

Mastère Hybride

Scénario Audiovisuel



tech université
technologique

Mastère Hybride

Scénario Audiovisuel

Modalité: Hybride (en ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Qualification: TECH Université Technologique

Accès au site web: www.techtute.com/fr/journalisme-et-communication/mastere-hybride/mastere-hybride-scenario-audiovisuel

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Pourquoi suivre ce
Mastère Hybride?

page 8

03

Objectifs

page 12

04

Compétences

page 18

05

Plan d'étude

page 22

06

Stage Pratique

page 38

07

Où puis-je effectuer mon
Stage Pratique?

page 44

08

Méthodologie

page 50

09

Diplôme

page 58

01

Présentation

Derrière chaque succès du grand écran, il y a un scénariste qui a su mettre son talent en pratique. Dans le domaine de la télévision, peu de choses sont laissées à l'improvisation, et c'est précisément grâce au grand rôle joué par le scénariste que la narration télévisuelle est façonnée. Ce diplôme offre un programme étendu et exhaustif dans le domaine du Scénario Audiovisuel, destiné aux étudiants qui souhaitent se spécialiser dans cette branche de la communication. L'enseignement théorique 100% en ligne permet d'accéder au contenu de l'ensemble du programme dès le premier jour. Il suffit de disposer d'un appareil avec une connexion internet pour suivre ce programme, qui est complété par une formation pratique dans une entreprise du secteur audiovisuel.



“

Transformez votre idée en une histoire à succès dans le monde du cinéma ou de la télévision grâce à ce Mastère Hybride. Inscrivez-vous dès maintenant!"

Ce Mastère Hybride s'adresse aux professionnels du secteur de la communication qui souhaitent se spécialiser dans l'une des branches les plus attractives de la communication dans le domaine de l'audiovisuel. Le scénario part d'une idée, mais l'exprimer de manière significative et la mettre en pratique requiert une série de compétences qui doivent être acquises à partir d'une solide connaissance du cadre théorique. Une mise à jour dans ce domaine est nécessaire: même si la base du scénariste est large, les nouveaux formats et langages télévisuels nécessitent un apprentissage indispensable pour continuer à captiver le public.

L'intégration d'informations relatives à la préproduction, à la production et à la postproduction est essentielle pour mener à bien un processus complet. Tous ces éléments doivent être pris en compte par le scénariste. Dans ce cas, ce diplôme offre une connaissance large et approfondie du Scénario Audiovisuel, en introduisant l'étudiant aux phases précédentes de la création du scénario lui-même, pour ensuite le plonger dans la création de personnages et d'intrigues.

Ce cours complet couvre l'histoire du cinéma et de la télévision, offrant aux étudiants une vision large de l'écriture de scénarios avec des exemples de réussite. Le domaine de l'audiovisuel est vaste, c'est pourquoi ce Mastère Hybride abordera les documentaires, les courts métrages, les séries télévisées, les séries internet et les jeux vidéo. Ce dernier format est en pleine expansion en raison de la forte demande de l'industrie *gaming*, qui propose chaque année des titres de haut niveau appréciés par les joueurs du monde entier.

Une excellente opportunité pour le professionnel de la communication qui souhaite progresser dans sa carrière dans le domaine de l'audiovisuel avec une formation qui lui permettra de combiner responsabilités personnelles et apprentissage. La vaste bibliothèque de ressources multimédias et les lectures essentielles du syllabus seront disponibles dans leur intégralité et pourront être téléchargées afin d'être consultées à tout moment, sans horaires ni présence. De même, une fois la phase théorique de ce Mastère Hybride achevée, les étudiants disposent d'une étape éminemment pratique où ils peuvent appliquer toutes les connaissances acquises dans une entreprise pertinente du secteur de la communication.

Ainsi, avec ce diplôme, le professionnel dispose d'une formation de qualité à la portée de tous, qui lui permettra d'atteindre ses objectifs à l'issue des douze mois de ce programme.

