



DOSSIER DE PRESSE

RENCONTRES ANIMATION DEVELOPPEMENT INNOVATION

RENCONTRES ANIMATION FORMATION

16, 17 et 18 novembre 2016

Angoulême

Organisation générale :

Pôle Image Magelis
Service Formation - Recherche
Géraldine Zannier : Directrice Formation
Recherche
3 rue de la Charente – 16000 Angoulême
Tél. : +33 (0)5 45 38 51 58 -
info@rencontres-animation-formation.org

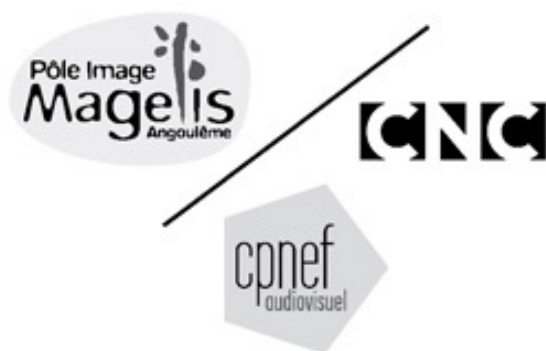
Conception éditoriale :

René Broca

Relations presse :

Stéphane Malagnac
Prop'OSE Communication
Tél. : +33 (0)6 11 83 83 74
E-mail : smalagnac@prop-ose.fr
www.prop-ose.fr

www.rencontres-animation-formation.org



SOMMAIRE

Préambule	page 4
Programme détaillé RADI	page 5
Programme détaillé RAF	page 7
Bilan et perspectives des RAF	page 9
Interviews	page 14

- Le dispositif CIFRE : une opportunité pour les studios

Anne-Laure George-Molland (Université Paul Valéry – Montpellier III)

- Qualité logicielle et dette technique : comment gérer son code source ?

Xavier Blanc (LaBRI - Université de Bordeaux)

- Emploi : état des lieux à court et moyen terme

Le point de vue de Jean-Michel Spiner (2 Minutes)

Le point de vue de Gilles Gaillard (Mikros Image)

- Un exemple de Préparation Opérationnelle à l'Emploi à Villeurbanne

Camille Wiplier (Xilam)

Les Rencontres Animation Formation d'Angoulême se dérouleront les 17 et 18 novembre 2016 à Angoulême.

Elles sont organisées par le Pôle Image Magelis en partenariat avec le CNC, le SPFA, l'AFDAS, la CPNEF Audiovisuel, AUDIENS et la FICAM.

L'objectif de cette manifestation annuelle est de faire vivre un lieu de rencontres, d'échanges et d'information mutuelle pour les écoles d'animation, les entreprises du secteur et les institutions concernées.

Les Rencontres Animation Formation permettent de confronter la richesse de l'offre pédagogique et la diversité des pratiques professionnelles, de faire le point sur la situation de l'emploi, ainsi que sur les évolutions techniques et organisationnelles.

Ces journées seront précédées par la deuxième édition des **Rencontres Animation Développement Innovation (RADI) le 16 novembre**. Les RADI sont organisées par le Pôle Image Magelis avec le soutien du CNC et de la CPNEF Audiovisuel.

L'objectif de la manifestation est de traiter des enjeux de la R&D pour les studios d'animation français afin d'aider à développer leur compétitivité dans un contexte de concurrence internationale.

<p style="text-align: center;">RADI - RAF 2016 Innovation et emploi au cœur du programme</p>
--

Elaboré par René Broca, le programme éditorial des deux manifestations a pour objectif de mettre en lumière les enjeux de la filière Animation autour de problématiques de formation mais également sociales, techniques et d'innovation.

RADI 2016 : l'innovation en pointe

Fort du succès rencontré par l'édition 2015, les Rencontres Animation Développement Innovation proposent un programme de conférences mettant en lumière études de cas et présentation d'outils novateurs, tous deux tendus vers le même objectif d'optimisation des processus de production d'œuvres d'animation.

RAF 2016 : priorité Emploi

Les Rencontres Animation Formation se font chaque année la chambre d'écho des évolutions des métiers, des nouveaux enjeux de formation et d'emploi. Ecoles de cinéma d'animation, entreprises du secteur et institutionnels se retrouvent pour échanger, débattre et proposer autour des grandes évolutions du secteur.

