

SOMMAIRE DU RAPPORT SYNTHÈSE D'ÉVALUATION

Le baccalauréat en art et science de l'animation (B. Anim.) est un programme récent rattaché à la Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design (FAAAD). L'enseignement de cette discipline est sous la responsabilité de l'École de design.

Le baccalauréat compte 90 crédits ; à la session d'automne 2016, 183 étudiants¹ y étaient inscrits. Le programme a été créé en 2006 (CU-2006-79) et implanté en 2008-2009 ; il fait ici l'objet d'une première évaluation périodique.

Pour les besoins de l'évaluation institutionnelle, le Vice-rectorat aux études et aux activités internationales (VREAI) a réalisé, durant l'automne 2016, quatre consultations auprès des personnes concernées par le programme (étudiants, diplômés, enseignants et employeurs). La direction de programme a déposé un dossier d'autoévaluation, incluant les résultats des consultations, en février 2017. Ce dossier a été transmis à deux experts provenant de l'Université Concordia et de l'Université du Québec à Chicoutimi. Les experts ont effectué une visite à l'Université Laval en mars 2017 afin de rencontrer tous les intervenants et de rédiger leur rapport d'évaluation. Par la suite, le Comité institutionnel d'évaluation des programmes (CIEP) s'est réuni pour analyser l'ensemble de la documentation disponible et pour produire le présent rapport synthèse d'évaluation. Afin de porter un jugement sur le programme, le CIEP s'est référé à la Politique d'évaluation périodique des programmes de formation de l'Université Laval².

Selon les normes d'évaluation établies à partir de la Politique, le CIEP juge que le baccalauréat en art et science de l'animation est pertinent et de qualité. Il a identifié les principales forces de ce programme. De plus, il a formulé des recommandations dans le but de s'assurer que le programme satisfait pleinement aux normes d'évaluation et il a fait des suggestions pour l'améliorer.

PRINCIPALES FORCES

- La compétence et la disponibilité des enseignants.
- Le dévouement et le rôle central du directeur de programme.
- L'orientation du programme.
- Les liens étroits avec le milieu professionnel.
- La localisation de l'École de design.
- Les approches pédagogiques.
- La concertation entre les intervenants du programme.
- L'aménagement des espaces, à l'image de l'environnement de travail d'une entreprise.

RECOMMANDATIONS

- Que l'on révise les objectifs du programme pour y inclure tous les objectifs généraux des programmes de baccalauréat, selon le Règlement des études.
- Que l'on renforce les contenus de la formation au regard des recommandations des experts externes et des employeurs.
- Que l'on établisse au moins une entente dans le cadre du Profil international et que l'on informe davantage les étudiants des profils qui leur sont offerts.

1. Le générique masculin est utilisé dans l'unique but d'alléger le texte.

2. Source : http://www.vre.ulaval.ca/qualite_de_la_formation/evaluation_des_programmes/politique_devaluation_periodique/

- Que l'on mette en place des mesures favorisant la persévérance des étudiants, particulièrement au cours de la première année du programme.
- Que l'on affecte au programme des ressources professorales suffisantes pour sa pérennité et son développement.

SUGGESTIONS

- Que l'on harmonise les textes de présentation du programme dans les divers documents officiels et promotionnels, particulièrement au regard de l'importance des champs d'études.
- Que l'on évalue la possibilité de raffiner la sélection des candidats.
- Que le programme soit mieux intégré dans les activités de promotion de la Faculté et de l'Université.
- Que l'on regroupe les cours à option selon les champs d'études couverts.
- Que l'on soutienne davantage les étudiants qui sont à la recherche d'un stage.
- Que l'on s'assure que les étudiants reçoivent l'encadrement nécessaire dans les cours-laboratoires, incluant de la rétroaction constructive sur leurs travaux.

Conformément à la Politique, le doyen de la FAAAD devra proposer des moyens pour donner suite aux recommandations et aux suggestions par un plan d'action.



UNIVERSITÉ
LAVAL

Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design

Évaluation périodique des programmes

Baccalauréat en art et science de l'animation

PLAN D'ACTION DU DOYEN

soumis au vice-recteur aux études et aux affaires étudiantes

12 février 2018

INTRODUCTION

Conformément à la Politique d'évaluation périodique des programmes de formation de l'Université Laval, le doyen rédige un plan d'action afin de donner suite aux recommandations et aux suggestions du Comité institutionnel d'évaluation des programmes.

