

# Interreg Caraïbes

Fonds européen de développement régional

CAP 3D II 



UNION EUROPÉENNE

INTERREG  
Caribbean Animation Project 3D II

# Presentation du Projet Interreg CAP 3D II

## Le Contexte Caraïbéen du marché

Le marché de l'animation et du jeu vidéo, incluant la 2D, la 3D, les VFX (effets visuels) et la réalité virtuelle pèse près de 600 milliards d'euros à l'échelle internationale et n'a jamais été aussi dynamique qu'aujourd'hui. L'animation est identifiée par de nombreux pays comme un vecteur de développement.

Il existe de nombreux studios dans la caraïbe mais le niveau de formation des ressources en animation et VFX est moyen et la capacité de production de ces studios caraïbéens est limitée. On note aussi une difficulté à collaborer avec ces structures car la langue reste une problématique et le niveau de qualification d'une île à l'autre est souvent inégal entre les territoires.



## Le Projet

Le projet Interreg CAP 3D (Phase 2) vise à contribuer à la structuration de l'industrie de l'animation et du jeu vidéo dans la Grande Caraïbe.

**Le chef de File :** Parallel 14

### **Les partenaires extras-Communautaires :**

The University of Trinidad & Tobago (UTT), ListenMi Caribbean Ltd., Full Circle Animation Ltd. ,

### **Territoires concernés par le projet :**

Martinique, Trinidad & Tobago, Jamaïque

**Budget du projet :** 758 541 €

**Subvention FEDER :** 579 872 €

**Durée :** Juillet 2022- Décembre 2023

Interreg CAP 3D II est mis en oeuvre à travers le Programme Interreg Caraïbes dans le cadre de :

« *Emploi et innovation AXE 1 (CB): Renforcement des capacités des entreprises caribéennes, génératrices de richesse et d'emplois. SO2 (CB) : Créer un environnement propice à la stimulation des échanges entre les territoires caribéens.* »

**Les partenaires du projet sont fermement convaincus qu'une approche coopérative permettrait d'atteindre le même haut niveau de qualification.**

Pour ce faire, il faudrait renforcer la formation, tant pour les étudiants que pour les professionnels de l'animation déjà en poste pour :

- **Développer des outils communs de collaboration,**
- **Renforcer notre compétitivité mutuelle.**

## Les Objectifs

- **Renforcer la compétitivité** des studios d'animation, en formant les professionnels aux nouvelles tendances technologiques, outils, logiciels et techniques de l'industrie.
- Aider les studios à **améliorer leur équipement** et à développer leurs processus pour faciliter la collaboration mutuelle sur des projets d'animation inter-régionaux.
- **Renforcer le capital humain par la formation** d'étudiants universitaires ou scolaires dans les domaines des langues, du développement durable et de l'animation, plus particulièrement sur les outils, techniques et logiciels largement utilisés dans l'industrie.

- **Le projet permettra également** aux étudiants et aux professionnels **d'effectuer des rencontres dans des festivals caribéens ou internationaux** et de tisser un réseau avec leurs homologues et professionnels du secteur.

**Interreg CAP 3D II se concentre sur un secteur générateur d'emplois. Sa structuration permet de développer un marché rentable sur le long terme dans la Caraïbe.**

## LOGO CAP 3D II



# Les Partenaires du projet

### **Trinidad & Tobago**

- Université de Trinité-et-Tobago
- Full Circle Studio



### **Martinique**

- Parallel 14



### **Jamaïca**

- Listen mi Studio
- University of West Indies



**« Une forte collaboration entre les Écoles, les Universités, les Studios d'Animation et les Festivals pour développer un marché de l'Animation »**

## Parallel 14 Academy

Fondée en 2014 par deux professionnels passionnés à la carrière internationale issus de l'industrie du cinéma, PARALLEL14 ACADEMY est la première académie privée de la Caraïbe, formant aux domaines innovants du cinéma d'animation 3D, des effets spéciaux numériques, du jeu vidéo, de l'audiovisuel et du cinéma. Basée en Martinique, ancrée dans la Caraïbe et ouverte sur le monde, Parallel 14 se destine aux jeunes Antillais, Guyanais et Caribéens.