Programme

Mercredi 16 novembre - RADI

- 09H30 Accueil-café
- 10H00 Discours de bienvenue
- 10H15 Introduction : René Broca
- 10H30–11H45 La R&D dans les studios
Enjeux, objectifs et conditions d'exercice de la R&D pour trois studios d'animation
- Intervenants : Quentin Auger (Studio 100), Antoine Boellinger (Studio Hari), Damien Coureau (Supamonks)
- 11H45–12H30 Actualités du temps réel
Le temps réel n'est plus réservé au seul jeu vidéo. Les moteurs de rendu peuvent optimiser la productivité d'une chaîne de fabrication linéaire
- Intervenants : Mathieu Muller (Unity), Bruno Le Levier (Cube Creative)
- 12H30–14H00 Déjeuner
- 14H15–15H15 Actualités de logiciels open source et libres
- Intervenants : Virginie Guilminot (Les Fées spéciales), Cédric Plessiet (ATI Paris 8)
- 15H15–15H45 Le dispositif CIFRE (convention industrielle de formation par la recherche) : une opportunité pour les studios ?
Une possibilité méconnue de muscler la R&D des studios par l'apport des « thésards »
- Intervenant : Anne-Laure George-Molland (Université Paul Valéry – Montpellier III)
- 15H45–16H15 Qualité logicielle et dette technique, comment gérer son code source?
Qu'est-ce que le génie logiciel ? Quels services a-t-il vocation à rendre aux entreprises ?
- Intervenant : Xavier Blanc (LABRI – Université de Bordeaux)

- 16H15–16H30 Pause café
- 16H30–18H30 Présentations de logiciels : 8 sessions de présentation de 15'
Intervenants :
- 1- Blendshapes on Demand, Rig on Demand : automatisation de la production de blendshapes et de rigs d'animation faciale
Cédric Guiard (Eisko)
 - 2- Black Ink : Le logiciel de dessin d'art génératif et procédural
Geraldine Ricart et David Toyou (Bleank)
 - 3- MOE
Catherine Esteves (Les Films du Poisson Rouge)
 - 4- Implicit skinning : une méthode d'animation de personnages interactive avec contacts et étirements de la peau
Gaël Guennebaud (LABRI – Inria)
 - 5- Le logiciel de gestion de production Simone
Jan Roudaut (Blue Spirit Lab)
 - 6- La plateforme de création de films stop motion en réseau Kool Animation
John Barrie (La Ménagerie)
 - 7- Le logiciel d'animation Collodi
Jean-Baptiste Spieser (TeamTO) & Cyril Corvazier (Mercenaries Engineering)
 - 8- Le logiciel de traitement de données Kurtis
Jérôme Bacquet (Texels)

Jeudi 17 novembre - RAF

- 9H15 Accueil-café
- 9H45 Discours de bienvenue : Xavier Bonnefont, vice-président du Pôle Image Magelis
- 10H00 Introduction : René Broca
- 10H30–12h30 Les chiffres du secteur
Les RAF sont l'occasion de prendre connaissance des principaux indicateurs du secteur : volumes et structures de la production et de la diffusion, données sociales, état de la formation permanente.
- Intervenants : Benoît Danard (CNC), Stéphane Le Bars (SPFA), Kris Ludhor (AFDAS), Carole Perraut (AUDIENS)
- 12H30–14H00 Déjeuner
- 14H15–15H45 Table ronde : L'emploi : état des lieux à court et moyen terme
*Les effets de la nouvelle réglementation (compte de soutien et crédit d'impôt) se font désormais sentir. Quelle évolution du marché de l'emploi peut-on déjà constater ?
A quels effets à moyen terme faut-il se préparer ?*
- Intervenants : Jacques Bled (Illumination MacGuff), Gilles Gaillard (Mikros), Jean-Michel Spiner (2 Minutes)
- 15H45–16H30 Témoignages de recruteurs
Plusieurs studios font part de leur(s) expériences(s). Enjeux et difficultés du recrutement.
- Intervenants : Frédéric Simonot (Illumination MacGuff), Caroline Souris (TeamTO), Cécile Hergaux (Cube Creative), Damien Levy (Normaal Animation)
- 16H45–17H30 Un exemple de préparation opérationnelle à l'emploi à Villeurbanne
A l'occasion du lancement d'un nouveau studio, Xilam expose le dispositif mis en place en collaboration avec l'AFDAS
- Intervenants : Camille Wiplier (Xilam), Yves Muchembled (AFDAS)
- 17H30–18H00 Le module de gestion administrative **School** de MOPA
Annoncé aux RAF l'an dernier, l'outil développé par MOPA est accessible aux écoles
Intervenant : Julien Deparis (MOPA)

