Compte-rendu des actions dans le cadre du Parcours Avenir des 4B en 2021/2022

publié le 22/05/2022

Sommaire :

- Intervention sur les métiers de l'industrie par l'UIMM le 8 mars 2022 :
- Intervention d'une entrepreneure dans le cadre de l'association 100000entrepreneurs le 14 mars 2022 :
- Intervention de femmes scientifiques dans le cadre de l'opération Sciences en Mouvement d'Elles le 30 mars 2022 :

Compte-rendu rédigé par les élèves de 4B

Intervention sur les métiers de l'industrie par l'UIMM le 8 mars 2022 :

Nous allons vous présenter les métiers de l'industrie.

Le mardi 8 mars 2022 une intervenante est venue nous présenter les métiers de l'industrie. Elle nous a fait participer à un Escape Game où le but est de résoudre des énigmes dans un temps imparti sur les métiers de l'industrie. L'énigme était que le « béluga »(le nom du sous-marin) a perdu le signal avec la base de donnée et on découvre au fil du temps que la cause de la perte du signal a été causée par des baleines.

Ensuite elle nous a parlé de certains métiers comme le tonnelier. Elle nous a également parlé de certaines entreprises comme une qui crée des boutons et également une pour le recyclage. Elle nous a également parlé de la spécialisation de la Charente : LE COGNAC créé dans la ville du même nom. LE COGNAC est mis dans des tonneaux fabriqués par un tonnelier puis on le met en vente dans des supermarchés ou des magasins spécialisés dans l'alcool.

Pour finir, on a appris pas mal de choses : cela a été vraiment très instructif.

Axel, Gabriel et Simon

Le Mardi 8 mars, une intervenante est venue nous faire découvrir les métiers de l'industrie grâce à un escape-game où nous devions entrer en communication avec un sous-marin qui s'est fait percuter par une baleine. Le sous-marin s'était fait abîmer par la baleine et avait perdu sa communication. Nous devions résoudre des énigmes pour trouver des codes et la rétablir.

Nous avons appris le périple d'un objet fabriqué en usine et elle nous a fait découvrir des objets fréquemment utilisés dans les métiers de l'industrie comme une imprimante 3D ou une carte d'accès. Nous avons trouvé cette intervention très instructive et ludique.

Maya, Marcus, Vitalii

Intervention d'une entrepreneure dans le cadre de l'association 100000entrepreneurs le 14 mars 2022 :

Mme Brahmi nous a présenté les métiers de l'animation et son parcours en tant que femme entrepreneuse, chef d'entreprise, le mardi 15 mars. Elle nous a montré les différents films sur lesquels elle et ses employés ont travaillé.

Pendant son intervention nous avons appris comment produire un film d'animation. Elle nous a expliqué que cela coûte plusieurs millions , combien de personnes devaient travailler dessus et surtout combien de temps ça mettait (plus d'un an voire plusieurs années). On a appris comment les dessins se faisaient, ils préparent les dessins un par un puis les ajoutent dans le décor (lui aussi dessiné digitalement). Dans certains films, les décors sont filmés dans la réalité (exemple : dans Minuscule) et les personnages sont dessinés puis rajoutés dans les vidéos des décors réels. Les films

qu'elle et ses employés ont produit récemment sont inspirés d'histoires vraies et faits en collaboration avec des gens du monde entier (italien, japonais etc…) et ont une morale. Elle nous a aussi expliqué qu'être une femme entrepreneure n'est pas toujours facile. Lorsqu'ils demandent le patron, les gens se tournent souvent vers les hommes.

Nous avons trouvé cette intervention très intéressante et avons aimé savoir comment les films de notre enfance ont était faits.

Améo, Capucine et Edwige

Le lundi 14 mars de 10h jusqu'à 12h en salle 4, nous avons rencontré Mme Brahmi qui nous a présenté le monde de l'entreprise. Nous avons appris qu'il faut entre 5 et 10 ans pour créer une animation avec une équipe d'à peu près 10 salariés, sauf s'il y a une collaboration et ils peuvent être plus de 10 salariés.
Il y a différents sortes de salariés :

- CDI = Contrat à durée indéterminée.
- CDD = Contrat à durée déterminé.

Un(e) chef d'entreprise peut être payé jusqu'à 6000-7000€ par mois. Pour créer des animations, il faut soit 12 images par secondes ou bien 24. Ce que Mme Brahmi fait au sein de l'entreprise :
Elle gère le budget de l'entreprise et de tout ce qui est du financement pour les projets, elle va négocier pour les diffuser sur les chaînes de télévision ou les cinémas.
Elle gère également le salaire des employés :
Elle nous a expliqué que c'est le public qui décide si un film/dessin animé peut avoir du succès.
Mme Brahmi nous a donné quelques conseils pour réussir qui lui semblent très importants :

- être patient
- savoir être persévérant
- prendre des risques

Mme Brahmi a subi du sexisme dans ce milieu de l'entreprise, mais elle nous dit qu'elle n'a jamais abandonné.
Cette rencontre avec une chef d'entreprise a été très pédagogique et intéressante car nous avons pu échanger entre Mme Brahmi, lui poser des questions, etc...
Nous avons surtout appris sur la vie d'une entreprise (leur salaire, le déroulement, ...)

Manon, Alice et Tiago

● Intervention de femmes scientifiques dans le cadre de l'opération Sciences en Mouvement d'Elles le 30 mars 2022 :

La rencontre du 30 mars était avec des femmes qui travaillent dans le domaine scientifique :

- L'une d'entre elles est entomologiste et professeure d'université .Elle fait 800 heures de recherches personnelles et 800 heures de cours. Elle nous a expliqué que son travail et un métier de passion qui concerne la recherche sur les insectes et leur mode de vie.

- Deux autres femmes travaillent dans l'informatique, comme par exemple la création de décors pour les jeux vidéo et comment faire les textures et les couleurs de fruits ;comment faire pour qu'ils soient presque réels. La 3d nous a également était présentée ,avec son évolution et comment on s'en sert dans l'animation des jeux vidéo.

- Enfin cette rencontre nous a appris que le domaine scientifique est accessible à tous .

Albane, Marie et Yann

Ce mercredi 30 mars, des intervenantes sont venues nous présenter leur métier scientifique.

La première intervenante, Elsa, prépare un doctorat en informatique. Elle travaille sur l'intelligence artificielle. Elle nous a parlé de son train de vie d'étudiante puis de la 3D. Elle nous a expliqué la création des premiers objets en 3D et de la conception d'aujourd'hui. Elle nous a parlé de l'intelligence artificielle.
Puis, la deuxième intervenante a commencé par parler des études qu'elle avait faites . Elle a fait des études en arts plastiques puis en informatique. Elle travaille au studio Nix. Elle travaille sur les jeux vidéo, la réalité virtuelle, l'expérience

design et la science des couleurs. Elle nous a parlé des différentes couleurs pour les décors des jeux vidéo en réalité virtuelle.
Enfin, la troisième intervenante était une enseignante et chercheuse. Elle enseigne à l'université et fait des recherches sur les insectes et sur les phéromones de ces derniers.
On a trouvé cela intéressant car on a parlé sur des sujets qu'on ne connaissait pas trop (comme la conception des jeux vidéo…), elles ont bien répondu à nos questions et elles étaient claires dans leur propos.

Abdel, Basile, Zara et Aéris

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.