

# 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	<b>Matilda CASA</b> (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

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.

### 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

- 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

#### Démarches d'apprentissage

Néant

#### Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

#### Sources et références

Néant

#### Supports en ligne

Néant

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

Néant

#### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	30	Evc	
Période d'évaluation			Exe	70	Exe	70

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

#### 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 67 du règlement général des études 2022-2023).