Vendredi 18 novembre - RAF

- 9H30–10H00 Actualités du RECA (Réseau des Ecoles de Cinéma d'Animation)
Un point sur les travaux et objectifs du réseau des écoles
- Intervenants : Christine Mazereau (RECA), Cyril Georgin (Isart Digital), Moïra Marguin (Gobelins)
- 10H00–10H45 Le modèle pédagogique de l'école Emile Cohl
L'école Emile Cohl occupe une place éminente et originale dans le paysage de la formation.
Présentation de son organisation et de ses principes pédagogiques
- Intervenants : Aymeric Hays-Narbonne (Emile Cohl)
- 11H00–12H00 Formation à l'animation et au jeu vidéo : quelles interrelations ?
Des structures de formation à l'animation proposent également des formations au jeu vidéo. Au-delà des spécificités des deux secteurs, les contenus pédagogiques de ces filières peuvent-ils se nourrir mutuellement ?
- Intervenants : Carine Poussou et Brice Maurin (ArtFx), Thierry Brionnet (Isart Digital), Azad Lusbaronian (Rubika)
- 12H15–13H45 Déjeuner
- 14H00–15H00 Etude de cas : le pipeline de production de « *Ma vie de courgette* »
L'analyse des pipelines de fabrication est un exercice instructif pour les professionnels, et singulièrement pour les écoles. Avec Ma vie de Courgette, c'est la chaîne en stop motion qui est abordée
- Intervenant : Armelle Glorennec (Blue Spirit)
- 15H15–16H15 Actualité sociale : régime de l'intermittence et convention collective de l'animation
Un point d'étape par les partenaires sociaux sur deux dossiers cruciaux au cœur de l'actualité sociale du secteur.
- Intervenants : Jack Aubert (SPFA – CPA), Laurent Blois (CGT), Christophe Pauly (CFDT)
- 16H15–16H30 Conclusions et débat général

Bilan et perspectives des Rencontres Animation Formation

Mises en place en 2009, les Rencontres Animation Formation (RAF) ont pour objectif d'offrir aux acteurs du secteur de l'animation - écoles, professionnels et institutionnels - un espace pour échanger sur des problématiques communes : qualité des formations, conditions d'emploi, évolutions des métiers et des outils. En sept éditions, de nombreux rapports, études et communications ont été diffusés.

Sur le site www.rencontres-animation-formation.org, vous pourrez retrouver en téléchargement gratuit :

- sur l'onglet Ressources :
 - les rapports du CNC (Chiffres clés, marché)
 - les rapports AUDIENS (production de films d'animation et d'effets visuels)
 - les rapports AFDAS (rapports statistiques sur la formation)
 - les études
 - les documents édités par le Réseau des Ecoles de Cinéma d'Animation

Sur les onglets de chaque édition :

- Dossier de presse et photos
- Synthèse de l'événement

Depuis 2009, de nombreuses problématiques ont été abordées. Les chantiers mis en place sont à divers stades d'avancement. Vous pourrez retrouver chacun de ces sujets ci-dessous abordés plus largement en téléchargeant les dossiers de presse des éditions précédentes.



FAVORISER LA CREATION D'EMPLOIS

L'emploi en France demeure l'une des préoccupations majeures des Rencontres Animation Formation. En 2012, le chiffre de 500 nouveaux diplômés issus chaque année des écoles du RECA, rapporté aux 5000 professionnels recensés dans le secteur, avait inquiété.

Le risque de « former des chômeurs » était réel, comme celui d'utiliser cet afflux de jeunes pour éjecter du système les plus anciens. Créer des emplois apparaissait comme la réponse nécessaire, supposant une redynamisation du dispositif d'accompagnement : Fonds de soutien et crédit d'impôt cinéma au premier chef.

On commence aujourd'hui à mesurer les effets de la réforme du premier et de l'optimisation du second. La demande augmente en effet, singulièrement sur le segment naguère le plus délocalisé, l'animation. Au point que des tensions sont désormais perceptibles sur le marché du travail.

Le secteur de l'animation est confronté à ce défi de devoir minorer l'amplitude de ce mouvement de balancier, et pour cela d'anticiper ses besoins, en quantité et en qualité. A quelles conditions cet objectif pourrait-il être approché ?

Le marché de l'emploi fera l'objet d'une table ronde lors de la première journée des Rencontres Animation Formation 2016.

MIEUX CONNAITRE LES PIPELINES, LES METIERS ET LEURS EVOLUTIONS

Les RAF ont également contribué à mettre en lumière l'évolution des pipelines de fabrication des studios et la nécessaire adaptation des formations.

