

# Mastère Spécialisé Production d'Animation





## Mastère Spécialisé Production d'Animation

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/master/master-production-animation](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/master/master-production-animation)

# Sommaire

01

Présentation

---

*pág. 4*

02

Objectifs

---

*pág. 8*

03

Compétences

---

*Page 14*

04

Direction de la formation

---

*Page 18*

05

Structure et contenu

---

*Page 22*

06

Méthodologie d'étude

---

*Page 32*

07

Diplôme

---

*Page 40*

# 01

# Présentation

Le développement technologique et l'évolution des outils audiovisuels ont généré d'innombrables opportunités dans l'industrie de l'Animation. Il s'agit d'un secteur en croissance continue dans lequel il est de plus en plus accessible de gérer des projets hyperréalistes, en donnant vie à différents personnages par le biais de différentes techniques telles que la modélisation 3D, la mise en scène Stopmotion ou les formules transmédia. C'est pour cette raison que TECH a jugé nécessaire de concevoir un diplôme qui apporte aux diplômés les connaissances qui leur permettront d'assumer tout type de production d'Animation dans le monde entier, des petits travaux aux projets de jeux vidéo, en passant par les courts métrages et les longs métrages à grande échelle dans différents formats multimédias. Il s'agit donc d'une opportunité unique d'accéder à un programme 100% en ligne qui marquera un avant et un après dans votre carrière professionnelle.





“

*TECH présente le meilleur programme 100% en Ligne pour se spécialiser dans la Production d'Animation à travers une expérience académique qui vous donnera les clés pour réussir dans ce secteur”*

Plus d'un siècle s'est écoulé depuis que le premier film d'Animation de l'histoire a été rendu public. Depuis lors et jusqu'à aujourd'hui, cette technique audiovisuelle de représentation de personnages a connu une croissance exponentielle, grâce au développement de la technologie et à l'utilisation d'outils de plus en plus sophistiqués dans sa production. C'est ainsi que des représentations telles que les Humorous Phases of Funny Faces, dans lesquelles on montre le simple mouvement d'un personnage peint à la craie, aujourd'hui totalement obsolètes mais considérées à l'époque comme les plus avant-gardistes, ont évolué vers ce que l'on connaît aujourd'hui avec des projets internationaux tels que Soul, Coco ou le Roi Lion en prises de vues réelles.

Mais la croissance de ce secteur ne s'est pas seulement reflétée dans le cinéma, puisque l'industrie du jeu vidéo en a également grandement bénéficié, permettant la création de produits hyperréalistes d'une qualité graphique impensable il y a quelques années. C'est pourquoi TECH et son équipe d'experts ont jugé nécessaire de créer un diplôme qui couvre toutes ces informations, permettant au diplômé de gérer une variété de projets au niveau international. C'est ainsi qu'est né ce Mastère Spécialisé en Production d'Animation, un programme 100 % en Ligne qui vous donnera les clés pour vous spécialiser dans ce secteur et faire ainsi un bond quantitatif et qualitatif dans votre carrière.

Grâce à une connaissance exhaustive de la profession, le programme approfondit les programmes et les outils de gestion de la production, en mettant l'accent sur les spécifications de l'Animation Traditionnelle, du Stopmotion, de la 3D et du transmédia. En outre, il aborde les questions de financement des projets à petite et grande échelle et les exigences de la coproduction, en se concentrant également sur la législation en vigueur dans cette industrie et les aspects à prendre en compte lors de l'exécution des tâches de distribution.

Il s'agit donc d'une occasion unique d'accéder à un programme hautement qualifiant qui portera ses connaissances à un niveau de spécialisation qui lui permettra de se distinguer dans le secteur de l'Animation. De plus, grâce à son format pratique, il pourra accéder à la salle de Classe Virtuelle 24 heures sur 24, où il trouvera des dizaines d'heures de matériel supplémentaire de haute qualité pour approfondir ses connaissances sur les concepts les plus intéressants en fonction de ses centres d'intérêt. Ainsi, en moins de 12 mois, il aura atteint ses objectifs professionnels les plus ambitieux et pourra désormais prendre en charge les productions d'Animation internationales de son choix.

Ce **Mastère Spécialisé en Production d'Animation** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en production audiovisuelle et animation
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations actuelles et dynamiques sur ces disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Exercices pratiques permettant de réaliser le processus d'auto-évaluation afin d'améliorer l'apprentissage
- ♦ Il met l'accent sur les Méthodologie d'études innovantes
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Un diplôme qui vous permettra de développer les compétences nécessaires pour réussir dans la production de projets Stopmotion, 3D, traditionnels et transmédia”*

“

*Devenir un producteur spécialisé dans l'Animation en moins de 12 mois et grâce à un calendrier académique entièrement personnalisé est désormais possible grâce à ce Mastère Spécialisé”*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous serez en mesure d'approfondir les aspects clés du financement d'un Projet d'Animation, afin que vos résultats financiers soient toujours positifs.*

*Vous apprendrez en détail les clés d'une bonne distribution des produits, y compris la gestion du merchandising et les accords avec les marques.*



# 02 Objectifs

La croissance de l'Industrie de l'Animation et son implication dans des secteurs en plein essor tels que les jeux vidéo ou le cinéma, est ce qui a motivé TECH à concevoir ce diplôme. Pour cette raison, l'objectif de cette université est d'offrir aux diplômés tous les outils académiques qui leur permettront d'obtenir un degré élevé et remarquable de spécialisation dans ce type de productions et leurs différents genres. Ils disposeront ainsi des connaissances les plus exhaustives et les plus récentes en matière de techniques de modélisation et de représentation et seront en mesure d'entreprendre des projets de grande envergure avec un succès garanti.