Ce **Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Développement de plus de 100 cas présentés par des professionnels de la communication audiovisuelle ayant une grande expérience du secteur
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique fournit des informations CONCRÈTES ET PRÉCISES sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les nouveaux développements dans la création de personnages et d'histoires, en tenant compte des dernières tendances sociales et des avancées dans les formats multimédias
- ♦ Des exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Un accent particulier est mis sur les méthodologies de création de scénarios audiovisuel
- ♦ Le système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour la prise de décisions sur les situations soulevées par la création de scénarios
- ♦ Le tout sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ♦ De plus, vous pourrez effectuer un stage dans l'un des studios de communication



Créez les meilleures intrigues de l'histoire du cinéma avec ce Mastère Hybride. Inscrivez-vous en un clic"

“

Effectuez un stage intensif de 3 semaines dans une entreprise du secteur audiovisuel et développez vos compétences professionnelles"

Dans cette proposition de Mastère, de nature professionnalisante et de modalité d'apprentissage hybride, le programme vise à mettre à jour les professionnels de la communication audiovisuel exercent leurs fonctions dans les entreprises du secteur, et qui exigent un haut niveau de qualification. Les contenus sont basés sur les dernières données scientifiques et sont orientés de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques dans la pratique de la communication, les éléments théoriques-pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront la réalisation excellente de un scénario pour œuvres audiovisuelles.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, il permettra au professionnel de la communication audiovisuelle un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un apprentissage immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles. La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel vous devrez essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Spécialisez-vous et apprenez à créer des scénarios de jeux vidéo réussis. Inscrivez-vous dès maintenant.

Mettez à jour vos connaissances dans le domaine de l'audiovisuel et créez des scénarios pour des webséries.



02

Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Cette modalité d'apprentissage a été conçue pour mettre à jour de manière pratique et théorique les professionnels ayant une expérience dans la création de Scénarios Audiovisuels. Tout au long de leurs études, ils pourront maîtriser les principaux outils et tendances créatives dans ce domaine. Le programme présente de multiples caractéristiques académiques, parmi lesquelles se distingue la plateforme d'étude innovante, 100% en ligne et interactive TECH. Parallèlement, l'étudiant pourra effectuer un stage intensif de premier niveau dans une entreprise dédiée à la production de ce type de matériel pendant 120 heures de cours.





“

TECH vous fournit les programmes informatiques et les techniques créatives les plus récents pour l'élaboration de Scripts Audiovisuels de haut niveau"

1. Actualisation des technologies les plus récentes

L'écriture d'un Scénario Audiovisuel dépend, dans une large mesure, d'une connaissance approfondie des structures et des stratégies de développement. Son utilisation correcte et sa gestion avancée sont parfois soutenues par des programmes informatiques innovants, auxquels les étudiants de TECH auront accès au cours de ce diplôme. Ainsi, ses diplômés se distingueront sur le marché du travail par leurs compétences innovantes et décisives.

2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Grâce à ce Mastère Hybride, les étudiants élargiront leurs compétences, résoudront leurs doutes et clarifieront les concepts qui les intéressent avec les spécialistes les plus éminents dans le domaine de la création du Scénario Audiovisuel. Ces experts seront à leur disposition à deux moments éducatifs fondamentaux: pendant l'étude théorique de toutes les matières didactiques et pendant la période de pratique professionnelle.

3. Accéder dans des environnements audiovisuels de premier ordre

Pour ce type d'études, TECH a soigneusement sélectionné des centres de renommée internationale qui accueilleront ses étudiants pendant 3 semaines. Toutes les entreprises de l'audiovisuel choisies pour ce programme disposent d'une vaste expérience et de technologies spécialisées.



4. Combiner les meilleures théories avec les pratiques les plus modernes

Actuellement, de nombreux programmes d'études ne parviennent pas à assurer la compatibilité des intérêts professionnels de leurs étudiants avec une assimilation rapide et réalisable des connaissances pratiques. C'est pourquoi TECH a créé ce diplôme dans lequel les étudiants apprendront aux côtés des experts les plus exigeants et les plus compétents du secteur du Scénario Audiovisuel.

5. Élargir les frontières de la connaissance

Ce Mastère Hybride a été conçu pour élargir les horizons de ses étudiants au niveau international. Cela n'est possible que grâce au réseau de contacts et d'accords à la portée de TECH, la plus grande université numérique du monde à l'heure actuelle.

“

*Vous serez en immersion totale
dans le centre de votre choix”*

03 Objectifs

Ce diplôme de TECH offre aux professionnels de la communication des connaissances actualisées et renouvelées dans le domaine de l'audiovisuel afin qu'ils soient en mesure d'écrire différents types de scénarios, en les adaptant à la production finale. Tout cela afin de capter les différents publics existants, en fonction du sujet traité et du format dans lequel le scénario est écrit.