Ecrire pour l'image : une évidence

L'écriture est la clé de voûte de tout projet. Bon nombre de participants ont souligné la nécessité de mettre en place des initiations à l'écriture, au moins pour le réalisateur et le storyboarder. A l'inverse, le manque de formation technique pour les scénaristes est flagrant ce qui hypothèque l'appréhension générale de la chaîne de fabrication.

Plusieurs structures de formation ont, depuis, créé des formations spécifiques d'une part, et intégré l'écriture dans le cursus général d'autre part.

Ne pas perdre le storyboard

Le storyboard a fait l'objet de nombreuses observations, souvent alarmantes : réduction de son importance au profit de l'animatique, voire, dans un avenir proche pour certains, de la prévisualisation. Une majorité d'intervenants, représentants écoles comme studios, ont réaffirmé son importance cruciale.

Les écoles ont été engagées à poursuivre, voire à amplifier, leur effort de formation au storyboard. Les formateurs insistent sur la maturité exigée par l'exercice du storyboard, qu'on ne peut sauf exception attendre d'un jeune diplômé. D'où l'importance des stages et, en général, d'une période d'imprégnation en studio au côté de professionnels chevronnés. Il est par ailleurs relevé que cette étape est vouée à intégrer de nouvelles connaissances, articulées autour de l'utilisation d'outils 3D.

Layout : une étape de production et un outil de formation

L'importance du layout a été réaffirmée par Thomas Debitus (L'Atelier) : « un outil excellent pour amener les élèves au storyboard : ils se concentrent sur un plan, apprennent la composition, la caméra, et nous accompagnons cet apprentissage par un discours qui dit que chaque étape doit faciliter le travail de l'étape suivante ».

Son : mieux intégré au cursus de l'image

Le son, étape majeure de la production d'une œuvre, est trop souvent mal appréhendé et ce, dès la formation. Chaque élément sonore compte : création de la qualité acoustique du lieu dans lequel le personnage devra parler, indication du sens de la scène par les dialogues ; intention d'ambiance apportée par la musique ; apports des effets et les bruitages : indiquer une datation, une situation géographique, exprimer le hors-champ... Son apprentissage, dans une optique pratique, dans les cursus Image des écoles permettrait une meilleure appréhension de l'intégralité de la chaîne de fabrication.

Animation : entre physique et émotion

La présentation aux RAF 2015 du métier d'animateur 3D par Kyle Balda a permis de rappeler les traits majeurs de l'animation. Il établit comme d'autres une distinction claire entre deux branches de l'animation 3D : d'une part, la représentation exacte du monde physique, d'autre part l'expression d'émotions humaines.

Pour celle-là, comptent essentiellement la prise en compte des poids, des volumes, de lois physiques et mécaniques, etc.

L'expression des émotions est un domaine beaucoup plus abstrait dont les possibilités de représentation sont plus complexes : il y a plus d'une façon d'exprimer une même émotion d'un personnage et donc de créer l'empathie.

Kyle Balda donne aux animateurs le conseil d'étudier le jeu des acteurs des films en prises de vues réelles, source d'inspiration irremplaçable. Dans le même esprit, il recommande de faire figurer dans sa bande démo ce qui exprime un traitement personnel d'un personnage, un point de vue singulier, plutôt qu'une démonstration de savoir-faire technique.

VFX : une voie à suivre ?

Avec un marché estimé à 250 000 personnes employées dans le monde, le secteur des VFX représente une alternative crédible pour bon nombre de professionnels et jeunes diplômés. Cependant, on note une baisse de la croissance avec des studios davantage en recherche de free-lance. Le système français de formation continue de bénéficier de l'approbation des employeurs, car jugé plus flexible et plus facilement adaptable à l'évolution de la situation.

Plusieurs professionnels ont pointé le fait que les studios, majoritairement situés dans les pays anglo-saxons, commençaient à demander des compétences plus transverses avec des profils comme décorateur photo infographiste, scénariste game designer, storyboarder utilisant la previz, etc.

L'open source : de moins en moins isolé

Chaque année depuis 2013, la place du logiciel Open Source dans les studios et leurs pipelines de production est devenue un sujet majeur.

ATI Paris 8 voit ainsi dans un logiciel comme Blender de nombreux avantages : un code ouvert, qui peut être disséqué et permettre une meilleure compréhension de la 3D ; « cette approche encourage polyvalence et autonomie des étudiants ». La modularité du logiciel est également un atout, de même que ses délais de développement très courts.

Au-delà du seul outil, l'open source peut permettre le développement de travail collaboratif entre écoles, studios, laboratoires académiques, développeurs de toutes origines, dont le logiciel libre et open source, industriels, et jusqu'à certains éditeurs qui font montre d'un réel esprit d'ouverture...

