

Théo VIRGAUX

69 Avenue Paul Vaillant Couturier, 94 800 Villejuif

theovirgaux0711@gmail.com

06 12 89 76 13

Villejuif, le 27.06.2023

Objet : demande de bourse de la Fondation Vallet.

Madame, Monsieur,

Je souhaite, par la présente, porter à votre connaissance mon désir d'obtention de la Bourse de la Fondation Vallet. Originaire de Strasbourg, j'ai souhaité poursuivre mes études à l'école Estienne, d'autant pour sa renommée que pour la qualité de sa formation. Actuellement étudiant inscrit en deuxième année de DNMADE designer graphique numérique (option motion), mon projet est de poursuivre mes études jusqu'au niveau d'un DSCA en design et création numérique ou équivalent. Pour plus tard, travailler dans le domaine de la 3D et/ou de la réalité virtuelle/augmentée et j'ai devant moi un minimum de 4 ans d'études pour y parvenir.

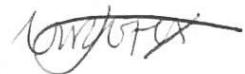
Pour financer mon logement, mes parents ont réalisé un prêt pour ma première année de DNMADE, j'ai ensuite effectué un prêt pour mes deux ans d'études restantes dans cette formation. J'ai également obtenu du CROUS une bourse sociale à un montant annuel de 1040 euros, me permettant de subvenir à certains de mes besoins, comme l'alimentation. Malgré ces aides, ma situation personnelle et mes ressources financières ne me permettent pas de mener à bien un tel projet. Cela fait depuis l'âge de 15 ans que j'exerce des emplois saisonniers

en tant que manœuvre, afin d'aider aux financements de mes études.

Cette bourse me donnerait l'occasion de poursuivre mon parcours dans de meilleures conditions, en acquérant du matériel informatique nouveau et plus performant et être ainsi en mesure de réaliser des objectifs inabordables à ce jour, comme de la réalité virtuelle, que je ne peux faire sans casque, ou des réalisations et des rendus 3D plus efficaces et qualitatifs, à l'aide d'un ordinateur fixe plus performant que mon ordinateur portable. Afin de me concentrer au maximum sur mon but final qui est de réussir mes examens et d'obtenir le diplôme qui me permettra de rentrer dans la vie active dans les meilleures conditions.

En espérant obtenir une réponse favorable de votre part, je vous prie de croire, Madame, Monsieur, à l'expression de mes salutations distinguées.

Théo VILLEUX



Fichier manquant :

Relevé de note du 2^{ème} semestre de cette année, pas encore édité par l'école.

ATTENTION : Les données et résultats sont susceptibles d'évoluer lorsque les évaluations sont en cours de remplissage.

COMPÉTENCES ÉVALUÉES / BILAN DES COMPÉTENCES

s2 Compétence	EC 5.1	EC 5.2	EC 6.1	EC 6.2	EC 6.3	EC 6.4	EC 6.5	EC 7.1	EC 7.2	EC 7.3	EC 8	Bilan compétence
Bloc 1 - Utiliser les outils numériques de référence												
c1.1 Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.												
c2.1 Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	•	•					•	•	•	•	•	très bonne maîtrise
c2.2 Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.				•								très bonne maîtrise
Bloc 3 - Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel												
c3.1 Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.							•	•	•	•	•	maîtrise satisfaisante
c3.2 Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.							•	•	•	•	•	très bonne maîtrise
c3.3 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.							•	•	•	•	•	très bonne maîtrise
Bloc 4 - Exploiter des données à des fins d'analyse												
c4.1 Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.	•	•										maîtrise satisfaisante
c4.2 Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.	•	•										très bonne maîtrise
c4.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	•	•										maîtrise satisfaisante
c4.4 Développer une argumentation avec un esprit critique.	•	•										maîtrise satisfaisante
Bloc 5 - Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]												
c5.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.				•				•	•	•	•	maîtrise satisfaisante
c5.2 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.				•	•			•	•	•	•	très bonne maîtrise
c5.3 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.				•				•	•	•	•	très bonne maîtrise
c5.4 Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.				•				•	•	•	•	très bonne maîtrise
Bloc 6 - Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art												
c6.1 Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.										•	•	très bonne maîtrise
c6.2 S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.										•	•	très bonne maîtrise
Bloc 7 - Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art												
c7.1 Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.	•	•					•	•	•	•	•	maîtrise satisfaisante
c7.2 Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.	•	•					•	•	•	•	•	maîtrise satisfaisante
Bloc 8 - Coopérer et travailler en équipe												
c8.1 Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.				•			•	•	•	•	•	maîtrise satisfaisante