MISE EN CONTEXTE

Le baccalauréat en art et science de l'animation (B. Anim.) est un programme récent rattaché à la Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design (FAAAD). L'enseignement de cette discipline est sous la responsabilité de l'École de design. Le baccalauréat compte 90 crédits ; à la session d'automne 2016, 183 étudiants¹ y étaient inscrits. Le programme a été créé en 2006 (CU-2006-79) et implanté en 2008-2009 ; il fait ici l'objet d'une première évaluation périodique.

PRÉSENTATION DE LA DISCIPLINE, DU PROGRAMME ET DES PERSPECTIVES D'AVENIR

Il convient tout d'abord de préciser ce que l'on entend par le mot « *animation* » qui figure dans le titre du programme. Il s'agit principalement du nom généralement donné aux séquences d'images qui donnent vie aux objets par le truchement de l'effet phi, cette faculté qu'a le cerveau de relier des images fixes projetées les unes après les autres donnant une impression de mouvement. Grâce aux technologies, elles peuvent tendre vers une forme de transparence et de similitude avec l'objet représenté, ou encore elles se démarquent par leur matérialité et par leur capacité évocatrice lorsqu'elles donnent vie à des objets inanimés, image par image. Nous pourrions définir trois grands axes de l'usage que l'on fait de l'animation : celui cinématographique où l'image construite se confond avec la représentation du réel (effets visuels, création de décors virtuels, etc.), celui du jeu où l'animation devient interactive et finalement l'axe matériel où l'animation devient œuvre (*Toy Story*, *À la recherche de Nemo*, *Ratatouille*, etc.). Mais on peut penser aussi à des applications plus spécifiques comme la visualisation de l'information où, appliquée au monde médical par exemple, le commun des mortels peut mieux comprendre l'interaction qui se produit entre un virus et des lymphocytes T.

L'enseignement de cette discipline au Québec est offert par quatre institutions : le Centre NAD/UQÀC, l'Université Concordia, l'UQÀT et l'Université Laval et son programme de baccalauréat en art et science de l'animation qui fait l'objet de cette évaluation. Ce dernier propose une approche orientée spécifiquement vers les aspects créatifs de l'animation et la gestion du travail d'équipe, ce qui le distingue du programme offert par le Centre NAD qui met davantage l'accent sur l'aspect technique. L'UQÀT se concentre sur le cinéma d'animation et l'expérimentation. De son côté, l'Université Concordia offre un programme d'animation spécifiquement axé vers le cinéma d'auteur.

Le programme de baccalauréat en art et science de l'animation de l'Université Laval forme des artistes œuvrant dans les deux grands axes de l'animation 3D et de l'animation 2D. Du côté de la 3D, l'objectif pédagogique vise le domaine cinématographique. On y retrouve, par exemple, le

¹ Le générique masculin est utilisé dans l'unique but d'alléger le texte.

développement des *effets visuels invisibles* tel l'ajustement du maquillage par des couleurs virtuelles sur une actrice réelle. Du côté de la 2D on retrouve principalement les dessins animés, l'intérêt pour le travail cinématographique avec la conception de décors virtuels, mais également celui du *concept art*, c'est-à-dire l'ébauche conceptuelle et le design de personnages. En visant des compétences comme le photoréalisme et les effets les plus sophistiqués de l'image-mouvement contemporaine, le programme s'assure d'atteindre l'ensemble des fonctions de l'image mouvement aujourd'hui. Nos étudiants approfondissent des spécialisations qu'ils appliquent dans une multitude de secteurs, tantôt parfaitement établis comme celui du jeu vidéo, du cinéma d'animation ou des effets visuels, tantôt émergents comme ceux de la production immersive ou du Motion design, la visualisation graphique en communication, en architecture et dans le domaine juridique (reconstitution de scènes de crimes par exemple), etc.

Parce que l'évolution des technologies de l'animation est rapide et constante, le programme offre beaucoup de souplesse ce qui permet de répondre aux besoins du marché en formant des personnes aptes à utiliser leurs connaissances dans une multitude de secteurs, tantôt parfaitement établis (ex. : jeu vidéo, cinéma d'animation, effets visuels), tantôt émergents (ex. : la production immersive ou la conception du mouvement, la visualisation graphique dans les domaines de la communication, de l'architecture ou de la médecine).