“

*Si votre objectif est de perfectionner vos compétences en Animation au niveau des grands jeux vidéo tels que Ghost of Tsushima, ce programme est fait pour vous”*



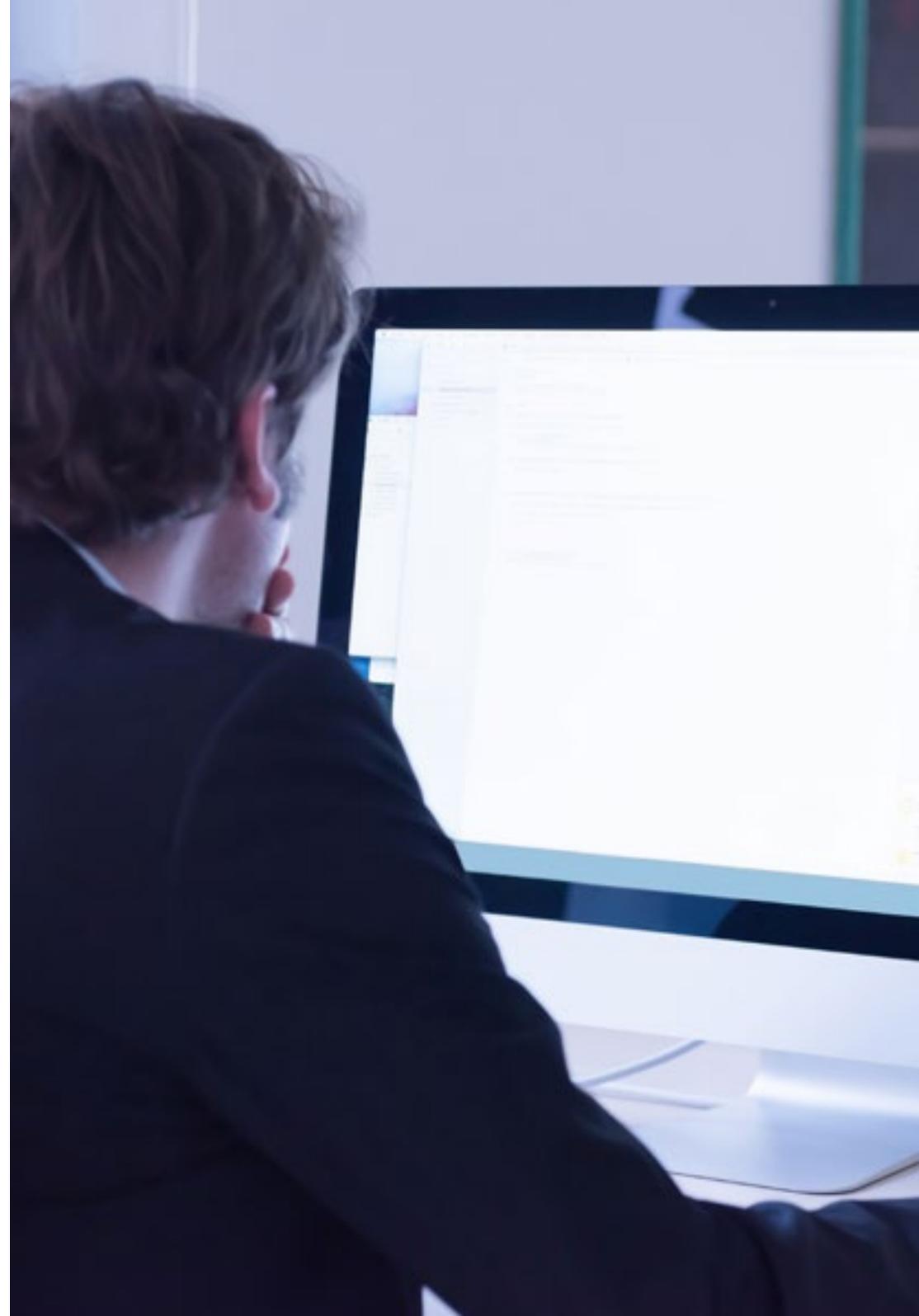
## Objectifs generales

---

- ♦ Connaître en détail et en profondeur les caractéristiques techniques propre à la Production d'Animation dans ses différents formats
- ♦ Obtenir une connaissance large et spécialisée du métier d'animateur audiovisuel par une approche globale des tâches, des objectifs de production et des outils qu'il utilise
- ♦ Acquérir une vision argumentée des méthodes de financement dans tout Projet de Production d'Animation
- ♦ Mettre à jour ses connaissances en matière de législation, de négociation et d'industrie au niveau international dans ce secteur



*En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous maîtriserez chacune des spécifications des phases du projet d'Animation"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Le producteur d'Animation

- ♦ Obtenir les compétences de communication nécessaires au fonctionnement des équipes et à la compréhension des tâches
- ♦ Comprendre l'évolution de l'industrie de l'Animation et son impact sur le rôle du producteur
- ♦ Gérer les capacités de production dans d'autres secteurs
- ♦ Comprendre l'état de l'industrie de l'Animation, les chiffres, les studios et les développements
- ♦ Distinguer les entreprises et les différents projets qu'elles peuvent entreprendre en fonction de leur structure
- ♦ Distribuer de petites pièces d'animation sur les réseaux sociaux

### Module 2. Programmes et gestion

- ♦ Préparer le diplômé à gérer le temps du producteur dans les différentes tâches qu'il peut effectuer au cours de la journée
- ♦ Gérer le temps du personnel impliqué dans la production
- ♦ Connaître les orientations à prendre dans le recrutement du personnel à différents moments en fonction des besoins et du temps
- ♦ Comprendre les lignes directrices de la communication entre les différents services
- ♦ Rédiger des documents d'importance vitale dans un processus de production

### Module 3. Producteur de Projets d'Animation Traditionnelle

- ♦ Apprendre chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation traditionnelle, en fonction du style et du matériel artistique utilisés et de la durée de l'œuvre finale
- ♦ Distinguer les phases à réaliser dans ces productions et la durée de ces phases en fonction du projet
- ♦ Calculer le coût monétaire par temps travaillé en fonction du travailleur
- ♦ Calculer le coût des équipements et des logiciels nécessaires

### Module 4. Projets d'Animation *Stopmotion*

- ♦ Apprendre chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation *Stopmotion* sont, en fonction du matériel artistique utilisé et de la durée de l'œuvre finale
- ♦ Distinguer les phases à réaliser dans ces productions et la durée de ces phases en fonction du projet
- ♦ Calculer le coût monétaire par temps travaillé en fonction du travailleur
- ♦ Calculer le coût des équipements et des logiciels nécessaires