Le bachelor proposé par l'académie est de 4 années, précédé par une classe prépa et permet d'intégrer une industrie foisonnante dès la sortie de l'école... Parallel 14 a à cœur de contribuer à la structuration de l'industrie de l'animation, des VFX et du jeu vidéo dans le bassin caribéen et tisse des partenariats fructueux avec des universités caribéennes et du monde afin que la Caraïbe soit bientôt identifiée comme place de marché de l'animation mondiale...



Parallel 14  
<https://parallel14.com>

## Université de Trinité-et-Tobago

UTT se concentre principalement sur le développement de Trinité-et-Tobago. Avec sa genèse à l'Institut de technologie de Trinité-et-Tobago (TTIT), UTT s'est initialement concentrée sur des programmes d'ingénierie et de technologie. Les programmes d'aujourd'hui, cependant, vont bien au-delà de l'ingénierie et de la technologie pour offrir un éventail plus complet d'opportunités éducatives où les programmes d'apprentissage par l'expérience sont intégrés à l'environnement d'apprentissage traditionnel.

Des voies alternatives sont également prévues pour permettre aux personnes d'entrer, de sortir et de réintégrer l'enseignement supérieur. Ce type de flexibilité et d'intégration au sein des programmes ainsi que la position de leader de l'UTT dans la recherche sectorielle et les méthodologies d'enseignement innovantes, est une réponse directe aux tendances mondiales du XXI<sup>e</sup> siècle. À ce jour, l'UTT a diplômé plus de quinze mille (15 000) étudiants.



Université de  
Trinité-et-Tobago  
<https://utt.edu.tt>

## Full Circle Animation

Full Circle Animation Studio est un studio d'animation de pointe indépendant qui se concentre sur la conception, la production d'animation et le développement de nouveaux médias.

L'équipe de Full Circle harmonise un pipeline de production d'animation entièrement numérique avec la conception et la créativité des principes d'animation traditionnels et des thèmes d'histoire. La combinaison de ces deux éléments pour produire une narration visuelle inspirante est la principale force de l'équipe.

Le studio est un pionnier régional dans l'industrie et s'est développé ces dernières années pour devenir le premier studio d'animation dans la Caraïbe après avoir réalisé avec succès de nombreux projets d'animation au niveau local, régional et international.

La société a produit une pléthore de projets d'animation qui incluent la production externalisée de producteurs de télévision internationaux, des clips vidéo et des messages d'intérêt public pour les Nations Unies, le Secrétariat de la CARICOM et d'autres ONG régionales.



Full Circle Animation

Full Circle Studio  
<https://fullcircleanimation.com>

# ListenMI Caribbean Limited

Touchez Le monde. Racontez votre histoire. ListenMi est le premier studio d'animation de la Jamaïque, spécialisé dans la pré-production d'animation, l'illustration, le développement et la conception sonore.

Nous attirons les gens à travers une narration riche en culture pour aider à créer un monde où nous nous sentons tous vus, entendus et célébrés. Nous avons quelque chose à dire. Et toi aussi.

Notre équipe de classe mondiale a une solide expérience de la conception et de l'exécution de projets d'animation, de conception de sites web et de développement de marques dans plusieurs langues pour des entreprises, des ONG, des spécialistes du marketing, des studios de production et des publics familiaux.



Listen mi Studio  
<https://www.listenmi.com>

# Les Engagements des partenaires

## L'Engagement Général :

- Être le point de contact du projet Interreg Cap 3D II - sur leur territoire
- Avoir un référent dédié et nommé
- Participer à toutes les réunions prévues
- Participer aux activités : Formation linguistique, Masterclass, Formation au logiciel
- Respecter les règles du projet Interreg Caraïbes en terme de communication (Intégration du logo, affichage obligatoires, site internet...)
- Diffuser la communication envoyée sur le projet

## Engagements du chef de file

En tant que partenaire principal et partenaire communautaire recevant la subvention, Parallel 14 doit :