Les diplômés peuvent travailler comme concepteurs d'effets visuels, de jeux, de produits multimédias ou d'installations interactives et immersives. Ils peuvent aussi travailler comme artistes en animation 2D-3D, cinéastes d'animation, créateurs de personnages et scénaristes. Parmi les employeurs potentiels, on trouve les bureaux d'architectes, les centres de recherche scientifique, les entreprises spécialisées en postproduction et en effets visuels, les entreprises de productions multimédias, l'industrie du jeu, l'industrie du Web, les musées et les galeries d'art, les réalisateurs indépendants, les sociétés télévisuelles, ainsi que les studios de cinéma et d'animation.

Le programme a réussi à se tailler une réputation enviable auprès de l'industrie principalement grâce à l'expertise de l'équipe d'enseignants. Ces derniers ont misé sur les fondements autant que les compétences culturelles et conceptuelles de l'animation. Ils ont placé l'animation et la créativité au cœur des efforts pédagogiques plutôt que de mettre trop d'importance sur les compétences technologiques. Le résultat est que nos diplômés sont très appréciés des employeurs. Nombreux sont ceux qui trouvent des emplois en lien avec les prises de décisions créatives dans les nombreux domaines qui font usage de l'animation.

ACTIONS PROPOSÉES POUR RÉPONDRE AUX RECOMMANDATIONS

R1- *Que l'on révise les objectifs du programme pour y inclure tous les objectifs généraux des programmes de baccalauréat, selon le Règlement des études.*

En effet, les objectifs du programme, tels que décrits dans le programme officiel, ne rendent pas justice à ce qui est enseigné dans le programme. La description officielle sera ajustée pour refléter cette réalité.

A-1.1 Le comité de programme a adopté en décembre 2017 la nouvelle description des objectifs du programme pour les rendre conformes à ceux du Règlement des études. La gestion des études sera bientôt saisie de ces changements et apportera les modifications à la description officielle.

R2- *Que l'on renforce les contenus de la formation au regard des recommandations des experts externes et des employeurs.*

Des modifications au cheminement obligatoire de la cohorte de première année s'articulent principalement autour de la création de quatre nouveaux cours, dont deux ateliers de 6 crédits (un à l'automne et un à l'hiver). Deux cours sont de nature théorique et ont comme objectif de permettre à l'étudiant de se familiariser avec les fondements de l'animation. Cela permettra à l'étudiant de mieux faire l'acquisition des compétences soulevées par les experts, soit les connaissances en arts et esthétique du cinéma et du langage cinématographique ainsi que de favoriser davantage le développement d'une réflexion universitaire pour les contenus. Sur le plan des connaissances plus techniques, la particularité des deux autres nouveaux cours de type «ateliers» est de favoriser l'acquisition de ces compétences par une série d'exercices courts par opposition aux projets de longue haleine dans lesquels les étudiants de première année sont plongés actuellement. Ces derniers se sentiront un peu moins perdus et seront beaucoup plus stimulés par cet éveil aux multiples connaissances qui relèvent de ce domaine. Ainsi, au lieu d'être plongé trop tôt dans des champs de spécialisation qu'ils n'ont pas nécessairement envie d'explorer, ils seront mieux préparés à l'apprentissage des connaissances techniques telles que la capture de mouvement, la modélisation de géométrie 3D, le travail des textures, la rotoscopie, le tracking, les marionnettes 2D.

A-2.1 Création des cours **ANI-XXXX Fondements pratiques I et II**. Deux nouveaux cours offerts sous la formule «atelier» à 6 crédits obligatoires en session 1 et 2. Ces deux nouveaux cours remplacent les cours de projet 1 et 2 de première année. Ces nouveaux cours seront offerts par deux enseignants afin d'offrir un encadrement individuel aux étudiants.

A-2.2 Création des cours **ANI-XXXX Théorie de l'animation I et II**. Ces cours théoriques obligatoires permettront une meilleure assimilation des fondements et concepts du domaine, incluant une culture générale, connaissance en art, design et cinéma qui encourage une réflexion universitaire.

A-2.3 Déplacement des cours de spécialisation 2D et 3D en 2^e année pour permettre un renforcement des apprentissages soulevé par les experts et employeurs tels la modélisation, le

texturing, la capture de mouvement, la rotoscopie et la création de clips animation de type jeu vidéo, non lié et prêt à assembler.

