



UQAC

École des arts numériques,
de l'animation et du design

1. Été 2021
2. Pierre Tousignant
3. PTOUSIGN@NAD.CA
4. préalable : aucun
5. 3 crédits

8INF914 -SUJET SPÉCIAL : DESIGN EN INTERACTIVITÉ NARRATIVE

COURS DU LUNDI DE 9H00 À 11H45 / 13H30-15H15

LE COURS SERA DONNÉ EN PRESTATION VIRTUELLE

DISPONIBILITÉS :

Sur Rendez-vous, par courriel :

Mercredi de 9h00 à 12h00

Jeudi de 9h00 à 12h00 / 13h30 à 16h00

Note : Des rencontres ad hoc (TEAMS/zoom) sont toujours possibles en dehors des plages proposées

AVERTISSEMENT :

Le plan de cours a été modifié pour tenir compte, dans la mesure du possible, des conditions extraordinaires de la pandémie et de son impact sur les modes possibles d'enseignement.

PLAN DE COURS

OBJECTIF DU COURS

Sensibiliser aux pensées contemporaines dans l'évolution de la conception du jeu narratif. Comprendre l'impact des outils conceptuels contemporains dans la production d'une œuvre interactive. Développer un espace de réflexion théorique et une palette d'outils conceptuels en fonction de sa pratique.

CONTENU DU COURS

Les corrélations de notions et de contextes théoriques avec des pratiques en art, en architecture ou en design. L'impact du déterminisme technologique dans l'utilisation d'outils numériques dans un contexte créatif. Mise en hiérarchie des problématiques abordées et des stratégies conceptuelles dans la création narrative en fonction de leur contemporanéité, du milieu d'accueil, de la pratique

de l'étudiant et de son espace théorique. Par exemple, l'espace théorique du jeu numérique narratif englobe le joueur, l'avatar, l'expérience usager, l'interaction, l'interface et la narration.

DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Les formules pédagogiques suivantes seront employées : réalisations de travaux, critiques en classe et critiques individuelles. Les activités de prestation virtuelle seront en mode synchrone.

ÉVALUATION

• Présentation 1 - Table Ronde	10%
• Présentation 2 - Le prototype	20%
• Le Prototype – rencontre	20%
• Le Prototype – présentation finale	40%
• Participation	10%

Note : Le retard dans la remise d'un travail équivaut à un travail non reçu.

CONTENU

COURS 1

1. Introduction / But du cours
 - Objectifs de ce cours
 - Réflexion sur le domaine du jeu et du jeu vidéo
 - Discussion sur vos intérêts pour le jeu vidéo
2. Thème : *Design Thinking* et narration
3. Thème : Le jeu comme artefact
4. Présentation du projet de session/prototype

COURS 2

5. Thème : Le but du jeu
 - L'expérience usager
 - L'expérience esthétique
6. Thème : Narration et ludologie

7. Table ronde :

- Proposition de 3 idées de prototypes
- Discussion dirigée

COURS 3

8. Thème : L'immersion

9. Thème : Le jeu comme un nouveau média

- Réflexion sur le média
- Réflexion sur le transmédia

COURS 4

10. Présentation 2:Prototype

- Présentation d'un premier modèle conceptuel testable
- *Playtest*

COURS 5

11. Thème : L'interactivité

12. Sémiotique

- L'interface
- L'avatar
- Les genres

COURS 6

Rencontre individuelle pour le projet final
(les rencontres se tiendront pendant la semaine)

COURS 7

13. Thème : *Emergent Gameplay*

14. Thème : La narration dans un contexte de jeu à portée sociale

COURS

15. Présentation finale du prototype
Playtests

INTERVALLE DES COTES

16. Conformément à une résolution adoptée à l'unanimité le 3 septembre 2013 par l'assemblée plénière du NAD, les cotes se répartissent selon le barème suivant :

A+	de 95 à 100	4.3	B+	de 84 à 86	3.3	C+	de 74 à 76	2.3
A	de 90 à 94	4.0	B	de 80 à 83	3.0	C	de 70 à 73	2.0
A-	de 87 à 89	3.7	B-	de 77 à 79	2.7	C-	de 67 à 69	1.7

D+	de 64 à 66	1.3	E	59 et moins	1.0	I	Incomplet	
D	de 60 à 63	1.0				S	Satisfaisant	

DROIT D'AUTEUR ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DU MATÉRIEL

L'ensemble du contenu rendu disponible sur la plateforme Moodle dans le cadre de ce cours est protégé par la *Loi sur le droit d'auteur* et la *Politique relative aux droits d'auteur* de l'UQAC. Il est destiné à l'usage des étudiants dans le cadre de leur formation universitaire et ne doit pas être utilisé pour d'autres fins. Pour ce faire, les étudiants peuvent le consulter et, lorsque disponible au téléchargement, en faire une copie uniquement pour leur usage personnel.

