

# Découvertes numériques

## Arts plastiques - Arts visuels

### Tous niveaux

PIX3L

€ 250.00

🕒 2, 8 ou 16

Lieux :

Nombre d'élèves : 0 +

## DESCRIPTION

### DESCRIPTIF DU PARCOURS

PIX3L est une association dédiée aux arts et cultures numériques. Elle a pour objectif de transmettre les techniques et favoriser la création de tous les univers artistiques que regroupent les outils numériques, autant par les créateurs eux-mêmes que par les néophytes.

Chaque atelier présenté a pour objectif que chacun s'approprie les outils numériques afin d'en être acteur. Chacune des thématiques est assurée par des intervenants spécialisés / artistes, créateurs ou médiateurs culturels.

#### - CREATION DE JEUX VIDEO

Le parcours consiste à créer son propre jeu vidéo. Les participants sont amenés à se questionner sur la composition d'un jeu vidéo : le graphisme, l'histoire, les personnages, la musique, le gameplay, le genre, la console, etc. Ils passent ensuite à la création et la fabrication de leur propre jeu vidéo, d'abord sur papier, puis au moyen d'une application sur Ipad (Sketch Nation) ou de logiciels adaptés (Scratch, RPG Maker).

#### - L'ECOLE DU SAMPLE

Création musicale sur tablette numérique Un sample est un extrait de musique ou un son réutilisé dans une nouvelle composition musicale, joué en boucle. Le parcours consiste à créer de la musique ou des environnements sonores avec les élèves en utilisant des logiciels ou applications de MAO (Musique assistée par ordinateur) sur iPad (Table top) et à partir d'instruments ou d'enregistrements de voix ou de bruits. L'intervention est une initiation, pas à pas, vers la création de musiques électroniques.

#### - FILM D'ANIMATION

Réalisation d'un film d'animation en « stop-motion » (une technique d'animation image par image permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles) : de la découverte, de la technique et de plusieurs applications, à la réalisation, en passant par l'écriture d'une histoire et la création de décors.

En fin de chaque période, des temps de valorisation des ateliers menés sous forme d'exposition, visionnage public...sont programmés.

#### -MAPPING VIDÉO

réalisation d'un mapping vidéo (ou cartographie vidéo ) sur le theme de son choix sur une maquette ou un lieu dédié (travail insitu). Conception de la matière vidéo par les élèves suivant différentes techniques d'animations (stop motion, leap motion, photo, compositing, etc). Réalisation des mires et techniques de projection.

#### Déroulé :

- séance d'initiation aux outils, techniques, applications utilisées (2 heures)
- entre 5 et 12 heures de pratique et de création
- dernière séance : exposition, projection (1 heure)

#### INTERVENTIONS (durée totale 2, 8 ou 16 heures)

-PARCOURS D'INITIATION (2 heures)

- PARCOURS 2 (durée totale 8 heures)

Temps de découverte : 2 heures

Temps de pratique : 5 heures

Temps de synthèse : 1 heure

- PARCOURS 3 (durée totale 16 heures)

Temps de découverte : 2 heures

Temps de pratique : 12 heures

Temps de synthèse : 2 heures

#### INTERVENANTS

Sylvain VUILLERET

Xavier FEUGRAY

Anne Charlotte GELEZ

NIKODIO

# Découvertes numériques

## **COÛT GLOBAL DU PARCOURS**

- Parcours d'initiation: 250€
- Parcours 2 : 860 €
- Parcours 3 : 1 780 €

## **NOMBRE DE PARCOURS / AN**

Autant que de demandes

## **NOMBRE D'ÉLÈVES CONCERNÉS**

Groupes de 15 élèves maximum (si classe entière, prévoir 2 groupes)

## **DISPONIBILITÉ DE L'INTERVENANT**

Toute l'année, séances à prévoir en amont avec l'équipe pédagogique

## **CONTACT**

**Sylvain VUILLERET / 02 76 61 53 07**

[geraldine@pix3l.org](mailto:geraldine@pix3l.org) / [contact@pix3l.org](mailto:contact@pix3l.org) - <https://pix3l.org/>