A-2.4 Création du cours **ANI-XXXX Animation numérique 2D II** afin d'unifier les cours de spécialisation en animation 2D avec le cours existant (ANI-2005). Ce 2^e cours avancé **ANI-XXXX en animation 2D** permettra l'étude des pratiques de productions avancées (marionnettes) tel qu'on retrouve en industrie.

A-2.5 Une liste de cours offerts par d'autres facultés mais liés d'une certaine façon au domaine de l'animation sera créée et fournie aux étudiants pour les aider dans leur choix de cours hors du domaine du savoir.

R3- *Que l'on établisse au moins une entente dans le cadre du Profil international et que l'on informe davantage les étudiants des profils qui leur sont offerts.*

Depuis le passage des experts, deux ententes ont été signées avec deux écoles, une en France et l'autre en Belgique. Une autre est à l'étude et deux autres établissements devront être approchés sous peu.

A-3.1 Une entente a été signée avec l'École de design Strate, Paris, France.

A-3.2 Une entente a été signée avec l'École Albert Jacquard, Namur, Belgique.

A-3.3 Une proposition d'entente est à l'étude avec l'Université de Washington, Seattle, Washington. Les discussions sont en cours.

A-3.4 Nous approcherons sous peu les établissements suivants :

- Emily Carr, Vancouver, Canada.
- ESMA, Toulouse ou Nantes, France.

A-3.5 Les deux profils, international et entrepreneurial, feront l'objet de présentation lors de la rencontre d'accueil des nouveaux étudiants.

R4- *Que l'on mette en place des mesures favorisant la persévérance des étudiants, particulièrement au cours de la première année du programme.*

Les modifications au cheminement du programme telles que décrites en R2 sont les principales mesures qui favoriseront la persévérance des étudiants, particulièrement ceux de la première année. Ces modifications sont notamment caractérisées par un plus grand encadrement individuel ce qui favorisera grandement la persévérance.

A-4.1 Par l'ajout de nouveaux cours de type atelier de 6 crédits ANI-XXXX *Fondements et pratiques I et II*, nous visons à :

- assurer la présence de deux enseignants en tout temps avec l'ensemble de la cohorte afin d'offrir plus de cohérence dans l'enseignement contribuant ainsi à la cohésion du groupe ;

- concentrer l'enseignement uniquement sur les fondements, repoussant les concepts avancés à la deuxième année ;
- répartir l'apprentissage de façon graduelle, remplaçant des projets complexes et de longue durée par des exercices courts et concentrés.

L'ajout de trois nouveaux cours théoriques permettra de réunir plusieurs compétences afin de présenter les concepts importants de façon logique et linéaire :

A-4.2 Par l'ajout des cours *ANI-XXXX Théorie de l'animation I et II*, nous visons :

- Dispenser un enseignement théorique intégrant les fondements et principes de l'image en mouvement, incluant la perception visuelle et auditive, le scénarimage, le cadrage, l'animation de caméra, d'objets et de personnages.

A-4.3 Par l'ajout du cours *ANI-XXXX Gestion de production en animation*, nous visons :

- l'enseignement de la matière en utilisant les principes consacrés dans la littérature et la pratique de gestion de projet.

Étant donné la complexité et l'ampleur des projets de fin d'études, nous désirons nous inspirer de la formule de mentorat pour aider les finissants à bien intégrer tous les acquis de façon professionnelle.

A-4.4 Nous allons assigner des mentors issus du monde professionnel à chaque équipe de finissants pour les accompagner dans leurs projets de fin d'études. Ainsi, pour chacun des ateliers de 6 crédits *ANI-3000* et *ANI-3001*, un enseignant sera responsable et sera accompagné de trois chargés de cours. Quatre enseignants se partageront donc quatre des 16 équipes que constitue une cohorte de finissants.

R5- *Que l'on affecte au programme des ressources professorales suffisantes pour sa pérennité et son développement.*

A-5.1 La Faculté a procédé à l'embauche d'un professeur qui a amorcé son mandat en septembre 2017.

A-5.2 La Faculté devrait procéder à l'embauche d'un professeur spécialisé en animation 2D à la fin de l'année 2018.

