ARTS, LETTRES, LANGUES

# MASTER Design | parcours Cinéma d'animation

Design

**Niveau d'étude visé**
BAC +5

**Diplôme**
Master (LMD)

**Domaine(s) d'étude**
Audiovisuel - Cinéma

**Accessible en**
Formation initiale, Formation continue, VAE

**Établissements**
Université Toulouse - Jean Jaurès

# Présentation

## Objectifs

Le parcours "Cinéma d'animation" suit une structure pédagogique commune à l'ensemble des parcours de master, mention design, de l'ISCID, avec :<br> <br> Des blocs de tronc commun à l'ensemble des parcours : <ul> <li>approches théoriques et critiques en Arts, design et sciences humaines et sociales</li> <li>projets collaboratifs transdisciplinaires en partenariat avec des entreprises, des laboratoires ou des institutions culturelles</li> <li>stages en entreprises</li> <li>langue vivante : Anglais</li> </ul> <br> Des blocs de compétences spécifiques au parcours : <ul> <li>compétences professionnelles : méthodologies, outils et pratiques spécifiques aux différents terrains du cinéma d'animation ; workshops</li> <li>compétences recherche : approche critique, articulation création-recherche, argumentaire, rédaction d'un mémoire</li> <li>compétences projet/profession : conception, expérimentation, production, élaboration d'une démarche créative personnelle, conduite de projet professionnel, réalisation d'un projet de fin d'étude</li> </ul> <br> <br> Plus spécifiquement, les enseignements du parcours Cinéma d'animation sont envisagés dans une complémentarité entre des approches conceptuelles, méthodologiques et esthétiques propres au champ du cinéma d'animation, et des pratiques d'atelier visant à acquérir la maîtrise des outils et des processus de réalisation et de production d'un film d'animation.<br> <br> L'étudiant.e sera donc amené.e à travailler : <ul> <li>les problématiques artistiques et les constructions esthétiques dans le champ</li> <li>les méthodologies de création-recherche en cinéma d'animation</li> <li>les méthodologies de projet adaptées à l'un des terrains du cinéma d'animation</li> <li>les outils et les méthodes adaptés à chacune des étapes de la conception et de la pré-production (expérimentation, écriture, concept art, character design, colour script, partition graphique, story-board, animatique), de la réalisation, de la post-production et de la diffusion.</li> </ul> <br> Pratiques expérimentales en atelier : <ul> <li>atelier Langages cinématographiques et de l'image animée</li> <li>atelier écriture, conception et pré-production</li> <li>atelier expérimentation et savoir-faire</li> <li>atelier séminaire de création-recherche</li> </ul>

# Infos pratiques

## Lieu(x)

Montauban



Toutes les informations de cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle
Dernière mise à jour le 16 janvier 2026

## En savoir plus

MASTER Design | parcours Cinéma d'animation

https://www.univ-tlse2.fr/accueil/formation-insertion/master-cinema-danimation



Toutes les informations de cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle
Dernière mise à jour le 16 janvier 2026

Communauté d'universités et établissements de Toulouse