USMU2C - La narration visuelle

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU2C

Unité spécifique de type mixte

4 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Lire des articles, voir des expos et des musées.

Objectifs pédagogiques

Apprendre à analyser des œuvres vidéo ludique.
Construire un Lore et un univers et le traduire de manière simple.

Compétences

Savoir faire de la veille artistique, traduire ses idées de manière graphique. Construire une narration visuelle.

Programme

Contenu

1 - Analyse

- Analyse de l'Art, du jeu vidéo, du cinéma, et autre.

2 - Worldbuilding

- Création de Lore/Background/Chara design/univers/genre…).

3 - Storytelling

- L'Art du storytelling à travers le visuel pour mettre en valeur le Gamedesign.

4 - Gamefeel/juice

- Décoder comment faire ressentir des émotions aux joueurs/joueuses.

5- Exploration créative

- Créer pour soi, et expérimenter différentes façons de créer une narration.

6 - Étude

- Faire une veille artistique/ étude des tendances (musée, expo, net…).
- Lire des articles.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Exercices à faire en groupe et en individuel.
Cette UE permettra d'aider les élèves à réaliser leur projet de fin d'année.