A-5.3 La Faculté devrait procéder en 2019 ou 2020, selon sa situation budgétaire, à l'embauche d'un professeur spécialisé en effets visuels.

ACTIONS PROPOSÉES POUR RÉPONDRE AUX SUGGESTIONS

Sur la base de l'analyse de la documentation disponible, le CIEP suggère d'examiner les points suivants :

S1- *Que l'on harmonise les textes de présentation du programme dans les divers documents officiels et promotionnels, particulièrement au regard de l'importance des champs d'études.*

A-S-1.1 Tous les documents seront révisés et harmonisés à compter du mois de mai 2018 par l'équipe de professeurs et la conseillère à la gestion des études.

S2- *Que l'on évalue la possibilité de raffiner la sélection des candidats.*

A-S-2.1 Lorsque le nombre de demandes d'admission l'exigera, une étape d'entrevue des candidats et candidates et présentation de portfolio sera ajoutée au processus d'admission.

S3- *Que le programme soit mieux intégré dans les activités de promotion de la Faculté et de l'Université.*

A-S-3.1 Deux rencontres annuelles avec le responsable de promotion à la Faculté deviendra statutaire afin de mieux cibler les besoins et matières d'outils de promotion et d'en assurer le suivi et la mise à jour. Nous prévoyons aussi rencontrer les conseillers en orientatin du Bureau d'aide aux étudiants ainsi que les responsables d'information et promotion du bureau de recrutement.

S4- *Que l'on regroupe les cours à option selon les champs d'études couverts.*

A-S-4.1 Réaménagement du cheminement du programme où deux grands axes distincts se démarqueront, soient le 2D et le 3D. À la troisième session, les étudiants devront faire le choix entre les deux pour s'y consacrer jusqu'à la fin du programme. Ainsi, dès la deuxième année, l'étudiant qui opte pour l'axe 2D devra suivre deux cours spécialisés en animation numérique 2D. Un nouveau cours devra s'ajouter à la liste pour bonifier cet axe de formation. Pour l'axe 3D, l'étudiant devra suivre les cours Image de synthèse I et II qui figurent déjà au programme.

A-S-4.2 Tous les cours se verront attribuer une étiquette dans sa description, permettant à l'étudiant de mieux cibler ses choix de cours en fonction des orientations qu'il désire prendre. Ces étiquettes sont :

Cinéma 2D
Cinéma 3D
Jeu vidéo 3D
Illustration

Un document illustrant les choix de cours à option sera créé. Les cours seront regroupés en fonction des axes de formation, rendant ainsi plus limpides les choix pour les étudiants.

S5- *Que l'on soutienne davantage les étudiants qui sont à la recherche d'un stage.*

A-S-5.1 Bien que le SPLA soit déjà impliqué avec le programme, la direction et le SPLA établiront ensemble d'une stratégie à mettre en place pour améliorer le support offert aux étudiants en matière de stage.

S6- *Que l'on s'assure que les étudiants reçoivent l'encadrement nécessaire dans les cours-laboratoires, incluant de la rétroaction constructive sur leurs travaux.*

A-S-6.1 Par les modifications apportées au programme et décrites en R2, les enseignants seront présents de façon beaucoup plus soutenue dans le cadre des ateliers pour assurer un meilleur encadrement aux étudiants. Ils pourront ainsi leur offrir une meilleure rétroaction sur leur travail au fur et à mesure de leur progression.

