

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX  
Mélanie Garinet  
06.49.76.90.53  
contact@artworkvfx.com

## Accès à la formation

## Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(vé) non salarié(e)

## Sélection :

Dossier

## Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

## Conditions d'accès :

Aucune

## Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé aux scénarios, histoires •  
Savoir naviguer sous Windows

## Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

Comprendre le rôle du Narrative Design dans les jeux. Maîtriser la construction narrative pour des histoires captivantes. Développer des compétences avancées en caractérisation de personnages. Rédiger des dialogues interactifs pour une immersion maximale. Construire des mondes de jeu cohérents et intégrer l'histoire. Concevoir des choix narratifs significatifs avec des conséquences. Explorer les structures narratives non linéaires pour des histoires dynamiques. Adapter le ton narratif au genre du jeu. Intégrer la narration au gameplay pour guider les joueurs. Créer des pitches narratifs percutants et collaborer en équipe de développement.

## Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Découvrir le Narrative Design Introduire au Narrative Design dans les jeux. Définir le rôle du Narrative Design. Examiner des exemples de jeux avec une narration forte. Module 2: Établir les Fondations de l'Histoire Expliquer les éléments essentiels d'une histoire captivante. Introduire aux structures narratives classiques. Organiser un exercice de création d'une histoire simple. Module 3: Créer des Personnages Mémorables Souligner l'importance des personnages dans la narration. Enseigner les techniques de caractérisation. Faciliter un atelier de création de personnages pour un jeu. Module 4: Rédiger le Dialogue et l'Écriture Interactive Énoncer les règles du dialogue efficace. Expliquer l'écriture interactive dans les jeux. Diriger un exercice de rédaction de dialogues pour une scène spécifique. Module 5: Construire le Monde du Jeu Guider la construction d'un monde cohérent et immersif. Intégrer l'histoire dans l'environnement du jeu. Conduire un atelier de conception de mondes pour différents genres de jeux. Module 6: Concevoir les Choix et Conséquences Concevoir le design des choix dans les jeux narratifs. Analyser l'impact des choix sur l'histoire. Organiser un exercice de création de scénarios basés sur des choix. Module 7: Explorer la Narration Non Linéaire Explorer les structures narratives non linéaires. Créer des histoires à embranchements multiples. Diriger un atelier de conception d'une narration non linéaire. Module 8: Gérer le Ton et le Style Narratif Souligner l'importance du ton dans la narration. Adapter le style narratif au genre du jeu. Organiser un exercice de rédaction avec des tons narratifs différents. Module 9: Intégrer la Narration et le Gameplay Explorer l'interaction entre la narration et le gameplay. Utiliser la narration pour guider le joueur. Conduire un atelier de conception d'événements narratifs intégrés au gameplay. Module 10: Créer le Pitch Narratif Créer un pitch narratif pour un jeu. Présenter efficacement les éléments clés de l'histoire. Organiser un exercice de pitch narratif en groupe.

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Non renseigné

## Validation(s) Visée(s)

## &gt; Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00203690	du 01/01/2020 au 31/12/2023	Bordeaux (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00232228	du 01/01/2021 au 31/12/2021	Bordeaux (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00422586	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00413814	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00523371	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	