECTIFS ET CONTENUS

Durant cette semaine de challenge intensif, les étudiants devront répondre à un sujet par jour par le média qui leur convient : 3D, dessin, son, programmation. C'est l'occasion de mettre en application la polyvalence des enseignements transmis !

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualité de l'engagement, assiduité, implication.

CHALLENGES CRÉATIFS

OBJECTIFS ET CONTENUS

Les challenges créatif sont des compétitions de production inter-étudiants. Sur un brief et un thème donné, les étudiants auront une journée pour réaliser un objet en 3D : ce qui comprend la conception, la modélisation, le texturing et l'optimisation. À la fin de la journée, leur objet 3D devra

correspondre aux normes et attentes du monde professionnel, ainsi qu'être intégrable dans un moteur de jeu vidéo. Les challenges créatifs servent à préparer les étudiants à la compétition mondiale WORDSKILLS (compétition d'excellence) dont Esä/3 Axes est partenaire et centre d'entraînement pour l'équipe de France.

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualité de l'engagement, assiduité, implication.

CHALLENGE CRÉATIF Game jam

OBJECTIFS ET CONTENUS

Les challenges créatif sont des compétitions de production inter-étudiants.

Par équipe, et avec un temps limité, les étudiants devront réaliser un jeu vidéo fonctionnel sur un thème imposé. À l'issue de la compétition, lors d'une soirée conviviale, les étudiants sont invités à tester les jeux et à élire leur jeu préféré !

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualité de l'engagement, assiduité, implication.

CHALLENGE CRÉATIF réalisation film interactif

OBJECTIFS ET CONTENUS

Lors de ce challenge créatif, par équipe, les étudiants devront réaliser un film immersif en réalité virtuelle (à regarder avec un casque). À l'issue de la compétition, lors d'une soirée conviviale, les étudiants sont invités à visionner les films et à élire leur film préféré !

ÉVALUATION ET SES CRITÈRES

Qualité de l'engagement, assiduité, implication.