“

Une diplôme qui s'adapte à vous. Vous étudierez la phase théorique à 100% en ligne et vous passerez 3 semaines dans une entreprise du secteur pour la phase pratique”



Objectif général

- ♦ L'objectif général du Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel est de donner aux étudiants une vision large de la communication audiovisuelle et de l'écriture scénaristique. Ainsi, à l'issue des douze mois de cette formation, les étudiants auront acquis une connaissance approfondie du sujet qui leur permettra d'évoluer professionnellement. Ils seront capables de créer des intrigues, des histoires, des personnages forts au cinéma ou à la télévision, ainsi que de savoir adapter des scénarios aux différents formats qui existent actuellement. Les résumés vidéo de chaque matière et le système *Relearning*, basé sur la répétition des contenus, seront la clé de l'assimilation des concepts et de la consolidation de l'ensemble des apprentissages

“

Surmontez toutes les difficultés liées à l'adaptation des scripts grâce à cette Mastère Hybride. Inscrivez-vous maintenant”





Objectifs spécifiques

Module 1. Construction du personnage

- ◆ Connaître les perspectives à partir desquelles le personnage a été analysé, en commençant par Aristote, le formalisme russe, le structuralisme et celui qui se concentre sur l'aspect psychologique, et comment tout cela est lié à la narration et à la profondeur d'un personnage
- ◆ Élaborer la caractérisation des personnages en tenant compte des thèmes, des symboles, des univers narratifs, des actions, de l'interprétation de la réalité, de l'apparence physique et des étapes de la construction d'un personnage selon Linda Seger
- ◆ Approfondir la relation entre le protagoniste et l'antagoniste en tenant compte de leurs similitudes, de leurs différences, de leurs vulnérabilités, des événements extérieurs, du point culminant et de la double révélation de soi
- ◆ Étudier le héros et ses voyages, à travers les concepts d'anti-héros et de victime
- ◆ Comprendre comment les types de conflits du personnage se développent en étudiant la trame unique ou multiple
- ◆ Examiner la psychologie des personnages à travers les différences entre le cinéma et la littérature, et la façon dont elle est exprimée par les émotions, les pensées, les dialogues, les actions et les métaphores visuelles ou sonores
- ◆ Analyser la relation entre le dialogue et le personnage, en expliquant l'objectif du dialogue et les nuances qu'il peut prendre selon les voix impliquées, les sous-textes qu'elles contiennent et s'il s'agit ou non d'un dialogue explicatif
- ◆ Étudier le lien entre le personnage et la scène, en soulignant les précédents et le rôle joué à cet égard par les protagonistes et les antagonistes, le statu quo, le désir, les motivations, les stratégies, les humeurs, les relations émotionnelles, sociales et spatiales
- ◆ Apprendre la pertinence du public spectateur en tant que protagoniste, en donnant l'information du personnage de manière structurée et dosée en tenant compte des paramètres de suspense, surprise, anticipations et pulsations

- ◆ Assimiler les concepts énoncés par Aristote dans son œuvre "La Poétique", en comprenant notamment la signification du mythe et comment le mythe et le personnage sont associés afin de créer un personnage mythique

Module 2. Création de la trame

- ◆ Étudier les concepts de base de la création de l'intrigue: idée, synopsis, traitement, ébauche et scénario
- ◆ Analyser l'origine et la structure du scénario en tenant compte de l'idée maîtresse, de la prémisse, du tournant, du point culminant et de l'action moralisatrice
- ◆ Élaborer l'intrigue à travers les principes fondamentaux de la narration, l'information, l'archétype et la synthèse
- ◆ Lister et systématiser les éléments de l'intrigue en termes de cohérence, de vraisemblance, de genres, de personnages, de tonalité, d'arc dramatique, d'intrigues et de traitement
- ◆ Délimiter l'intrigue télévisuelle en fonction des besoins et des contraintes de la production de masse
- ◆ Réfléchir aux paradigmes ou aux courants de la cinématographie, européenne, américaine et d'autres parties du monde
- ◆ Organiser le temps dans le récit par le biais de l'altération, du désordre et de la fragmentation, en utilisant les ressources linguistiques audiovisuelles
- ◆ Projeter les dialogues avec l'action dans l'intrigue selon les espaces, la description, le rythme et les détails
- ◆ Étudier et créer des scénarios techniques, graphiques et sonores, en tenant compte de leurs éléments et du format le plus approprié
- ◆ Connaître et gérer les logiciels libres et propriétaires de scénarisation pour améliorer la productivité et faciliter la création avec les outils disponibles