En 2014, un assez large accord s'est fait sur le principe d'un état des lieux logiciels : dire l'existant, ensuite détailler les forces et faiblesses des outils considérés et définir ce qui devrait être développé, enfin travailler à l'accompagnement institutionnel de cette démarche. Le SPFA et la FICAM s'en sont déclarés parties prenantes. Sollicité, le CNC a reconnu que le numérique obligeait à faire bouger les lignes, et par conséquent à revisiter certains dispositifs.

En 2016, l'Open Source fera l'objet d'un nouvel état des lieux dans le cadre des RADI.

RETOURS D'EXPERIENCE INTERNATIONALE ET MODELES PEDAGOGIQUES

A plusieurs reprises, les RAF ont donné la parole à des structures de formation étrangères et de studios de production, souvent confrontées à des challenges sinon identiques du moins fortement similaires. Quelles pédagogies ? Quels profils de recrutement ? Comment faire face aux challenges de l'innovation ?

Autant de retours d'expérience qui ont permis de mieux appréhender les enjeux de formation et d'emploi en dehors du territoire.

Dreamworks et Framestore ont notamment exposé leurs stratégies en termes de recrutement à l'international tout en apportant des éclairages sur leurs programmes de formation interne.

Animation Workshop (Viborg)

Ecole de référence en Europe et dans le monde, l'Animation Workshop se caractérise par un double souci : celui de rendre ses étudiants pleinement conscients des contraintes de la production et donc capables d'adapter les techniques aux moyens budgétaires et aux délais ; celui de former, non pas seulement des techniciens compétents, mais des individus équilibrés, intellectuellement, culturellement et psychologiquement capables de tirer le meilleur parti de leur talent et de leur savoir-faire.

Ecole des Arts Visuels (La Cambre)

Fondée en 1927, l'Ecole nationale supérieure des arts visuels de La Cambre est l'une des principales écoles d'art et de design de Belgique. Elle propose 17 départements ou options, dont celle de cinéma d'animation, ouvert en 1958.

La formation privilégie les techniques d'animation traditionnelles, dessins sur papier, éléments découpés, objets animés, pâte à modeler, marionnettes, pixilation, etc. mises en œuvre avec les moyens techniques contemporains.

Centre NAD (Montréal)

Le Centre national d'animation et de design (NAD) forme depuis 22 ans à l'imagerie de synthèse. NAD a fait le choix d'une formation généraliste : tronc commun en 1^{ère} année, choix d'un secteur en 2^e, et début de spécialisation en 3^e. Les secteurs concernés sont ceux de l'animation, du jeu vidéo, des VFX, des applications immersives, des différents domaines de la simulation et de la visualisation industrielle, en général de ce qui relève de l'art et de la création numériques.

Pepe School Land (Barcelone)

Fondée en 2006, l'école Pepe School Land propose à un petit groupe de 21 étudiants une formation en un an, focalisée sur l'animation 3D de personnages. Une deuxième année est ouverte à 5 ou 6 étudiants sélectionnés pour développer leurs projets personnels. L'école travaille sur un pipeline hybride combinant notamment Maya et Blender, outil open source.

FORMATION PROFESSIONNELLE CONTINUE (FPC) : LA REFORME

Si, en théorie, tous les professionnels s'accordent sur la nécessité et la pertinence de la FPC, la réalité montre un visage plus nuancé.

En 2010, le constat est sévère : on y relève « une dichotomie entre la formation initiale, abondante et de qualité, et la formation professionnelle, opaque et souffrant d'une absence totale de pilotage », selon Philippe Couteux de la CFDT, alors que « la formation professionnelle continue est l'outil privilégié de la mise à jour et de l'élargissement des compétences des salariés, et donc d'accompagnement dans les mutations technologiques et dans les choix personnels d'évolution, voire de reconversion. »

La réforme mise en place en mars 2014 présente quatre points-clés :

- Nouvelle obligation pour les employeurs : l'entretien professionnel, tous les 2 ans ;
- 2 nouveaux dispositifs pour les salariés : le Compte professionnel de formation et le Conseil en évolution professionnelle ;
- Nouvelles obligations financières pour les entreprises, assises sur de nouveaux taux de contribution ;
- Nouvel environnement de formation.

Lors des RAF 2015, l'AFDAS a révélé les premiers enseignements de la réforme de la FPC. Les changements concernent : le nouvel accord de branche ; l'entretien professionnel ; le conseil en évolution professionnelle ; le compte personnel de formation ; un plan de formation revisité.

Toutes les études de l'Afdas sont à retrouver sur le site des RAF.

Interviews

Le dispositif CIFRE : une opportunité pour les studios ?