### **Module 5. Projets d'Animation 3D**

- ♦ Apprendre en profondeur chacun des rôles impliqués dans une Production d'Animation 3D, en fonction du style et de l'équipement artistique utilisé et de la durée de l'œuvre finale
- ♦ Distinguer les phases à réaliser dans ces productions et la durée de ces phases en fonction du projet
- ♦ Calculer le coût monétaire par temps travaillé en fonction du travailleur
- ♦ Calculer le coût des équipements et des logiciels nécessaires

### **Module 6. Projet transmédia**

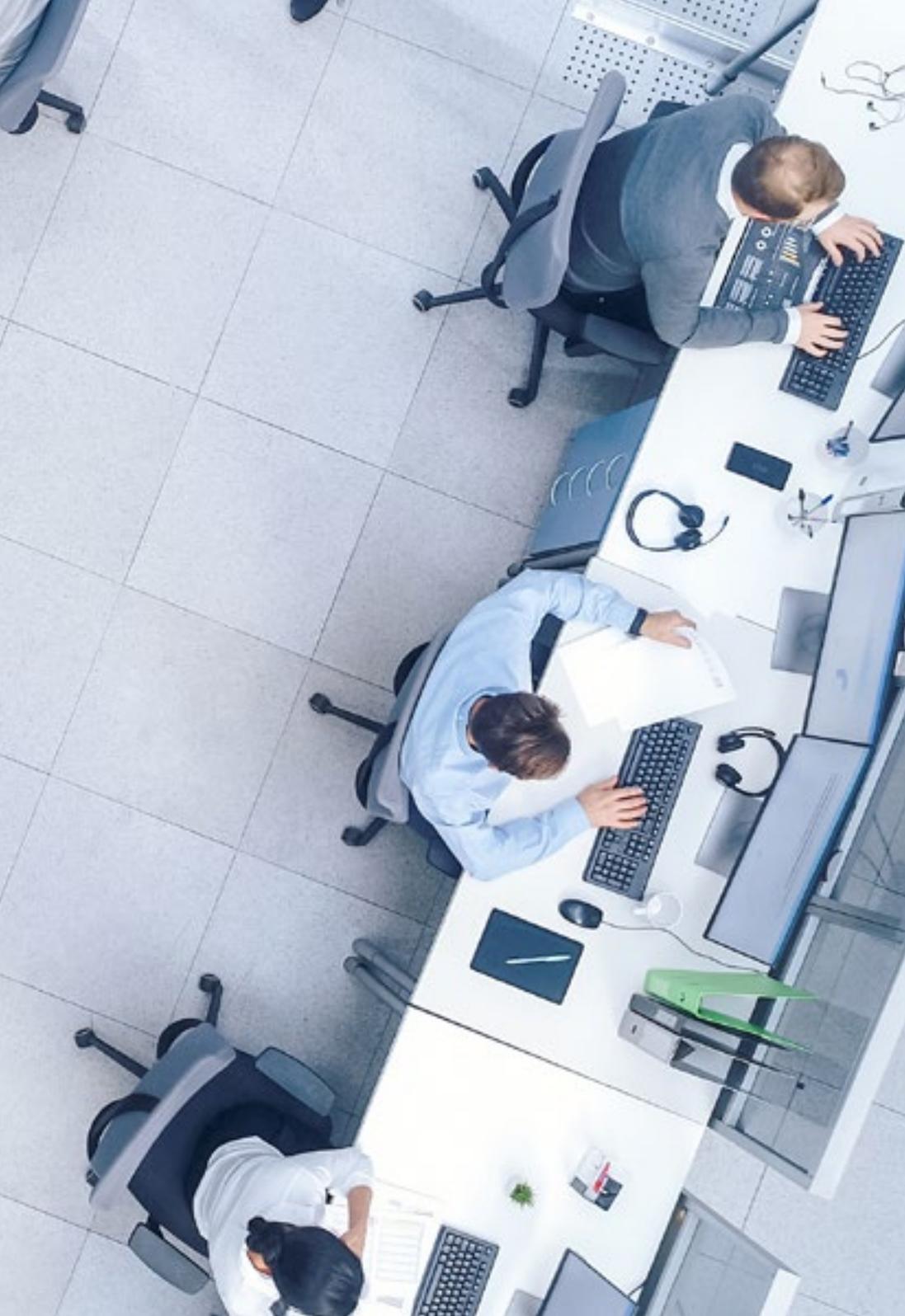
- ♦ Connaître les projets actuels et innovants qui marquent la production de nouveaux contenus
- ♦ Connaître en détail les technologies utilisées dans ces projets et l'inclusion d'autres personnes dans les projets de développement
- ♦ Avoir une notion des utilisations futures dans l'Animation pour l'humanisation des intelligences artificielles
- ♦ Gérer la production d'Animations dans l'Industrie du Jeu Vidéo
- ♦ Connaître l'utilisation de l'animation dans la publicité et les programmes de télévision

### **Module 7. Financement**

- ♦ Distinguer les meilleurs moyens d'obtenir un financement pour un projet, en fonction du résultat final du projet
- ♦ Connaître la documentation nécessaire qui doit être présentée aux différentes entités
- ♦ Connaître en détail l'exhaustivité et la présentation requises pour obtenir une aide par le biais du programme Ibermedia
- ♦ Connaître les méthodes de financement par le biais des NFTs

### **Module 8. Distribution**

- ♦ Gérer le parcours du projet une fois qu'il a été finalisé
- ♦ Documenter le matériel audiovisuel qui doit exister pour la distribution d'un projet à travers des festivals
- ♦ Choisir un distributeur en fonction du prix et de sa capacité à traiter avec les festivals
- ♦ Connaître les meilleurs festivals internationaux, en fonction du projet, de la documentation et des conditions d'inscription
- ♦ Gérer la vente des droits une fois la tournée terminée et l'obtention des bénéfices qui en découlent
- ♦ Planifier la vente d'éventuels *merchandising*



### Module 9. Coproductions

- ◆ Connaître de manière approfondie le fonctionnement d'une coproduction
- ◆ Comprendre les avantages d'un accord de coproduction
- ◆ Distinguer la documentation à remplir lors de la signature d'une coproduction et les exigences pour la modifier
- ◆ Distinguer les conditions de financement par le Sous-programme Media et la documentation nécessaire
- ◆ Comprendre les conditions de financement par Eurimages et la documentation nécessaire
- ◆ Approfondir la connaissance des programmes de coproduction en Amérique Latine
- ◆ Approfondir les autres programmes de coproduction dans différents pays qui sont essentiels pour le secteur