Module 3. Le documentaire

- ♦ Connaître les concepts de base liés aux types de documentaires, leurs différences avec les œuvres de fiction et leur évolution historique
- ♦ Analyser la transformation des documentaires et leurs hybridations de nos jours
- ♦ Étudier le langage documentaire et son évolution historique
- ♦ Réfléchir aux stratégies narratives des documentaires, en tenant compte du format, du contenu du scénario, du traitement visuel et sonore, ainsi que des choix et des spécifications du projet
- ♦ Prévoir les types de stratégies de narration, de personnage, de mise en scène, de présence explicite ou implicite, de recherche, de reconstitution, de discours oral ou visuel
- ♦ Apprendre à utiliser des outils de création de documentaires, tels que les images, les documents audiovisuels, et les sons
- ♦ Élaborer un scénario de documentaire en situant le début, le milieu et la fin, avec la flexibilité nécessaire, et en introduisant les interviews, jusqu'au scénario final
- ♦ Systématiser les interviews pour un documentaire en tenant compte des documents, du récit, de l'émotion, des personnes à interviewer et de l'interaction

Module 4. Introduction au cadre juridique et travail des scénaristes

- ♦ Comprendre les concepts de droits de paternité, de propriété intellectuelle, de contrats et de cession de droits, de contrats de production audiovisuelle, de licences, de Creative Commons, et la manière dont ils sont liés au scénario, au scénariste et à la paternité de l'œuvre
- ♦ Organiser les étapes de la création audiovisuelle: préproduction, briefing et argumentaire, projets transmédia et multiplateformes, et les clés d'un *pitching* solide
- ♦ Examiner les phases de la structure marketing d'un film: existence, persuasion, rappel, placement, commercialisation et représentativité
- ♦ Observer et analyser l'importance des festivals, marchés et prix audiovisuels dans différentes parties du monde
- ♦ Comprendre les types de financement public, privé et de développement audiovisuel disponibles pour les scénaristes et les producteurs

Module 5. Histoire du cinéma et de la télévision

- ♦ Étudier les origines du cinéma et les auteurs qui ont marqué les étapes de son développement initial, jusqu'à la narration cinématographique, ainsi que son évolution jusqu'à ce qu'il devienne une industrie, l'irruption du cinéma sonore, le style classique, les nouvelles perspectives à partir des années 1960 et l'époque actuelle
- ♦ Analyser le cinéma et la propagande de la Seconde Guerre mondiale, ainsi que la manière dont la relation entre le cinéma et l'histoire et vice versa s'est développée à partir de différentes perspectives
- ♦ Examiner l'évolution historique du genre documentaire, depuis ses origines, en passant par les différentes conceptions, les fondements esthétiques et éthiques, jusqu'aux nouveaux récits et à l'essor connu dans ces dernières décennies
- ♦ Catégoriser la production de fiction dans la télévision et ses différents genres, en commençant par les formats américains et latino-américains qui ont influencé le reste du monde
- ♦ Comprendre l'état des récits dans le cinéma contemporain et leurs éléments anachroniques, imbriqués et gamifiés

Module 6. Formats de séries télévisées et internet

- ♦ Étudier les genres télévisuels, les phases de la télévision, l'évolution et les caractéristiques générales de la fiction télévisuelle en termes de formats, de sérialité et de nouvelles tendances
- ♦ Étudier en profondeur le concept de websérie, son origine, ses particularités, ses similitudes et ses différences par rapport à la télévision, ainsi que les webséries publicitaires et leur relation avec le *branded content*
- ♦ Comprendre la configuration de l'industrie audiovisuelle contemporaine, les projets à faible coût, l'innovation et la créativité impliquées, la connaissance libre, les possibilités d'Internet et les projets transmédiés
- ♦ Développer un projet audiovisuel à faible coût, de la production aux festivals, en passant par le lancement et la diffusion
- ♦ Analyser et comprendre les différents types de séries audiovisuelles en termes d'intrigue, de personnages, d'industrie, de recommandations et d'évolution Plus précisément, les séries, les drames, les feuilletons, les sitcoms, les nouvelles comédies et les animations