ÉCHÉANCIER

N° d'action	Action proposée	Session de réalisation	Responsable
R1 - Que l'on révisé les objectifs du programme pour y inclure tous les objectifs généraux des programmes de baccalauréat, selon le Règlement des études.			
A-1.1	Des modifications seront apportées à la description officielle	H2018	Directeur de programme
R2 - Que l'on renforce les contenus de la formation au regard des recommandations des experts externes et des employeurs.			
A-2.1	Création des cours ANI-XXXX <i>Fondements pratiques I et II</i>	A-2018	Directeur de programme
A-2.2	Création des cours ANI-XXXX <i>Théorie de l'animation I et II</i>	A-2018	Directeur de programme
A-2.3	Déplacement des cours de spécialisation 2D et 3D en 2 ^e année	A-2018	Directeur de programme
A-2.4	Création du cours ANI-XXXX <i>Animation numérique 2D II</i>	A-2018	Directeur de programme
A-2,5	Création d'une liste de cours hors du domaine du savoir	A-2018	Directeur de programme
R3 - Que l'on établisse au moins une entente dans le cadre du Profil international et que l'on informe davantage les étudiants des profils qui leur sont offerts.			
A-3.1	Une entente a été signée avec l'École de design Strate, Paris, France.	Fait	Directeur de programme
A-3.2	Une entente a été signée avec l'École Albert Jacquard, Namur, Belgique.	Fait	Directeur de programme
A-3.3	Une proposition d'entente est à l'étude avec l'Université de Washington, Seattle, Washington	En continu	Directeur de programme
A-3.4	Les établissements suivants sont approchés : - Emily Carr, Vancouver, Canada. - ESMA, Toulouse ou Nantes, France.	En continu	Directeur de programme
A-3.5	Les deux profils, international et entrepreneurial, feront l'objet de présentation lors de la rencontre d'accueil des nouveaux étudiants.	En continu	Directeur de programme
R4 - Que l'on mette en place des mesures favorisant la persévérance des étudiants, particulièrement au cours de la première année du programme.			
A-4.1	Ajout du nouveau cours ANI-XXXX <i>Fondements et pratiques I et II</i>	A-2018	Directeur de programme
A-4.2	Ajout du nouveau cours ANI-XXXX <i>Théorie de l'animation I et II</i>	A-2018	Directeur de programme
A-4.3	Ajout du nouveau cours ANI-XXXX <i>Gestion de production en animation</i>	A-2018	Directeur de programme
A-4.4	Assurer la présence de mentors pour les cours Projets 5 et 6	A-2018	Directeur de programme
R5 - Que l'on affecte au programme des ressources professorales suffisantes pour sa pérennité et son développement.			
A-4.1	La Faculté a procédé à l'embauche d'un professeur en septembre 2017	Fait	Doyen
A-4.2	La Faculté devrait procéder à l'embauche d'un professeur spécialisé en animation 2D.	Fin 2018	Doyen
A-4.3	La Faculté devrait procéder à l'embauche d'un professeur spécialisé en effets visuels.	2019-2020	Doyen

S1 - Que l'on harmonise les textes de présentation du programme dans les divers documents officiels et promotionnels, particulièrement au regard de l'importance des champs d'études.			
AS-1.1	Tous les documents seront révisés et harmonisés	Été 2018	Directeur de programme
S2 - Que l'on évalue la possibilité de raffiner la sélection des candidats.			
AS-2.1	Entrevues et présentations de portfolio à l'admission	Le cas échéant	Directeur de programme
S3 - Que le programme soit mieux intégré dans les activités de promotion de la Faculté et de l'Université			
AS-3.1	Rencontre avec le responsable de promotion deux fois l'an	En continu	Directeur de programme
S4 - Que l'on regroupe les cours à option selon les champs d'études couverts.			
AS-4.1	Réaménagement du cheminement – Accent mis sur l'axe 2D et 3D	A-2018	Directeur de programme
AS-4.2	Étiqueter les cours selon les orientations disciplinaires	H-2018	Directeur de programme
S5 - Que l'on soutienne davantage les étudiants qui sont à la recherche d'un stage.			
AS-5.1	Revoir la stratégie avec le SPLA	H-2018	Directeur de programme
S6 - Que l'on s'assure que les étudiants reçoivent l'encadrement nécessaire dans les cours-laboratoires, incluant de la rétroaction constructive sur leurs travaux.			
	Outre le réaménagement du cheminement proposé en R2 et l'embauche de futurs professeurs (voir R5), La direction de programme se propose de :		
AS-6.1	Introduire le concept de mentorat dans les projets de 3e année	H-2018	Directeur de programme
AS-6.2	Remplacer les projets longs par des exercices courts en première année	H-2018	Directeur de programme
AS-6.3	Introduire de façon systématique la rétroaction dans les exercices courts faits en première année	H-2018	Directeur de programme

REMERCIEMENTS

La Faculté tient à remercier monsieur François Giard ainsi que monsieur Jean-Jacques Tremblay, directeurs successifs du programme de baccalauréat en art et science de l'animation, monsieur Michel Fleury directeur de l'École de design ainsi que madame Annick Jaton et toute l'équipe du vice-rectorat aux études et affaires internationales pour leur indéfectible et précieux support durant cet exercice.