

HUM-322

Pratiques artistiques D

Munoz Raphaël Alain, Stanley Douglas Edric

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA6	Obl.

Langue	français
Crédits	2
Session	Eté
Semestre	Printemps
Examen	Pendant le semestre
Charge	60h
Semaines	14
Heures	2 hebdo
Cours	2 hebdo
Nombre de places	30

Remarque

Une seule inscription à un cours SHS+MGT autorisée. En cas d'inscriptions multiples elles seront toutes supprimées sans notification

Résumé

Ce cours se focalise sur la conception et la production d'une scène interactive dans le Game Engine Unity.

Contenu

Dans ce cours, vous apprendrez à concevoir une scène interactive dans le Game Engine Unity. Vous élaborerez votre projet en plusieurs phases. Tout d'abord, vous découvrirez les bases de la narration et du design d'interaction dans des scènes virtuelles en analysant des exemples de jeux vidéo et de productions artistiques. Ces exemples vous aideront à produire un storyboard pour conceptualiser l'histoire qui se déroulera dans votre scène. Ensuite, vous composerez votre scène interactive à partir d'objets que vous importerez dans Unity. Enfin, en partant de votre storyboard, vous développerez l'interaction de votre scène. Le but est de créer une interaction simple (appuyer sur un bouton, accélération, avancer et reculer) qui sera centrale à votre concept et deviendra le moteur de votre histoire. Cette interaction générera un effet pour révéler votre histoire et changera l'état de votre scène. Le résultat sera une scène narrative et interactive fonctionnelle dans Unity.

Mots-clés

Design, scène interactive, narration, Unity, 3D, game engine

Compétences requises**Cours prérequis obligatoires**

Aucune compétence requise. Le cours est pensé pour les personnes qui débutent dans le design d'interaction et qui souhaitent découvrir le game engine Unity.

Cours prérequis indicatifs

Être en possession d'un ordinateur portable. Vous devrez installer Unity sur votre machine personnelle. L'installation du logiciel se fera en cours avec les enseignant.e.s.

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

- Créer une scène virtuelle selon les fondements de la narration interactive

- Appliquer les bases du game engine Unity (connaissance de l'interface et gestion d'asset)
- Manipuler et importer des objets 3D dans Unity
- Concevoir ,modéliser, éclairer et animer, en trois dimensions, une scène interactive simple et les objets qui la composent
- Formaliser et programmer une interaction simple dans Unity en visual scripting

Compétences transversales

- Faire preuve d'inventivité
- Planifier des actions et les mener à bien de façon à faire un usage optimal du temps et des ressources à disposition.
- Faire preuve d'esprit critique
- Recevoir du feedback (une critique) et y répondre de manière appropriée.
- Utiliser une méthodologie de travail appropriée, organiser un/son travail.

Méthode d'enseignement

La méthode principale utilisée sera l'apprentissage par la pratique. Les séances seront articulées entre des démonstrations en direct et des exercices à réaliser sur place dans Unity. Ces moments pratiques seront entrecoupés par des apports plus théoriques sur les fondements de la narration dans les environnements virtuels.

Travail attendu

Le résultat sera une scène narrative et interactive fonctionnelle dans Unity.

Le projet devra respecter les contraintes suivantes :

- La narration de votre scène devra être cristallisée dans un storyboard
- Votre narration doit être racontée à travers une interaction et un effet (vous choisirez l'interaction et l'effet à partir d'un tirage de carte en début du cours)
- Un document PDF avec les éléments suivants : titre, résumé de votre narration, votre storyboard, des images extraites de votre scène.

La dernière séance ensemble sera pensée comme une exposition. Vous exposerez votre scène interactive dans Unity sur votre ordinateur pour que chacun et chacune puisse tester les projets les uns des autres.

Méthode d'évaluation

Votre projet sera évalué à deux moments dans le semestre.

La première évaluation sera focalisée sur votre storyboard et l'originalité de votre narration.

La deuxième évaluation considèrera votre projet dans son ensemble et se concentrera sur l'originalité de votre narration et pertinence de votre interaction choisie par rapport à votre histoire, la qualité visuelle de votre scène interactive dans Unity, l'acquis des compétences techniques enseignées et la qualité de rédaction du document PDF résumant l'intention de votre projet.

Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Non
Forum électronique	Non

Ressources

Service de cours virtuels (VDI)

Non

Bibliographie

Ruberg, Bo. *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Game*. Chicago: University of Chicago Press.

Le Guin, Ursula K. "The Carrier Bag Theory of Fiction." *Ignota*, UK, 2019.

Schreier, Jason. *Blood, Sweat and Pixels*. Chicago: University of Chicago Press, 2017.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Chicago: University of Chicago Press, 2001.

Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Chicago: University of Chicago Press

Ressources en bibliothèque

- [Blood, Sweat, and Pixels : The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made](#)
- [The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games](#)
- [Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media](#)
- [The Carrier Bag Theory of Fiction](#)
- [Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory](#)

Sites web

- <https://learn.unity.com/>
- <https://www.youtube.com/@unity>
- <https://www.youtube.com/@Brackeys>
- <https://www.youtube.com/@CodeMonkeyUnity>
- <https://www.youtube.com/@SebastianLague>