### Module 10. Production d'Animation: législation, négociation et industrie

- ◆ Concilier la vie professionnelle et personnelle des salariés, en fonction des aléas saisonniers, et l'exécution des tâches
- ◆ Savoir effectuer des tâches multiples en dehors de ses fonctions face au manque de personnel dans les petites entreprises
- ◆ Gérer l'accès aux dossiers des différents services, et respecter les délais
- ◆ Connaître les informations à prendre en compte dans le secteur pour l'avenir

# 03

## Compétences

En accédant à ce Mastère Spécialisé, les diplômés pourront développer les compétences requises des meilleurs professionnels spécialisés dans l'Industrie de la Production d'Animation. En outre, grâce à une connaissance approfondie des différents domaines qui composent ce secteur, ils seront en mesure d'agir dans des situations diverses et complexes, de la préparation de projets aux questions de financement ou de coproduction, en leur permettant toujours d'appliquer les stratégies les plus appropriées pour chaque cas et en fonction des caractéristiques du contexte.





“

*Une qualification hautement qualifiante qui fera de vous un professionnel averti et distingué dans le secteur de la Production d'Animation”*



## Compétences générales

---

- ♦ Maîtriser les outils nécessaires pour mener à bien un projet de Production d'Animation à petite et grande échelle
- ♦ Savoir appliquer les connaissances acquises à la résolution de problèmes émergents au cours des différentes phases de la production
- ♦ Être capable de gérer une coproduction, tant du point de vue financier qu'audiovisuel
- ♦ Connaître en détail la gestion des projets d'Animation Traditionnelle, de Stopmotion, de 3D et de transmédia, ainsi que les outils spécifiques à utiliser dans chaque cas pour obtenir des résultats optimaux garantis

“

*Vous acquerez les compétences techniques nécessaires pour maîtriser les programmes de gestion de projet, ainsi que les ressources les plus modernes applicables à l'Animation”*





## Compétences spécifiques

---

- ◆ Posséder une connaissance spécifique des différentes sociétés qui existent lorsqu'on travaille en tant que producteur, ainsi que de leur formalisation
- ◆ Maîtriser le langage inhérent au monde de l'animation dans ses différents secteurs
- ◆ Connaître la figure du produit dans les différents médias audiovisuels afin d'en comprendre le fonctionnement
- ◆ Manipuler les ressources qu'un producteur doit gérer
- ◆ Maîtriser professionnellement l'utilisation des programmes de gestion du temps de l'équipe
- ◆ Maîtriser les temps de développement en fonction de la durée et du type de projets
- ◆ Connaître les rôles requis selon le type de production
- ◆ Gérer les différentes équipes dans les phases du projet
- ◆ Distinguer les besoins de l'équipe au travail
- ◆ Connaître en détail les rôles requis en fonction du type de production
- ◆ Savoir comment gérer les différentes équipes nécessaires dans les phases d'un Projet d'Animation 3D
- ◆ Assimiler les problèmes qui peuvent survenir inopinément et disposer des compétences nécessaires pour les résoudre

# 04

## Direction de la formation

Conformément aux directives de qualité qui définissent cette université, TECH a sélectionné pour la direction et l'enseignement de ce Mastère Spécialisé un corps enseignant spécialisé dans la Production d'Animation, avec une longue carrière professionnelle. Il s'agit d'un groupe de professionnels actifs, qui apporteront à ce programme une vision actualisée, réelle et critique du secteur, une caractéristique distinctive dont le diplômé pourra tirer parti pour apprendre en détail les clés de la profession et mettre en œuvre les techniques et les stratégies les plus efficaces dans la création de contenu numérique dans leur pratique.





“

*Le fait d'avoir une équipe d'experts dans le secteur vous donnera une vision réaliste et critique de la manière de gérer des projets avec succès aujourd'hui”*

## Direction



### M. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Réalisateur et Producteur
- ♦ Associé fondateur de Planet 141
- ♦ Réalisateur et Producteur de vidéos musicales
- ♦ Producteur de longs métrages
- ♦ Diplôme en Ingénierie Électronique de l'Université Pontificale Javeriana

## Professeurs

### M. Herrero Larrumbide, Aitor

- ♦ PDG et superviseur du storyboard chez AupaStudio
- ♦ Script doctoring dans la série Magic Mermaids
- ♦ Réalisateur de courts métrages d'animation
- ♦ Musicien et scénariste de plusieurs épisodes de la série Cry Babies
- ♦ Designer de production et scénariste de la série Meme and Mr. Bobo

### M. Lascano, Carlos

- ♦ Réalisateur chez DREAMLIFE Filmworks
- ♦ Expert en Jeu de Caméra pour Pandemonium Visual Group
- ♦ Spécialisé dans la Prise de vue d'Animation en Stop Motion, Pandemonium Grupo Visual
- ♦ Expert en Création Littéraire du Marché des Industries Culturelles Argentines
- ♦ Licence en Droit de l'Université Nationale de Mar de Plata



**M. Herguera Acosta, Diego**

- ◆ Producteur de Sultana Films SL
- ◆ Licence en Architecture de l'Université Polytechnique de Catalogne
- ◆ Producteur de Longs Métrages d'animation
- ◆ Producteur de Courts Métrages d'animation

**M. Concha Rivero, Juan Carlos**

- ◆ Assistant réalisateur pour Aurel
- ◆ Expert en Animation et Montage numérique 3D Max et Premiere par New Horizons
- ◆ Spécialisé dans les Beaux-Arts par la Direction de la Culture Artistique de Santander
- ◆ Licence en Design Graphique de l'Université Taller Cinco

**M. Mas Bilbao, Mikel**

- ◆ Producteur Exécutif et Directeur de Cornelius Films
- ◆ Expert en Réalisation Cinématographique du Centre d'Études Cinématographiques de Catalogne
- ◆ Expert en Écriture de Scénario par Editrain Barcelona
- ◆ Expert en Photographie Numérique par Editrain Barcelona
- ◆ Licence en Histoire de l'Art de l'Université Autonome de Barcelone



*Une expérience de formation unique,  
clé et décisive pour stimuler votre  
développement professionnel”*

# 05

## Structure et contenu

La conception de la structure et du contenu de ce Mastère Spécialisé a été réalisée par l'équipe enseignante. C'est pourquoi le diplômé qui accède à ce programme 100% en Ligne y trouvera le programme théorique et pratique le plus moderne et le plus dynamique sur la Production d'Animation, développé sur la base de la Méthodologie d'étude pédagogique innovante du Relearning. En outre, il disposera de dizaines d'heures de matériel supplémentaire sous différents formats, qui, avec le syllabus, peuvent être téléchargés sur n'importe quel appareil avec une connexion internet dès le début du cours, afin qu'il puisse personnaliser son emploi du temps et le combiner avec n'importe quelle autre activité académique ou professionnelle.



