

Bachelier en 3D en temps réel

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

| Ecriture interactive | | | |
|--|---|-----------------------------|-------------|
| Code | ARTR1B11TR | Caractère | Obligatoire |
| Bloc | 1B | Quadrimestre(s) | Q2 |
| Crédits ECTS | 2 C | Volume horaire | 24 h |
| Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE | Matilda CASA (matilda.casa@helha.be) | | |
| Coefficient de pondération | | 20 | |
| Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification | | bachelier / niveau 6 du CFC | |
| Langue d'enseignement et d'évaluation | | Français | |

2. Présentation

Introduction

Utilisation des techniques d'écriture traditionnelles pour les adapter à la scénarisation interactive. Travail sur sa culture générale, son expression écrite pour la construction d'univers. Etude des récits littéraires interactifs, webdocumentaires et approche des jeux scénaristiques.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 1 **Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit**

- 1.1 Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.
- 1.2 Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.
- 1.3 Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
- 1.5 Acquérir et développer son esprit critique

Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**

- 3.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- 3.2 Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel

Compétence 4 **1. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

- 4.1 4.A. Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques

Acquis d'apprentissage visés

- créer des scénarii et des univers cohérents
- avoir une vision claire des nouvelles formes de récits
- construire un personnage et un univers
- comparer les différents types d'écriture : jeu vidéo, cinéma, littérature, web
- comprendre les notions de narratologie et de la ludologie
- utiliser les sciences humaines pour analyser et critiquer un titre

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARTR1B11TRA Ecriture interactive

24 h / 2 C

Contenu

Séance 1

Théorie (sur base du livre « Design Narratif – Scénario et expérience de jeu » de Ronan Le Breton) :

- Introduction à la théorie du scénario (cinéma, séries et jeux vidéo)
- Introduction à la théorie de l'interactivité et à la théorie de l'engagement
- Le design d'une narration interactive :
 - o Le Rythme
 - o Les Architectures narratives
 - o Les Personnages
 - o Le Storyworld
- Les instruments narratifs

Séance 2

Analyse pratique : analyse du jeu vidéo et de la série The Last Of Us (Part I) à partir de la théorie étudiée et comparaison entre les différents types d'écriture (jeux vidéo et séries).

Atelier pratique : analyse par groupe de 2 étudiants d'un scénario de jeu vidéo. Atelier encadré par les enseignants.

Séance 3

Présentation des analyses (15 min. max par groupe).

Feedback sur les analyses et retour sur les points théoriques.

Séance 4

Théorie et consignes :

- Présenter un projet à l'écrit et à l'oral (pitcher un projet)
- Méthodologie d'écriture du scénario

Atelier d'écriture : écrire un projet de scénario de jeu vidéo par groupe (4 étudiants)

Séances 5 et 6

Atelier d'écriture

- Présentation des idées
- Feedback et conseils

Théorie :

- Évaluer un scénario (le script doctoring)

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

ALBINET Marc, Concevoir un jeu vidéo, FYP Éditions, 2011

BRISLANCE Marie-France et MORIN Jean-Claude, La bible du scénariste, Paris, Nouveau Monde éditions, 2020.

FIELD Syd, Screenplay : The Foundations of Screenwriting, Delta, 2005.

LAVANDIER Yves, Évaluer un scénario, Les Impressions Nouvelles, 2020.

LE BRETON Ronan, Design narratif : scénario et expérience de jeu, Scénario 2.0, 2018.

MCKEE Robert, Story : Écrire des dialogues pour la scène et l'écran, Armand Colin, 2017.

PARENT-ALTIER Dominique, Approche du scénario, Malakoff, 2019.

TROTTIER, D., The screenwriter's bible : a complete guide to writing, formatting, and selling your script, Los Angeles, Silman-James Press, 2014.

TRUBY John, L'anatomie du scénario : cinéma, littérature, séries télé, Paris, Nouveau monde éditions, 2010.

VOGLER Christopher, Le guide du scénariste, Paris, Édition DIXIT, 2013.

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Les notes de l'évaluation continue (travail journalier) ne seront pas rattrapables en deuxième session.
Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen

Pondérations

| | Q1 | | Q2 | | Q3 | |
|------------------------|-----------|---|-----------|----|-----------|----|
| | Modalités | % | Modalités | % | Modalités | % |
| production journalière | | | Evc | 70 | Evc | |
| Période d'évaluation | | | Prj | 30 | Prj | 30 |

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2023-2024).