



ATTESTATION DE PARTICIPATION

Transmedia :
where technology meets storytelling

mvq www.mvq.be

L'ÉQUIPE ENSEIGNANTE

Responsable académique du programme:

Benoit Macq, Ecole polytechnique de l'UCLouvain

Principaux intervenants :

- **Antonin Descampe**
Ecole polytechnique et Ecole de communication de l'UCLouvain
- **Sébastien Nahon**
Media Innovation & Intelligibility Lab de l'UCLouvain
- **Victorien Sonnevill**
Ecole polytechnique de l'UCLouvain

L'ATTESTATION DE PARTICIPATION

La participation à l'ensemble des cours donne lieu à la délivrance d'une attestation de participation.

EN PRATIQUE

LIEU ET CALENDRIER

Les cours sont organisés en journée à Charleroi (à l'Université ouverte, avenue Général Michel 1B, 6000 Charleroi) aux dates suivantes :

- Jeudi 14 mars 2019
- Vendredi 15 mars 2019
- Samedi 16 mars 2019
- Jeudi 4 avril 2019
- Vendredi 5 avril 2019

Les cours sont dispensés en français.

DROITS D'INSCRIPTION

Les droits d'inscription s'élèvent à 1.000 euros (tarif réduit à 800 euros pour les alumni ou membres des institutions d'enseignement ou organisations partenaires).

Ce prix couvre l'accès aux cours, les notes de cours, la carte d'étudiant UCLouvain, l'accès aux sites et aux infrastructures de l'UCLouvain et de l'Université ouverte.

PROCÉDURE D'INSCRIPTION

Les candidats sont invités à remplir le formulaire d'inscription en ligne reprenant :

- Leur parcours de formation
- Leur expérience
- Leur motivation à suivre la formation

Les dossiers d'inscription seront examinés, dans leur ordre d'arrivée, par le responsable académique du certificat.

Afin de garantir la qualité de la formation, le nombre de participants est limité à 20.

EN SAVOIR PLUS

- 🌐 www.attestation-transmedia.be
- ☎ +32 (0) 65 40 69 15
- ✉ attestation-transmedia@uclouvain.be

VENIR OU REVENIR À L'UCLouvain

- pour évoluer professionnellement
- pour actualiser vos connaissances
- pour acquérir des compétences dans des domaines innovants

LES 14 FACULTÉS DE L'UCLouvain PROPOSENT ...

- 150 certificats d'université ou interuniversitaires
- 20 masters et masters de spécialisation
- 30 programmes courts

ET DE NOUVELLES FORMATIONS
CHAQUE ANNÉE EN HORAIRE
DÉCALÉ OU ADAPTÉ À LA VIE
SOCIO-PROFESSIONNELLE

AVEC LE SUPPORT DE
L'INSTITUT UNIVERSITAIRE DE
FORMATION CONTINUE (IUFC)
DE L'UCLouvain

À découvrir sur :
[www.uclouvain.be/
formation-continue-catalogue](http://www.uclouvain.be/formation-continue-catalogue)



ATTESTATION DE PARTICIPATION



Transmedia :
where technology meets storytelling

2019 - 1^{ère} Édition

🌐 www.attestation-transmedia.be



ATTESTATION DE PARTICIPATION

Transmedia :
where technology meets storytelling

UN PROGRAMME CENTRÉ SUR LE
DÉPLOIEMENT DES TECHNOLOGIES
AU SERVICE DU TRANSMÉDIA



LE PUBLIC

Toute personne ayant un bagage technologique, avec ou sans expérience professionnelle, susceptible d'être intéressée par l'application de ce background aux médias :

- diplômés de bacheliers et masters d'écoles supérieures des arts : arts numériques, design web et mobile, communication graphique et publicitaire, multimédia, animation 3D et effets spéciaux, jeux vidéo ;
- diplômés de bacheliers en informatique de gestion ;
- diplômés de masters en sciences informatiques ;
- ingénieurs civils et industriels électriciens ou en informatique ;
- ...



Le transmédia renvoie à un univers narratif décliné sur différents supports médiatiques. Ces derniers constituent autant de points d'entrée dans l'univers en question. Plus l'univers narratif est riche et pensé en phase avec l'intégration des plateformes technologiques, plus l'expérience des usagers et donc leur implication sera forte.

LE PROGRAMME

JOUR 1

Narratologie I et II

Mise en pratique : Introduction au moteur de jeu «Unity» et à l'exercice d'application

JOUR 2

Narratologie III / Réalités mixtes

Mise en pratique

JOUR 3

Machine learning / Intelligence artificielle / Moteurs de jeu

Mise en pratique

JOUR 4

UX Design / Design thinking / Méthode Agile

Mise en pratique

JOUR 5

Réalisation de l'exercice d'application à l'aide du moteur de jeu « Unity »

LES OBJECTIFS

L'objectif est d'amener les participants à répondre à la question « Comment la technologie peut-elle nourrir le transmédia ? » en connectant les mondes technologique et communicationnel et en plaçant l'expérience utilisateur au centre de leurs préoccupations.

A la fin de la formation, vous serez capable de :

- Comprendre certaines techniques de narration et leurs utilisations
- Appréhender le développement des projets transmédia via une approche centrée utilisateur
- Acquérir les clés de compréhension théoriques des bases des technologies utilisées dans les projets transmédia
- Comprendre et disposer d'une première expérience avec le moteur de jeu « Unity »
- Comprendre et pouvoir utiliser le « Design thinking » ainsi que la méthode « Agile ».

LA PÉDAGOGIE

Le programme de formation allie théorie et mises en pratique. Vos nouvelles compétences en technologies et structures narratives transmédia seront directement utilisées pour réaliser l'exercice d'application dans le moteur de jeu « Unity ».



Consultez le programme
détaillé sur notre site :

www.attestation-transmedia.be