“

*L'équipe pédagogique a sélectionné des simulations de situations réelles au sein de l'industrie de l'Animation, afin que vous puissiez mettre en pratique vos compétences et développer, dès le début du programme, une stratégie gagnante”*

## Module 1. Le producteur d'Animation

- 1.1. Fonctions
  - 1.1.1. La production
  - 1.1.2. Jargon spécialisé
  - 1.1.3. Données
- 1.2. Types d'entreprises
  - 1.2.1. Types
  - 1.2.2. Entreprises spécialisées
  - 1.2.3. Types de projet
- 1.3. Types d'entrepreneurs et de sociétés
  - 1.3.1. Sociétés
  - 1.3.2. *Freelances* et indépendants
  - 1.3.3. Autres formules juridiques
- 1.4. Développement dans les médias
  - 1.4.1. Le cinéma
  - 1.4.2. Télévision
- 1.5. Développement multimédia
  - 1.5.1. Web
  - 1.5.2. Le jeu vidéo
  - 1.5.3. Applications
- 1.6. L'Industrie de l'Animation
  - 1.6.1. Industries
  - 1.6.2. Moment présent
  - 1.6.3. Spécificité
- 1.7. Avenir de l'animation
  - 1.7.1. Technologies
  - 1.7.2. Postes d'avenir
  - 1.7.3. Défis
- 1.8. L'animation et autres médias
  - 1.8.1. Réseaux sociaux
  - 1.8.2. Youtube
  - 1.8.3. Twitch

- 1.9. Différenciation des productions
  - 1.9.1. Fin
  - 1.9.2. Interlude
  - 1.9.3. Début
- 1.10. Long métrage et court métrage
  - 1.10.1. Long métrage
  - 1.10.2. Court métrage
  - 1.10.3. Autres formules

## Module 2. Programmes et gestion

- 2.1. Ressources
  - 2.1.1. Temps
  - 2.1.2. Communication
  - 2.1.3. Autres ressources
- 2.2. Temps
  - 2.2.1. Monétisation
  - 2.2.2. Optimisation
  - 2.2.3. Contrats
- 2.3. Flux de travail
  - 2.3.1. *Pipeline*
  - 2.3.2. Superposition
  - 2.3.3. Tâches
- 2.4. Travailler avec différentes équipes
  - 2.4.1. Communication
  - 2.4.2. Emplacements
  - 2.4.3. Gestion dans différents lieux
- 2.5. Hiérarchies
  - 2.5.1. Producteur
  - 2.5.2. Relations avec les autres départements
  - 2.5.3. Délégation
- 2.6. Programmes
  - 2.6.1. Programmes
  - 2.6.2. Actualisation
  - 2.6.3. Interaction



- 2.7. La bible de la Production
  - 2.7.1. Contenus
  - 2.7.2. Besoins
  - 2.7.3. Utilisations
- 2.8. *Postmortem*
  - 2.8.1. Utilité
  - 2.8.2. *Postmortem*
  - 2.8.3. Projets futurs
- 2.9. Projets
  - 2.9.1. Possibilités
  - 2.9.2. Développements
  - 2.9.3. Perte de l'objectif
- 2.10. Publication des projets
  - 2.10.1. Temps
  - 2.10.2. Publications
  - 2.10.3. Diffusion

### Module 3. Producteur de Projets d'Animation Traditionnelle

- 3.1. Objectifs d'un Projet d'Animation Traditionnelle
  - 3.1.1. *Start*
  - 3.1.2. Arriver au projet
  - 3.1.3. Atteindre les objectifs
- 3.2. Phases du projet
  - 3.2.1. Distinctions
  - 3.2.2. Phases
  - 3.2.3. Durée
- 3.3. Phase de développement
  - 3.3.1. Départements
  - 3.3.2. Rôles
  - 3.3.3. Travail

- 3.4. Phase de pré-production
  - 3.4.1. Départements
  - 3.4.2. Rôles
  - 3.4.3. Travail
- 3.5. Phase de production
  - 3.5.1. Départements
  - 3.5.2. Rôles
  - 3.5.3. Travail
- 3.6. Phase de post-production
  - 3.6.1. Départements
  - 3.6.2. Rôles
  - 3.6.3. Travail
- 3.7. Équipement nécessaire
  - 3.7.1. Logiciel
  - 3.7.2. Hardware
  - 3.7.3. Autres
- 3.8. Long métrage
  - 3.8.1. Temps
  - 3.8.2. Gestion du personnel
  - 3.8.3. Gestion des ressources
- 3.9. Court métrage
  - 3.9.1. Temps
  - 3.9.2. Gestion du personnel
  - 3.9.3. Gestion des ressources
- 3.10. Séries
  - 3.10.1. Temps
  - 3.10.2. Gestion du personnel
  - 3.10.3. Gestion des ressources

## Module 4. Projets d'Animation *Stopmotion*

- 4.1. Objectifs d'un projet de *Stopmotion*
  - 4.1.1. Début du projet
  - 4.1.2. Interlude
  - 4.1.3. Arriver au projet
- 4.2. Phases du projet
  - 4.2.1. Distinctions
  - 4.2.2. Phases
  - 4.2.3. Durée
- 4.3. Phase de développement
  - 4.3.1. Départements
  - 4.3.1. Rôles
  - 4.3.3. Travail
- 4.4. Phase de pré-production
  - 4.4.1. Départements
  - 4.4.2. Rôles
  - 4.4.3. Travail
- 4.5. Phase de production
  - 4.5.1. Départements
  - 4.5.2. Rôles
  - 4.5.3. Travail
- 4.6. Phase de post-production
  - 4.6.1. Départements
  - 4.6.2. Rôles
  - 4.6.3. Travail
- 4.7. Équipement nécessaire
  - 4.7.1. Logiciel
  - 4.7.2. Hardware
  - 4.7.3. Autres
- 4.8. Long métrage
  - 4.8.1. Temps
  - 4.8.2. Gestion du personnel
  - 4.8.3. Gestion des ressources