Anne-Laure George-Molland (Université Paul Valéry – Montpellier III)

Qualité logicielle et dette technique : comment gérer son code source ?

Xavier Blanc (LaBRI - Université de Bordeaux)

Emploi : état des lieux à court et moyen terme

Le point de vue de Jean-Michel Spiner (2 Minutes)

Le point de vue de Gilles Gaillard (Mikros Image)

Un exemple de Préparation Opérationnelle à l'Emploi à Villeurbanne

Camille Wiplier (Xilam)

Le dispositif CIFRE : une opportunité pour les studios ?

Anne-Laure George-Molland (Université Paul Valéry – Montpellier III)

Anne-Laure George-Molland est Maître de conférences en Arts et Technologies de l'Image (ATI) à l'Université de Montpellier 3. Elle était précédemment Maître de conférences ATI à Paris 8. Elle a obtenu son doctorat dans le cadre du dispositif CIFRE au sein du studio Def2Shoot.

Quelles sont les grandes lignes du dispositif CIFRE ?

Anne-Laure George-Molland : La CIFRE est un dispositif de financement mis en place par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche. Son objectif est de favoriser le développement de la recherche partenariale publique-privée et de placer les doctorants dans des conditions d'emploi pour une période de 3 ans.

L'Association Nationale Recherche Technologie (ANRT) contracte avec l'entreprise une Convention sur la base de laquelle une subvention est versée à l'entreprise, d'un montant de 14 000 €. A cette subvention s'ajoute le crédit d'impôt recherche (CIR), qui permet à l'entreprise de percevoir une somme annuelle d'au moins 10 595 €. Le subventionnement est alors de 50% du coût complet.

En quoi est-ce avantageux pour un studio de faire appel à des doctorants CIFRE ?

Anne-Laure George-Molland : Cela permet à des studios de créer et/ou de développer leur pôle R&D ou plus spécifiquement d'engager de la recherche sur des points bien précis. C'est généralement une discussion entre le doctorant et l'entreprise qui permet de préciser le sujet – sujet qui sera ensuite présenté au laboratoire de recherche. Pour le doctorant, c'est un tremplin pour accéder au milieu professionnel. En outre, engager un doctorant permet à l'entreprise d'avoir non pas seulement une personne mais toute la force d'un laboratoire de recherche et de ses équipes pour faire avancer un point de R&D.

Quels sont les studios qui ont déjà utilisé ce dispositif ?

Anne-Laure George-Molland : Outre Def2Shoot, pour lequel j'ai personnellement été engagée via une CIFRE, pour travailler sur les Asset Managers, on peut citer : Duran Duboi (développement du logiciel Dutruc), BUF (création d'une base de données d'effets spéciaux numériques) et plus récemment le studio Les Fées Spéciales pour une recherche sur l'intégration des outils libres dans les process de fabrication.

Où peut-on trouver ces doctorants ?

Anne-Laure George-Molland : En Master 2 ATI par exemple mais aussi dans les départements informatiques en lien avec l'image de toute université.

Plus d'informations sur le dispositif :

http://www.anrt.asso.fr/fr/espace_cifre/accueil.jsp#.V_yiUdy8k9Q

La présentation « Le dispositif CIFRE : une opportunité pour les studios ? » se déroulera le mercredi 16 novembre à 15H15 dans le cadre des RADI.

Qualité logicielle et dette technique : comment gérer son code source ?

Xavier Blanc (LaBRI - Université de Bordeaux)

Xavier Blanc est Membre Junior de l'Institut Universitaire de France, membre du [LaBRI](#) (Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique) à l'Université de Bordeaux.

Pouvez-vous expliquer ce que recouvrent les notions de qualité logicielle et de dette technique ?

Xavier Blanc : Par qualité logicielle, on entend tout simplement les attentes légitimes vis-à-vis des performances d'un logiciel et la façon optimale selon laquelle il devrait fonctionner. C'est une notion subjective mais cela se traduit par deux éléments pour un éditeur. Il y a d'abord un enjeu en terme d'image de marque ; un logiciel qui ne fonctionne pas comme il devrait subir forcément un retour négatif de la part de ses utilisateurs. Ensuite, il y a un aspect d'efficacité, de rendement qui n'est pas en adéquation avec l'utilisation. A titre d'exemples positifs, des sociétés comme Google ou Amazon sont jugées positivement pour la clarté de leurs outils.

La dette technique s'estime à partir du code source. Bien souvent, pour des raisons de temps et de concurrence, les développeurs écrivent du code qui n'est pas de qualité mais qui a le mérite de répondre à un besoin ponctuel, à minima. A terme, cet aspect non optimal du développement de code impacte le rendement et génère une dette technique qui s'accumule et freine la productivité.

