

USRS2J - Ecriture et réalisation de scénarios, fictions et transmédia

Présentation

Prérequis

Auditeur du DIE56

Objectifs pédagogiques

Fournir des bases solides des techniques de scénarisation. Découvrir les éléments clés et les bases du Game Design et du Level Design.

Compétences

En suivant cette UE, il est possible d'assimiler les bonnes pratiques à adopter lorsqu'on cherche à créer une oeuvre transmédia réussie.

Programme

Contenu

ECRITURE INTERACTIVE

- Écriture de scénario / narration - Intervenant venant du cinéma
- Cours classique d'écriture de scénario - courbe de tension dramatique - analyse de films
- Écriture Interactive / Interactive Storytelling
- Exemple : Réaliser un storytelling. Créer un trailer / teaser de jeu vidéo

GAME DESIGN

- Théories en Game Design
- La boucle de gameplay et les mécanismes d'apprentissage
- Les mécanismes de Level Design
- Les bases du GD : mécanismes et règles

Intégration à la pédagogie par Défis

- Défi Storytelling
- Défi teaser
- Défi emotion ads
- Réaliser une présentation animée

Modalités de validation

- Projet(s)

Description des modalités de validation

Scénarisation en vue de créer une oeuvre / animation multimédia / transmédia.

L'évaluation selon la méthodologie mise en place dans la pédagogie par Défis sera appliquée.

Mis à jour le 17-07-2017



Code : USRS2J

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1