- 4.9. Court métrage
  - 4.9.1. Temps
  - 4.9.2. Gestion du personnel
  - 4.9.3. Gestion des ressources
- 4.10. Séries
  - 4.10.1. Temps
  - 4.10.2. Gestion du personnel
  - 4.10.3. Gestion des ressources

## Module 5. Projets d'Animation 3D

- 5.1. Objectifs d'un Projet d'Animation 3D
  - 5.1.1. Début du projet
  - 5.1.2. Interlude
  - 5.1.3. Arriver au projet
- 5.2. Phases du projet
  - 5.2.1. Distinctions
  - 5.2.2. Phases
  - 5.2.3. Durée de chaque phase
- 5.3. Phase de développement
  - 5.3.1. Départements
  - 5.3.2. Rôles
  - 5.3.3. Travail
- 5.4. Phase de pré-production
  - 5.4.1. Départements
  - 5.4.2. Rôles
  - 5.4.3. Travail
- 5.5. Phase de production
  - 5.5.1. Départements
  - 5.5.2. Rôles
  - 5.5.3. Travail
- 5.6. Phase de post-production
  - 5.6.1. Départements
  - 5.6.2. Rôles
  - 5.6.3. Travail

- 5.7. Équipement nécessaire
  - 5.7.1. Logiciel
  - 5.7.2. Hardware
  - 5.7.3. Autres
- 5.8. Long métrage
  - 5.8.1. Temps
  - 5.8.2. Gestion du personnel
  - 5.8.3. Gestion des ressources
- 5.9. Court métrage
  - 5.9.1. Temps
  - 5.9.2. Gestion du personnel
  - 5.9.3. Gestion des ressources
- 5.10. Séries
  - 5.10.1. Temps
  - 5.10.2. Gestion du personnel
  - 5.10.3. Gestion des ressources

## Module 6. Projet *transmédia*

- 6.1. Technologies
  - 6.1.1. Captures
  - 6.1.2. Mouvements
  - 6.1.3. Bibliothèques
- 6.2. Médias
  - 6.2.1. Numériques
  - 6.2.2. Analogiques
  - 6.2.3. Hybrides
- 6.3. Intelligences artificielles
  - 6.3.1. IA avec apparence
  - 6.3.2. UX
  - 6.3.3. Futur
- 6.4. *Vitubers*
  - 6.4.1. Nouvelles formes d'environnement
  - 6.4.2. Avenir de l'anonymat
  - 6.4.3. Développement

- 6.5. Jeux vidéo
  - 6.5.1. Technologies utilisées
  - 6.5.2. Développement
- 6.6. Jeux vidéo et processus
  - 6.6.1. *Pipeline*
  - 6.6.2. Processus
  - 6.6.3. Hiérarchie
- 6.7. Publicité
  - 6.7.1. L'animation dans les publicités
  - 6.7.2. *Graphiques Motion*
  - 6.7.3. Impact visuel
- 6.8. En-têtes
  - 6.8.1. En-têtes
  - 6.8.2. Autres types d'animation
  - 6.8.3. Production
- 6.9. Réalité Augmentée
  - 6.9.1. RA
  - 6.9.2. Utilisations
  - 6.9.3. Actualité
- 6.10. Réalité Virtuelle
  - 6.10.1. VR
  - 6.10.2. Utilisations
  - 6.10.3. Métaverse

## Module 7. Financement

- 7.1. Le budget
  - 7.1.1. Marges
  - 7.1.2. Gestion des ressources
  - 7.1.3. Imprévus
- 7.2. Fonds propres et subventions
  - 7.2.1. Économies
  - 7.2.2. *Crowdfunding*
  - 7.2.3. Subventions



- 7.3. Ventes et préventes
  - 7.3.1. Distributeur
  - 7.3.2. Télévisions
  - 7.3.3. Autres médias
- 7.4. Véhicules d'investissement
  - 7.4.1. Comptes d'entreprises conjointes
  - 7.4.2. *Crowdfunding*
- 7.5. Programme Ibermedia
  - 7.5.1. Ibermedia
  - 7.5.2. Processus
  - 7.5.3. Documentation
- 7.6. Programme Ibermedia et économie
  - 7.6.1. Aide
  - 7.6.2. Continuité après la passation de marchés
  - 7.6.3. Justificatifs
- 7.7. Incitations fiscales
  - 7.7.1. Attraction des entreprises
  - 7.7.2. Exigences
  - 7.7.3. Aspects juridiques
- 7.8. NFT
  - 7.8.1. NFT
  - 7.8.2. Utilités
  - 7.8.3. Financement indirect

## Module 8. Distribution

- 8.1. La vie du produit
  - 8.1.1. Début
  - 8.1.2. Durée
  - 8.2.3. Finalisation
- 8.2. Campagne sur les réseaux
  - 8.2.1. Visibilité
  - 8.2.2. *Influencers*
  - 8.2.3. Coûts

- 8.3. Affiche
  - 8.3.1. Affiche
  - 8.3.2. Processus
  - 8.3.3. Fin
- 8.4. Documentation
  - 8.4.1. Présentations
  - 8.4.2. Remorque
  - 8.4.3. Autres besoins
- 8.5. Distributeurs
  - 8.5.1. Grandes entités
  - 8.5.2. Entités de taille moyenne
  - 8.5.3. Petites entités
- 8.6. Concours internationaux
  - 8.6.1. Petits festivals
  - 8.6.2. Grands festivals
  - 8.6.3. Répercussions économiques
- 8.7. Accords avec les marques
  - 8.7.1. Collaborations
  - 8.7.2. Parrainage
  - 8.7.3. Autres formes de collaboration
- 8.8. Vente du produit
  - 8.8.1. Plateformes numériques
  - 8.8.2. Types d'accords
  - 8.8.3. Nouvelle vie du produit
- 8.9. *Merchandising*
  - 8.9.1. Licences de vente
  - 8.9.2. Accords de fabrication
  - 8.9.3. Revenus