Le contenu ne peut autrement être téléchargé ou copié, il ne peut pas non plus être reproduit, publié à nouveau, affiché, transmis, communiqué, diffusé, distribué, adapté ou modifié par quelque moyen.

MODALITÉS PARTICULIÈRES

La présence et la ponctualité à tous les cours sont obligatoires. Un étudiant avec trois absences et/ou retards non motivés se retrouvera en situation d'échec au cours.

Comme il en est fait mention dans le manuel de gestion, tout travail dont la qualité du français serait jugée non conforme par l'enseignant pourra être pénalisé jusqu'à concurrence de 10% du résultat maximal prévu. Voir le manuel de gestion (3.1.1-012).

PLAGIAT ET FRAUDE

Les clauses de la « Procédure concernant les infractions relatives aux études et sanctions (3.1.0) » du « Manuel de gestion : L'enseignement et la recherche » s'appliquent dans ce cours comme dans tous les cours du NAD.

QUALITÉ DU FRANÇAIS ÉCRIT

Comme il en est fait mention dans le manuel de gestion, tout travail dont la qualité du français serait jugée non conforme par l'enseignant pourra être refusé.

UTILISATION DES SALLES DE COURS

Il est strictement défendu de boire et de manger dans les salles de cours.

PRÉSENCE AUX COURS

Étant donné un certain laxisme dans la démarche de travail et dû notamment aux nombreuses absences des étudiants aux cours, il a été proposé à l'unanimité par l'assemblée plénière du NAD que l'absence à trois cours se trouvera pénalisée par la soustraction de 15% à la note générale dudit cours. Tout retard répétitif, indu et notable sera considéré comme une absence.

Tout enseignant est libre de spécifier d'autres conditions qui seront énoncées dans la section modalités particulières.

RÉFÉRENCES LUDOLOGIQUES

Fingle. (2011): Game oven.
 Dear Esther. (2012).
 Thomas was Alone. (2012).
 Monument Valley. (2014): UsTwo Studio.
 Allumettes. (2016): Penrose Studios.
 Beaver, C. (2008). Dead Space. RedWood Shore: Electronic Arts.
 Cage, D. (2010). Heavy Rain. France: Quantum Dream.
 Harvey, A., & Samyn, M. (2008). The Graveyard. Belgique: Tale of Tales.
 Harvey, A., & Samyn, M. (2009). The Path. Belgique: Tale of Tales.
 Illiger, A. (2011). Tiny Wings. Allemagne: Andreas Illiger.
 Mateas, M., & Stern, A. (2005). Facade. États-unis: InteractiveStory.net.
 Rohrer, J. (2007). Passage: Kokoromi's Gamma256.
 Wreden, D., & Pugh, W. (2011). Stanley Parable: Galactic Cafe studio.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Upton, B. (2015). The aesthetic of play. Cambridge, Massachusetts ; London, England: The MIT Press.
 Eco, U., Mongiat Farina, C., & Farina, G. (2015). How to write a thesis. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
 Abbott, H. P. (2008). The Cambridge introduction to narrative (2nd ed.). Cambridge ; New York: Cambridge University Press.

- Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds*. San Francisco: New Riders.
- Benjamin, W. (2003). *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris: Allia.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bolter, J., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.
- Bourassa, R. (2010). *Les fictions hypermédiatiques: mondes fictionnels et espaces ludiques des arts de mémoire au cyberespace*. Montréal: Le Quartanier.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers* (Charles River Media ed.). Independence.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes*. Paris: Éditions Gallimard.
- Du Gay, P. (1997). *Doing cultural studies : the story of the Sony Walkman*. London ; Thousand Oaks Calif.: Sage, in association with The Open University.
- Eco, U. (1965). *L'oeuvre ouverte*. Paris: Éditions du Seuil.
- Eco, U. (1985). *Lector in Fabula*. Paris: Grasset.
- Eisner, W. (2008). *Expressive Anatomy for Comics and Narrative*. New York: W. W. Norton & Company.
- Elias, G. S., Garfield, R., & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M.-L. (2005). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. London ; New York: Routledge.
- Huizinga, J. (1988). *Homo ludens essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Juul, J. (2010). *A casual revolution : reinventing video games and their players*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The art of failure : an essay on the pain of playing video games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theater*: Addison-Wesley Publishing Company.
- Le Diberder, F., & Le Diberder, A. (1993). *Qui a peur des jeux videos?*
- McCloud, S. (2006). *Réinventer la bande dessinée*. Paris: Vertige Graphic.
- McCloud, S. (2007). *Faire de la bande dessinée*. Paris: Delcourt.
- McCloud, S. (2007). *L'art invisible*. Paris: Delcourt.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality : immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Ryan, M.-L. (2004). Narrative across media : the languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M.-L. (2006). Avatars of story. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Schell, J. (2015). The art of game design : a book of lenses (Second edition. ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Sharp, J. (2015). Works of game : on the aesthetics of games and art. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play:game design fundamentals. Cambridge, Mass.: MIT Press.