Module 7. Scénario du court-métrage

- ♦ Réfléchir au concept du court métrage, à son origine, à son évolution, aux tendances actuelles et à son positionnement dans l'industrie audiovisuelle
- ♦ Décrire et créer un scénario littéraire à partir de l'idée, du synopsis, du titre, de la description, du dialogue et de la transition
- ♦ Élaborer un scénario technique, en comprenant sa fonction et ses éléments: annotations, décor, plans, séquences, mouvements de caméra, musique, effets sonores, noms des personnages et des décors, et plan d'étage
- ♦ Créer un scénario graphique ou un storyboard, en comprenant son origine, sa fonction, ses caractéristiques et ses éléments
- ♦ Créer un scénario sonore en tenant compte de son objectif, de sa genèse, de ses caractéristiques et de ses éléments
- ♦ Examiner d'autres types de courts métrages sous forme de clips vidéo, spots publicitaires et trailers
- ♦ Observer l'existence de dérivations actuelles de courts métrages sous forme de micro et nano-films
- ♦ S'informer sur les différents types de festivals de courts métrages, leur définition et leurs prix

Module 8. Scénarios dans les jeux vidéo

- ♦ Comprendre le concept et l'origine des jeux vidéo dans l'industrie du divertissement et à l'ère d'internet
- ♦ Examiner l'évolution historique des jeux vidéo dans l'industrie audiovisuelle, leur commercialisation, leur leadership et leurs corporations
- ♦ Étudier la structure narrative des jeux vidéo, leur théorie, l'intertextualité, l'hypertexte et la ludologie
- ♦ Analyser les différents types de genres de jeux vidéo, leurs origines et leur hybridation
- ♦ Apprendre à développer le monde, les personnages et les objectifs des jeux vidéo
- ♦ Développer et comprendre les parties d'un document de conception de jeu vidéo
- ♦ Créer et construire un scénario technique appliqué aux particularités des jeux vidéo en tant que produit audiovisuel

- ♦ Systématiser et élaborer une analyse de jeu vidéo en tenant compte de la sémiologie, de l'esthétique de la communication, de la ludologie, de l'analyse filmique et de la psychologie

Module 9. Analyse et adaptations

- ♦ Réfléchir à l'analyse des histoires en termes de controverses, d'évocations, de difficultés et de qui est analysé
- ♦ Comprendre et développer les éléments pratiques de l'analyse: *coverage* ou feuille d'analyse, *cover* ou couverture, commentaire, personnages et évaluation commerciale
- ♦ Comprendre les prémisses de l'adaptation cinématographique et télévisuelle, en tenant compte de la traduction, de la créativité, de la méthode, des obstacles, des marchés, des sources, de la fidélité et de la perspective
- ♦ Examiner et élaborer des adaptations littéraires, théâtrales et de romans graphiques, en tenant compte de leurs caractéristiques, de leur interrelation avec le cinéma, de leur relation avec le public, de la méta-écriture et de la compréhension des différentes langues d'où provient chaque œuvre



Inscrivez-vous dès maintenant et progressez dans votre domaine de travail grâce à un programme complet qui vous permettra de mettre en pratique tout ce que vous avez appris"

04

Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel, le professionnel aura acquis les compétences professionnelles nécessaires pour réaliser un travail de qualité et acquerra également de nouvelles techniques qui lui permettront de compléter les connaissances qu'il possède déjà. Pour ce faire, le candidat améliorera ses compétences linguistiques et d'écriture cinématographique et télévisuelle. L'objectif est de pouvoir créer un projet scénarisé dans sa totalité.



“

*Créez un Scénario Audiovisuel réussi.
Ce Mastère Hybride vous apporte
toutes les techniques existantes”*



Compétences générales

- ♦ Posséder et comprendre les connaissances qui fournissent une base ou une occasion d'être original dans le développement et/ou l'application d'idées, souvent dans un contexte de recherche
- ♦ Appliquer les connaissances acquises et les compétences en matière de résolution de problèmes dans des environnements nouveaux ou non familiers, dans des contextes plus larges (ou multidisciplinaires) liés à leur domaine d'étude
- ♦ Être capable d'intégrer les connaissances et de faire face à la complexité des jugements fondés sur des informations incomplètes ou limitées, y compris les réflexions sur les responsabilités sociales et éthiques associées à l'application de leurs connaissances et de leurs jugements
- ♦ Être en mesure de communiquer leurs conclusions, les connaissances ultimes et le raisonnement qui les sous-tendent à des publics de spécialistes et de non-spécialistes de manière claire et sans ambiguïté
- ♦ Posséder les compétences d'apprentissage qui leur permettront de poursuivre leurs études d'une manière largement autonome





