

RCCFC

Projet de collaboration dans le secteur de l'animation numérique

Collège communautaire du Nouveau-Brunswick -
Campus de la Péninsule acadienne et le Cégep de Matane

Rapport final

Période couverte par le rapport
Du 15 septembre 2011 au 31 mars 2012

Rédigé par Luc Thériault
Coordonnateur du développement institutionnel

Le 16 mai 2012

TABLES DES MATIÈRES

1. MISE EN CONTEXTE.....	1
Principaux objectifs du projet	1
2. SOMMAIRES DES ACTIVITÉS RÉALISÉES ET RÉSULTATS OBTENUS	2
Première rencontre des partenaires.....	2
Deuxième rencontre des partenaires	2
3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LES PRINCIPAUX RÉSULTATS POUR LA PÉRIODE COUVERTE PAR LE PROJET	3
4. SOMMAIRE DES RÉSULTATS OBTENUS	3
5. RAPPORT FINANCIER	4
6. CONCLUSION.....	4

1. MISE EN CONTEXTE

Le présent rapport final vise à démontrer les diverses activités accomplies dans le cadre du projet de collaboration dans le secteur de l'animation numérique. Ce rapport couvre la période du 1^{er} septembre 2011 au 31 mars 2012. On y retrouve les activités réalisées, mais aussi les interactions entre les établissements, les rencontres, les questionnements et les décisions prises entre les partenaires.

Étant dans une phase d'appropriation et de découverte, nous devions trouver une formule de rencontre qui permet un maximum d'échanges, non seulement au niveau des deux institutions, mais également et surtout, qui permet aux deux institutions de bien connaître le contexte et la réalité de chacun des milieux. Ainsi, nous avons jugé très important, de pair avec nos partenaires, d'effectuer la première rencontre entre les partenaires au Cégep de Matane.

La liste des participants et l'horaire des activités des rencontres sont disponibles en annexe du présent rapport. Les activités qui ont été réalisées dans le cadre de ce projet ont contribué à l'atteinte des résultats prévus au calendrier des activités.

Principaux objectifs du projet

Le but principal est de créer un partenariat à long terme entre les deux institutions francophones.

Le premier objectif consiste à favoriser le partage entre les deux institutions sur leurs expertises, leurs visions et leurs réalités des milieux régionaux (et provinciaux) dans le domaine de la production et l'animation 3D. Les différences tant scolaires, économiques ou culturelles des deux provinces viendront bonifier les champs d'intervention des institutions et enrichir la qualité des formations offertes aux étudiants.

Les objectifs du projet comprennent également :

- l'évaluation et l'analyse des différentes filières de formation afin d'identifier les possibilités de collaboration entre les partenaires dans le secteur ciblé;
- des interactions sur nos participations à des projets de recherche dans le but de développer des participations conjointes et complémentaires à des projets de recherche;
- le partage de nos savoir-faire pédagogiques;
- la comparaison et l'analyse des contenus pédagogiques et didactiques afin d'en faciliter l'arrimage.

2. SOMMAIRES DES ACTIVITÉS RÉALISÉES ET RÉSULTATS OBTENUS

Organiser une visite de deux jours dans chacune des institutions partenaires.

Première rencontre des partenaires

Une première rencontre entre le CCNB-PA et le Cégep de Matane s'est tenue les 14 et 15 novembre 2011 à Matane.

La délégation du CCNB-PA était composée de :

Mona Landry, chef du développement;
Carole Doucet, chef de département - Affaires, arts et culture, Études générales;
Paul Duguay, enseignant au programme *Production et animation 3D*.

L'équipe du Cégep de Matane était composée de :

Louis Poirier, directeur des études;
Jérôme Forget, directeur adjoint des services éducatifs;
Étienne du Berger; Anthony Leclerc et Sébastien Leblanc, enseignants au programme *Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images*;
Brigitte Lavoie, responsable du recrutement.

Deuxième rencontre des partenaires

Une deuxième rencontre a eu lieu au CCNB-PA dans la Péninsule acadienne les 9 et 10 février 2012.

La délégation du Cégep de Matane était composée de:

Carole Bourget, conseillère au développement;
Louis Poirier, directeur des études;
Étienne Du Berger et Jean-Marc Fillion, enseignants au programme *Techniques d'animation 3D et de synthèse d'images*;

L'équipe du CCNB-PA était composée de :

Mona Landry, chef du développement;
Carole Doucet, chef de département - Affaires, arts et culture, Études générales;
Paul Duguay, enseignant au programme *Production et animation 3D*;
Luc P. Thériault, coordonnateur institutionnel.

3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LES PRINCIPAUX RÉSULTATS POUR LA PÉRIODE COUVERTE PAR LE PROJET

- Prendre connaissance des structures de programme de chacun, partager et expliquer les programmes d'études;
- Prendre connaissance des équipements utilisés dans les institutions (logiciels, etc.,
- Visite des locaux du CDRIN;
- Discuter avec les étudiants présents lors des rencontres;
- Faire le partage des pratiques exemplaires concernant le recrutement d'étudiants et les approches pédagogiques;
- Identifier des projets qui existent présentement, ou qui pourraient être développés conjointement;
- Connaître davantage les moyens utiliser afin de livrer les programmes de formations;
- Identifier les possibilités d'arrimage entre les programmes d'études;
- Recenser les enseignants et leurs spécialités afin de favoriser la mobilité et la formation spécifique;
- Une analyse d'écart de l'atelier pédagogique en animation du CCNB-PA;
- Évaluation des équipements et évaluation des besoins en aménagement des locaux;
- Visite chez un entrepreneur local émergeant dans le domaine du 3D.