- Assurer la mise en oeuvre des activités
- Créer et réaliser les outils de communication et de promotion
- Être le lien avec les partenaires
- Gérer la logistique pour la participation aux festivals
- Organiser les sessions de formation
- Fournir les logiciels et les équipements informatiques pour chaque partenaire
- Créer, préparer et organiser les outils pédagogiques

**Pour cela Parallel 14 sera accompagné par (Salariat ou prestataires extérieurs) :**

- Un AMO pour la coordination générale du projet et le respect des règles Interreg Caraïbes
- Un coordinateur général du projet
- Un chargé de communication
- Un référent informatique



## Engagements des Universités Partenaires :

- Intégrer les sessions de formation (Logiciels, méthodologies et langues) à l'emploi du temps
- Choisir les classes bénéficiaires des sessions de formation
- Choisir les participants aux échanges et voyages
- Coordonner les déplacements avec les parents d'élèves
- Identifier un référent informatique
- Recenser le temps de travail par personnes dédié au projet
- Participer aux événements et aux festivals



## Engagements des Studios Partenaires :

- Identifier les bénéficiaires de la formation et des déplacements
- Préparer l'intégration des stagiaires (capacité d'accueil, accompagnement, projet)
- Recevoir et maintenir le matériel informatique mis à disposition
- Recenser le temps de travail par personnes dédié au projet
- Identifier un référent informatique
- Participer aux événements et aux festivals



Full Circle Animation



CARIBBEAN LIMITED

## Communication Engagements du chef de file

- Elaborer un plan de communication du projet
- Créer et mettre à disposition les logos et visuels
- Gérer les actions de communication
- Communiquer sur les réseaux sociaux du projet et sur le site internet
- Recueillir et valider les actions de communication des partenaires avant diffusion
- Gérer le site internet du projet
- Veiller au respect des règles Interreg Caraïbes en termes de communication



## Communication Engagements des partenaires

- Organiser des actions de communication sur son territoire en lien avec le chef de file
- Transmettre au chef de file les actions de communication avant diffusion
- Communiquer sur ses réseaux sociaux après validation du chef de file
- Créer une page internet dédiée au projet ou mettre un paragraphe d'information et le logo en page d'accueil du site existant
- Respecter les affichages obligatoires



Full Circle Animation



CARIBBEAN LIMITED

# Les Activités du Projet

## Les Formations

### LANGUES

« Pouvoir communiquer et se faire comprendre pour mieux travailler ensemble »

### ECO PRODUCTION

« Appréhender les nouvelles règles du marché »

### MASTER-CLASS

« Développer des techniques spécifiques avec un professionnel »

**LOGICIELS 3D/2D**  
« Être compétitif et spécialisé sur deux logiciels porteurs »



**UNREAL  
ENGINE**



**Blender Pro**

## Programme d'échanges et de rencontres

« Mieux appréhender les attentes du marché de l'Animation »

« Rencontrer les acteurs locaux et identifier les formations existantes »

« Identifier et créer les opportunités de développer le marché local »

« Préparer son insertion dans le Marché professionnel »

« Créer et développer son réseau professionnel »

## Les activités principales du projet :

### Sessions de Formation :

- Logiciels
- Langues
- Master Class
- Eco- Production
- 

### Programme d'échanges et visites:

- Les Festivals du film d'animation
- Visites & Rencontres
- Mise en place de Stages

### Équipement en matériels

### **Trinidad & Tobago**

- Université de Trinité-et-Tobago
- Full Circle Studio



### **Martinique**

- Parallel 14



### **Jamaïca**

- Listen mi Studio
- University of West Indies



## **Contact des partenaires**

Université de  
Trinité-et-Tobago  
<https://utt.edu.tt>

Full Circle Studio  
<https://fullcircleanimation.com>

Parallel 14  
<https://parallel14.com>

Listen mi Studio  
<https://www.listenmi.com>



CAP 3D II  
[www.cap3D2.com](http://www.cap3D2.com)  
[Instagram.com/cap3D2](https://www.instagram.com/cap3D2)  
[Facebook.com/cap3D2](https://www.facebook.com/cap3D2)