Comment peut-on déterminer la qualité de son code source ?

Xavier Blanc : Il existe des outils dédiés, dont certains sont Open Source, qui mesurent cette dette et informent le développeur de certaines erreurs de codage tout en lui proposant de meilleures pratiques. Accepter d'estimer la dette technique est un enjeu car il faut intégrer le coût de la réparation et le risque associé à celle-ci.

Mais pour cela, il faut avoir accès au code source du logiciel employé.

Sans accès au code source, impossible donc de quantifier et qualifier cette dette ?

Xavier Blanc : C'est en effet la limite. Et c'est tout l'intérêt de développer en interne ses propres outils pour être en mesure de mieux encadrer la productivité et le rendement. On peut parfois réaliser des économies de l'ordre de 500 K€ ou de milliers de jours/homme selon les outils employés.

Pour les logiciels du commerce, dont le code source n'est pas accessible, la recommandation est de miser sur la transparence de l'éditeur. Et de le solliciter pour obtenir une information claire sur son code.

La présentation « Qualité logicielle et dette technique : comment gérer son code source ? » se déroulera le mercredi 16 novembre à 15H45 dans le cadre des RADI.

Emploi : état des lieux à court et moyen terme

Le point de vue de Jean-Michel Spiner (2 Minutes)

Le studio d'animation 2 Minutes a été fondé en 2000 par Jean-Michel Spiner. Il produit des séries TV et des longs métrages d'animation, en 2D et en 3D. 2 Minutes travaille actuellement sur la production du film « Zombillenium ».
(www.2minutes.fr)

Comment percevez-vous la situation de l'emploi pour un studio comme 2 Minutes ?

Jean-Michel Spiner : 2 Minutes a des besoins assez larges en termes de compétences, puisque nous produisons à la fois de la série et du long métrage, aussi bien en 2D qu'en 3D. Sur le court terme, nous constatons une situation tendue avec des difficultés à monter des équipes.

Les nouvelles mesures mises en place et visant à la relocalisation des productions comme le Crédit d'impôt ont porté leurs fruits, avec comme conséquence immédiate, des recrutements rendus plus complexes par manque de main-d'œuvre.

A moyen terme, tout porte à croire que la situation va lentement s'améliorer. Pour notre secteur de la série TV, je ne suis pas certain que les besoins vont encore croître ce qui devrait nous amener à une situation plus simple sur le recrutement. Je suis plus circonspect sur la situation de l'emploi dans le long métrage, particulièrement pour ceux produits en 3D.

Quels sont les profils les plus recherchés ?

Jean-Michel Spiner : Actuellement, sur la production de « Zombillenium », un long métrage en 3D, nous avons eu du mal à recruter des professionnels du rigging, des TDs (Technical Director) et ce constat est encore plus prégnant pour les chefs de poste. Ces derniers sont souvent moins mobiles et la perspective de travailler sur une longue période en dehors de Paris a du mal à les séduire.

Nous avons décidé d'ouvrir un nouveau studio de production sur l'île de la Réunion qui dispose d'un bassin d'emploi en devenir, avec une école ([ILOI](#) – l'école de l'image et des nouveaux médias) membre du RECA qui forme des profils intéressants pour nos productions.

Côté Recherche & Développement, nous avons également du mal à trouver des développeurs ou des TD.

Ce qui vous oblige à recruter en dehors des circuits des écoles d'animation ?

Jean-Michel Spiner : En effet, nous allons chercher ailleurs, dans des écoles informatiques, par exemple, des techniciens informatiques réseaux qui ont des profils généralistes et que nous formons aux pipelines de production d'animation. Cela a un impact sur notre process de fabrication car nous sommes dans l'obligation de les former en interne avant qu'ils puissent être opérationnels.

La table ronde « L'emploi : état des lieux à court et moyen terme » se déroulera le jeudi 17 novembre, à 14H15 dans le cadre des RAF.

Emploi : état des lieux à court et moyen terme

Le point de vue de Gilles Gaillard (Mikros Image)

Fondé en 1985, Mikros image est une société de post-production spécialisée dans la création d'effets visuels numériques et l'animation. Mikros Animation est spécialisé sur le long métrage et travaille actuellement sur deux projets : « Captain Underpants » (Dreamworks) et « Sherlock Gnomes » (Paramount). Gilles Gaillard en est le directeur général. (www.mikrosimage-animation.eu/)

Pour un studio comme Mikros Image Animation, quels sont vos besoins en recrutement ?