4. SOMMAIRE DES RÉSULTATS OBTENUS

- Les visites ont eu lieu tel que prévu entre les partenaires et ont suscité des discussions et des échanges très enrichissants entre les acteurs du projet. Les enseignants des programmes d'animation numérique des deux institutions et les responsables administratifs ont pu prendre connaissance des structures de fonctionnement de chacune des institutions ainsi que le partage des contenues des programmes de formation.
- Les missions qui ont été effectuées dans nos deux institutions ont permis de découvrir l'équipement utilisé dans la livraison des programmes d'animation numérique (tels que les laboratoires, ordinateurs et logiciels spéciaux). Par ailleurs, il a été possible d'échanger sur l'utilisation de ces équipements par les enseignants ainsi que les étudiants, concernant les nouvelles tendances et nouveaux logiciels disponibles sur le marché.
- Les visites ont permis de rencontrer les étudiants, d'échanger avec eux sur leurs expériences d'apprentissage. Ceci a permis aux enseignants des deux institutions d'apprécier les travaux en cours des étudiants et de comparer la finalité du programme selon les approches pédagogiques utilisés dans les diverses maisons de formation. D'un autre côté, les visites en classe ont permis aux étudiants de rencontrer des professionnels de cette spécialité.

- Ce projet de collaboration a favorisé, pour une première fois, une plateforme de réseautage des deux institutions francophones à l'est du Canada œuvrant dans la formation liée au domaine de l'animation numérique. Cette initiative a permis aux partenaires d'identifier une démarche commune afin d'intégrer de nouveaux logiciels de formation dans leur programme respectif.
- Les échanges réalisés dans le cadre de ce projet ont permis d'identifier des ressources humaines qui seront responsables d'effectuer l'appropriation et l'arrimage des programmes d'études en collaboration avec certains enseignants des deux institutions. La liste de cours du programme actuel de Production et animation 3D du CCNB a été distribuée au partenaire. Le CÉGEP de Matane a partagé pour sa part la liste de cours du programme menant à un DEC (domaine de l'animation). Le CCNB-PA est intéressé par un tel programme afin de voir la possibilité de l'adapter à l'industrie de l'animation numérique. Au point de vue pédagogique, les sessions de travail ont été très fructueuses, car elle a permis d'examiner les infrastructures nécessaires à la livraison de programmes en animation numérique.
- Ce projet de collaboration a également permis de dresser les grandes lignes des observations tirées des expérimentations réalisées dans chacune des institutions participantes. À partir des différentes rencontres entre les partenaires du projet, il est maintenant possible d'envisager la mise en place d'un projet de plus grande envergure (PRECEPT-F), qui permettra de mettre à contribution les expertises de chacun et ainsi renforcer la livraison d'activités de formation novatrice en français.
- Le personnel de gestion pédagogique des deux institutions a échangé sur l'approche par compétences utilisé dans le programme d'études. Les intervenants du CCNB-PA ont été conscientisés aux avantages d'une telle démarche. Le projet leur a donc permis de démarrer une réflexion en ce sens.

5. RAPPORT FINANCIER

Le rapport financier en date du 30 avril 2012 est disponible à [l'annexe 1](#) du présent rapport.

6. CONCLUSION

En conclusion, voici une liste d'activités ciblées dans le cadre d'une future demande du projet PRECEPT-F entre les deux institutions :

- Développement d'un outil afin de favoriser l'utilisation et les échanges d'expertise sur différents programmes tels que : MaxScript, Unity, Visualisation architecturale;
- Développement, en partenariat, d'une série de vidéos : pipeline – selon les besoins des deux institutions touchants des points spécifiques à la formation;

- Exploration de l'utilisation de *Sketchbook* entre les partenaires pour développer des meilleures pratiques et améliorer les programmes d'études dans le but d'offrir une meilleure formation aux étudiants;
- Formation des formateurs sur le concept de capture de mouvements et animation de personnage.

Ainsi, les rencontres qui ont eu lieu entre les différents acteurs du projet ont été très profitables dans l'atteinte des objectifs du projet. Les séances de travail entre les partenaires se sont déroulées dans une très bonne ambiance et les participants ont manifesté une réelle envie de continuer la collaboration à long terme. De ces rencontres sont nées des idées de projets conjoints afin de présenter une demande de financement auprès du programme PRÉCEPT-F du RCCFC dans le futur. Le secteur de l'animation numérique offre un éventail de possibilités d'innovation pour les entreprises et les institutions de formation. Ainsi, les acteurs sont tous d'accord pour dire que la formation offerte dans les institutions d'enseignements doit être orientée en fonction des réalités du marché. Les enseignants sont ouverts à des activités de mobilité du personnel et le partage d'expertise pour la livraison de cours spécifiques qui feront en sorte que des classes pourraient être jumelées à distance.