## Module 9. Coproductions

- 9.1. Coproductions
  - 9.1.1. La coproduction
- 9.2. Apports et droits
  - 9.2.1. Apports
  - 9.2.2. Parties
  - 9.2.3. Droit d'auteur
- 9.3. Accords de coproduction
  - 9.3.1. Documentation
  - 9.3.2. Accords
  - 9.3.3. Types de collaboration
- 9.4. Agenda du contrat
  - 9.4.1. Agenda
  - 9.4.2. Effet sur le contrat
  - 9.4.3. Formalisation
- 9.5. Financement du Sous-programme Média
  - 9.5.1. Sous-programmation
  - 9.5.2. Financement
  - 9.5.3. Aides au Développement
- 9.6. Financement du Sous-programme et montants
  - 9.6.1. Types
  - 9.6.2. Projets
  - 9.6.3. Montant des aides
- 9.7. Financement *Eurimages*
  - 9.7.1. Institution en charge
  - 9.7.2. Exigences
  - 9.7.3. Documentation

- 9.8. Financement *Eurimages* et sa Production
  - 9.8.1. Distribution
  - 9.8.2. Aides
  - 9.8.3. Remboursement
- 9.9. Autres coproductions internationales
  - 9.9.1. Autres pays bénéficiant d'accords
  - 9.9.2. Internalisation
  - 9.9.3. Documentation

## Module 10. Production d'Animation: législation, négociation et industrie

- 10.1. Lois
  - 10.1.1. Documentation justificative
  - 10.1.2. Accords interprofessionnels
  - 10.1.3. Jurisprudence
- 10.2. Congés et maladies
  - 10.2.1. Évolution annuelle
  - 10.2.2. Imprévus
  - 10.2.3. Solutions au cours de la production
- 10.3. Négociation
  - 10.3.1. Parties en conflit
  - 10.3.2. Formes d'accord
  - 10.3.3. Résolutions
- 10.4. Fonctions multiples
  - 10.4.1. Absence de ressources humaines
  - 10.4.2. Travail dans d'autres départements
  - 10.4.3. Interdépartementalisme
- 10.5. Gestion des fichiers
  - 10.5.1. Plateformes de ressources
  - 10.5.2. Copies de sauvegarde
  - 10.5.3. Accès

- 10.6. *Crunch*
  - 10.6.1. Moment présent
  - 10.6.2. Problème et solution
  - 10.6.3. Répercussions
- 10.7. Représentation quantitative et qualitative
  - 10.7.1. Représentation des femmes
  - 10.7.2. Représentation des LGBTI
  - 10.7.3. Représentation internationale
- 10.8. Situation après la pandémie
  - 10.8.1. Professionnalisation
  - 10.8.2. Productions internationales
- 10.9. Consommation d'Animation
  - 10.9.1. Mesures incitatives
  - 10.9.2. Exportations
  - 10.9.3. Importations



*Ne réfléchissez pas à deux fois et inscrivez-vous dès maintenant à ce diplôme qui élèvera votre carrière professionnelle au niveau des exigences requises par Sony, Ubisoft, Blizzard ou toute autre entreprise leader dans le secteur des jeux vidéo”*

# 06

# Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

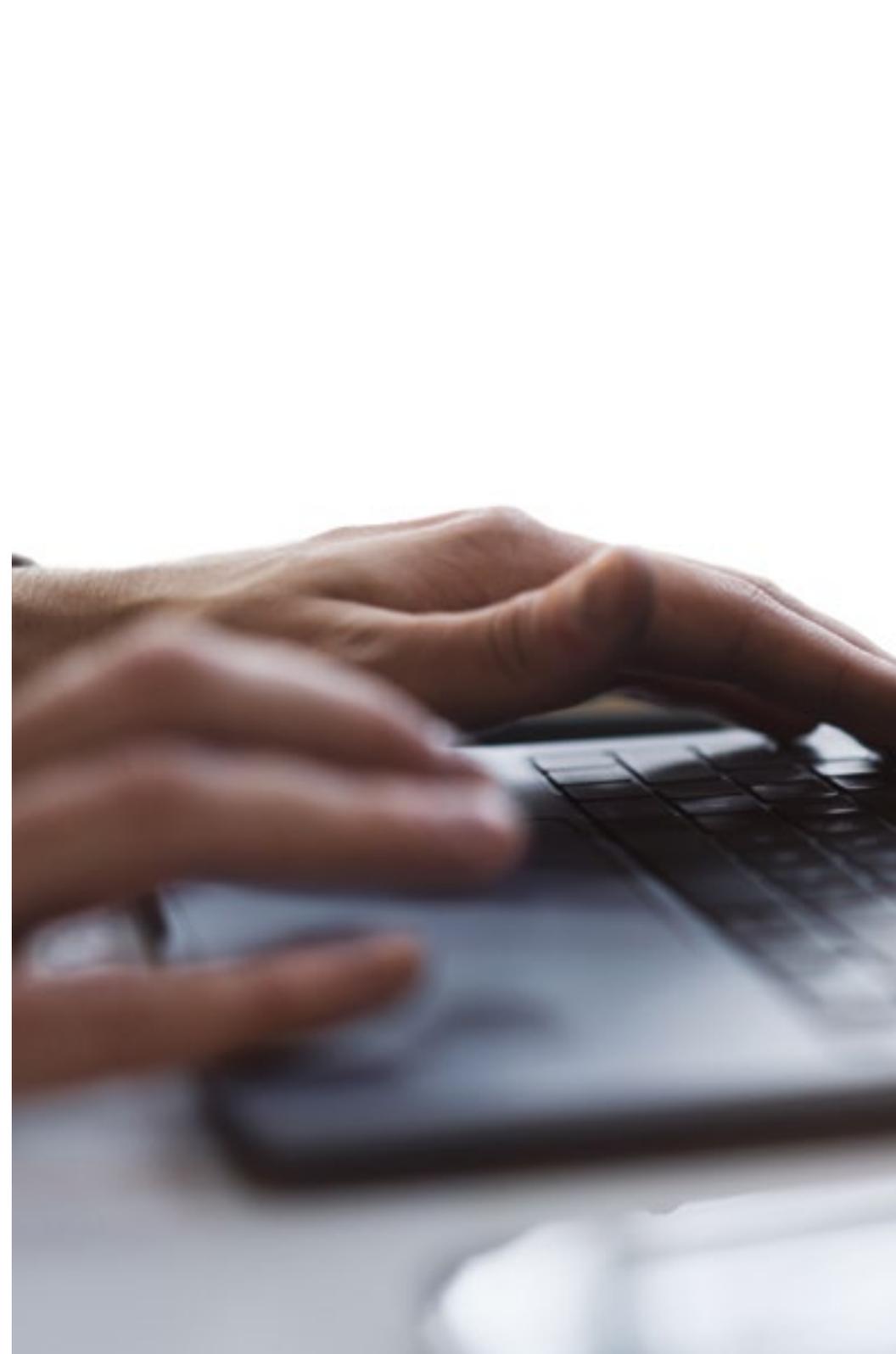
## L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



## Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

*Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”*

## Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



## Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*



## Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



*Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps”*

### L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

## La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Sans surprise, l'institution est devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, avec une note de 4,9 sur 5.

*Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.*

*Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.*



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



#### Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Résumés interactifs

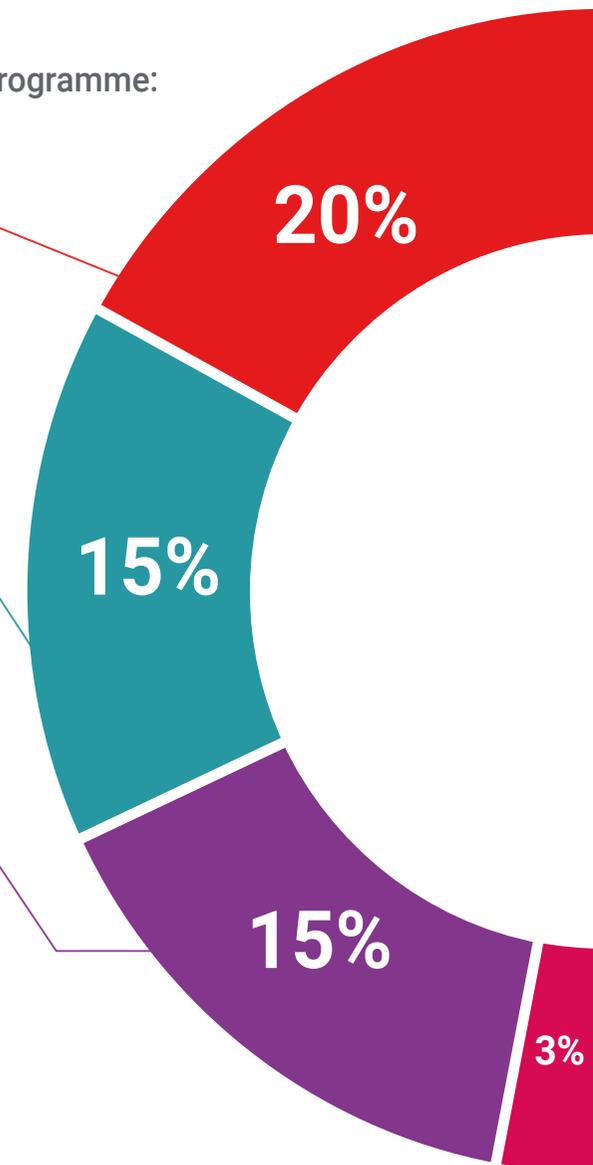
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





#### Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



#### Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



#### Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



# 07 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Production d'Animation garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès et obtenez votre diplôme universitaire sans avoir à vous déplacer ou à passer par des procédures fastidieuses"*

Ce **Mastère Spécialisé en Production d'Animation** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché.

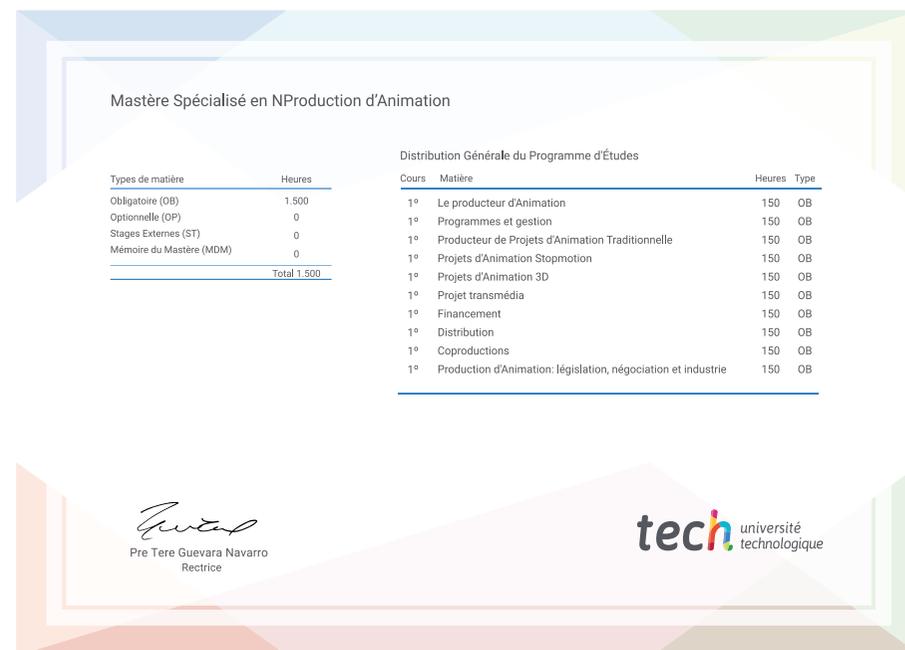
Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier\* avec accusé de réception son diplôme de **Mastère Spécialisé** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Mastère Spécialisé, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Production d'Animation**

Modalité: **en ligne**

Durée: **12 mois**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formations  
développement institutions  
classe virtuelle langues



## Mastère Spécialisé Production d'Animation

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Mastère Spécialisé Production d'Animation