évolutions et besoin du métier.				satisfaisante	1
Bloc 8 - Coopérer et travailler en équipe					
c8.1	Entretien des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.	•	• •	maîtrise satisfaisante	
c8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.	•	• •	très bonne maîtrise	
c8.3	Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.	•	• •	très bonne maîtrise	
Bloc 9 - Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique					
c9.1	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et significante de l'environnement numérique.	•	• •	maîtrise satisfaisante	
c9.2	Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets de design numérique. - dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design numérique.	•	• •	très bonne maîtrise	
c9.3	S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre : - Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design numérique. - Développement d'une culture professionnelle du numérique et de la communication (design de produits et de service, audiovisuelle, photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...).	•	• •	maîtrise satisfaisante	
Bloc 10 - Développer et mettre en oeuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique					
c10.1	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.	•	• •	très bonne maîtrise	
c10.2	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique.	•	• •	très bonne maîtrise	
c10.3	Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences, ...) et les usages, l'expérience - utilisateurs ...).	•	• •	maîtrise satisfaisante	
c10.4	Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design numérique.	•	• •	très bonne maîtrise	
c10.5	Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.	•	• •	très bonne maîtrise	
c10.6	Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques. Argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.	•	• •	maîtrise satisfaisante	
c10.7	Mettre en oeuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de : design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia, motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs, habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...		• •	très bonne maîtrise	
Bloc 11 - Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique					
c11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.	• •	• •	très bonne maîtrise	
c11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.	• •	• •	maîtrise satisfaisante	
c11.3	Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicités.	• •	• •	très bonne maîtrise	
c11.4	Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.	• •	• •	maîtrise satisfaisante	
c11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.	• •	• •	maîtrise satisfaisante	
c11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.	• •	• •	très bonne maîtrise	

VALIDATION DES UE

La commission est souveraine : La validation définitive des UE reste soumise à la décision de la commission

<p>mettre en oeuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de : design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia, motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs, habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...</p>		• •	très bonne maîtrise
Bloc 11 - Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique			
c11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.	• •	très bonne maîtrise
c11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.	• •	maîtrise satisfaisante
c11.3	Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicités.	• •	très bonne maîtrise
c11.4	Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.	• •	maîtrise satisfaisante
c11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.	• •	maîtrise satisfaisante
c11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client.	• •	très bonne maîtrise
c11.6 prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.		• •	très bonne maîtrise

VALIDATION DES UE

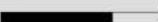
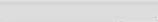
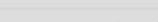
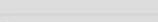
La commission est souveraine : La validation définitive des UE reste soumise à la décision de la commission.

Évaluation	Niveau de maîtrise	Signalement	Validation	ECTS
UE5	Humanités et culture			
	Maîtrise satisfaisante	-	Validée	8
UE6	Méthodologies, techniques et langues			
	Maîtrise satisfaisante	-	Validée	11
UE7	Ateliers de création			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	8
UE8	Professionalisation			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	3

BILAN DES ENSEIGNEMENTS

La commission est souveraine : l'information des rattrapages n'est visible qu'à l'issue de la commission.

Le niveau de maîtrise par EC ne garantit pas la validation des UE qui reste soumise à la décision de la commission.

S2	Enseignement	Perf.	Bilan EC	Rattrapage
EC 5.1	Humanités		Maîtrise fragile	-
EC 5.2	Culture des arts du design et des techniques		Maîtrise satisfaisante	-
EC 6.1	Outils d'expression et d'exploration créative		Maîtrise satisfaisante	-
EC 6.2	Technologies et matériaux		Maîtrise satisfaisante	-
EC 6.3	Outils et langages numériques		Maîtrise satisfaisante	-
EC 6.4	Langues vivantes		Très bonne maîtrise	-
EC 6.5	Contextes économiques & juridiques		Très bonne maîtrise	-
EC 7.1	Techniques et savoir-faire		Très bonne maîtrise	-
EC 7.2	Pratique et mise en oeuvre du projet		Très bonne maîtrise	-
EC 7.3	Communication et médiation du projet		Très bonne maîtrise	-
EC 8	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude		Très bonne maîtrise	-

FICHE D'AVIS DE POURSUITE D'ÉTUDES (SUIVI DE SCOLARITÉ) :

La période n'est pas ouverte pour ce semestre.

Ouverture : 2023-02-18

Fermeture : 2023-06-15