Gilles Gaillard : Mikros Image est présent sur plusieurs territoires et nos besoins sont larges puisque nous recrutons actuellement 200 personnes à Paris, 200 sur notre site de Montréal et avons finalisé l'embauche d'une centaine de personnes à Londres. Comme beaucoup, nous sommes en recherche d'artistes qui sont bien formés, proches de nous et de notre culture.

500, c'est le nombre de jeunes diplômés qui sortent des écoles françaises ; cela montre bien, même si nous recrutons à l'international, que nous sommes presque dans une situation de plein emploi pour nos métiers.

Où allez-vous recruter les artistes qu'il vous manque ?

Gilles Gaillard : Nous avons engagé beaucoup de profils différents en Espagne, Italie ou encore Allemagne pour nos studios basés en Europe notamment car il y a de vrais talents dans ces pays, tout comme en France. Et puisque nous souhaitons renforcer l'intégralité de notre pipeline, toutes les compétences sont intéressantes.

Quels sont les profils pour lesquels le recrutement est plus difficile ?

Gilles Gaillard : Il y a deux manques que je qualifierais de critiques. D'abord, ce qu'on appelle les TDs (Technical Directors) ; ces profils avec une compétence technique sont de plus en plus engagés par des sociétés développant des applications, des user interfaces. Cela a fortement appauvri nos recrutements.

Ensuite, nous constatons un manque de profils d'encadrement. Ces personnes qui ont des compétences pour mettre en œuvre une production et diriger une équipe, sont extrêmement rares et il n'existe pas réellement de filière de formation de ce type en France. Nous nous retrouvons donc parfois dans le cas de figure d'une équipe d'artistes français de très bon niveau, encadrée par un Américain !

La table ronde « L'emploi : état des lieux à court et moyen terme » se déroulera le jeudi 17 novembre, à 14H15 dans le cadre des RAF.

Un exemple de Préparation Opérationnelle à l'Emploi à Villeurbanne

Camille Wiplier (Xilam)

Camille Wiplier est directrice du studio Xilam depuis 2011. Elle est en charge de l'ensemble des productions sur le plan budgétaire et organisationnel. Son expertise permet à Xilam d'améliorer ses process de production tant au niveau de la productivité que de la rationalisation des coûts de production.

Quelles sont les grandes lignes du dispositif de Préparation Opérationnelle à l'Emploi (POE) que vous souhaitez mettre en place à Villeurbanne ?

Camille Wiplier : La POE permet la mise en place d'une formation de préparation pour une prise de poste. Dans notre cas, il s'agit de monter une équipe complète en vue de l'ouverture de notre studio. La Préparation Opérationnelle à l'Emploi offre l'avantage de former des professionnels dans une optique de productivité et de rendement. Ce dispositif nous a été proposé par Pôle Emploi et l'Afdas qui contribue au financement de cette formation.

A qui avez-vous fait appel pour « monter » cette POE ?

Camille Wiplier : Nous avons contacté Rhinocéros Formation à Paris et sollicité également l'école Emile Cohl de Lyon afin de créer une formation « packagée ». La POE telle que nous sommes en train de la concevoir s'étalera sur 3 semaines, intégrera autant des jeunes diplômés que des profils plus senior pour un total de 20 à 25 personnes, soit environ un tiers de l'effectif de notre studio.

Nous sommes actuellement en cours de finalisation de cette POE qui débutera en janvier 2017.

Quels sont, pour un studio comme Xilam, les avantages de cette préparation ?

Camille Wiplier : Tout simplement avoir à l'issue une équipe parfaitement opérationnelle, ayant pleinement connaissance des spécificités de notre pipeline, des contraintes liées par exemple à la production de séries d'animation. Et pour les personnes formées, l'assurance d'avoir un contrat de travail sur un temps minimum qui nous est imposé d'au moins six mois.

Plus d'informations sur le dispositif : <http://www.pole-emploi.fr/employeur/les-aides-a-la-formation-@/index.jsp?id=848>

La présentation « Un exemple de préparation opérationnelle à l'emploi (POE) à Villeurbanne » se déroulera le jeudi 17 novembre à 16H45 dans le cadre des RAF.

Informations Pratiques

Accréditations

Les Rencontres Animation Développement Innovation et les Rencontres Animation Formation sont accessibles gratuitement mais sur inscription. Elles ne sont pas ouvertes aux étudiants.

Lieu des Rencontres

Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image (CitéBD)
121 rue de Bordeaux 16 000 Angoulême
Tel : +33 (0)5 45 38 65 65

Plus de détails sur : www.rencontres-animation-formation.org