Compétences spécifiques

- ♦ Décrire le cadre théorique et pratique dans lequel la création audiovisuelle se développe professionnellement
- ♦ Avoir une connaissance approfondie du contexte dans lequel la télévision naît et se développe, ainsi que des différents formats télévisuels
- ♦ Intégrer la connaissance du contexte dans lequel le cinéma naît et se développe, ainsi que l'histoire de ses différents genres et courants esthétiques
- ♦ Évaluation critique et application à un niveau spécialisé des principes et de la structure dramatiques dans le processus de création de matériel original
- ♦ Maîtriser l'expression écrite et audiovisuelle
- ♦ Analyse du langage cinématographique au niveau professionnel
- ♦ Analyser le langage télévisuel à un niveau professionnel
- ♦ Développer ses propres idées sur le processus de création de scénarios audiovisuels à un niveau professionnel
- ♦ Créer un scénario audiovisuel professionnel

05

Plan d'étude

Le programme de ce diplôme est composé de 9 modules qui abordent la construction du personnage, la création de l'intrigue et les différents formats cinématographiques et télévisuels existants. Grâce à un contenu actualisé, les étudiants apprendront à créer des scénarios pour les webséries et les jeux vidéo, qui sont tous deux très demandés et en pleine croissance ces dernières années. Le programme dispose d'une vaste bibliothèque de ressources multimédias qui peuvent être consultées à tout moment, étant donné que ce diplôme n'a pas d'horaire fixe pour ses sessions.



“

*Une diplôme qui s'adapte à vos besoins.
Apprenez à votre rythme, connectez-vous
quand vous voulez, où que vous soyez”*

Module 1. Construction du personnage

- 1.1. Une présentation du personnage
 - 1.1.1. Concepts de base
 - 1.1.1.1. Origine historique
 - 1.1.1.2. Caractère et narratologie
 - 1.1.1.3. Conceptions formalistes
 - 1.1.1.4. Conceptions structuralistes
 - 1.1.2. Psychologie du personnage
 - 1.1.2.1. Personnages plats
 - 1.1.2.2. Personnages sphériques
 - 1.1.2.3. Fiche du personnage
 - 1.1.2.4. Conflit
 - 1.1.2.5. Objectif
 - 1.1.2.6. Motivation
 - 1.1.3. Actions
 - 1.1.3.1. Relation de cause à effet
 - 1.1.3.2. Divulgarion de soi
 - 1.1.3.3. Nouvel équilibre
 - 1.1.4. Exemple pratique
- 1.2. Caractérisation des personnages
 - 1.2.1. Personnages et intrigue
 - 1.2.1.1. Thèmes
 - 1.2.1.2. Symboles
 - 1.2.1.3. Mondes
 - 1.2.1.4. Actions
 - 1.2.1.5. Interprétation du monde du scénariste
 - 1.2.2. Caractérisation de l'apparence physique
 - 1.2.2.1. Personnage vs. Persona
 - 1.2.2.2. Stéréotypes
 - 1.2.3. Les premières étapes de la formation du caractère selon Linda Seger
 - 1.2.3.1. Observation et expérience
 - 1.2.3.2. Physique
 - 1.2.3.3. Cohérence
 - 1.2.3.4. Attitudes
 - 1.2.3.5. Individualiser
 - 1.2.3.6. Psychologie diversifiée
 - 1.2.4. Exemple pratique
- 1.3. Protagoniste et antagoniste
 - 1.3.1. Similitudes
 - 1.3.2. Différences
 - 1.3.3. Vulnérabilité
 - 1.3.4. Événement externe
 - 1.3.5. Climax
 - 1.3.6. Double autorévélation
- 1.4. Héros et ses déviations
 - 1.4.1. Voyage du héros
 - 1.4.2. Antihéros
 - 1.4.3. Victime
- 1.5. Conflits du personnage
 - 1.5.1. Trame unique
 - 1.5.2. Trame multiple
 - 1.5.3. Types de conflits
- 1.6. Psychologie du personnage
 - 1.6.1. Différences entre le cinéma et la littérature
 - 1.6.2. Émotions
 - 1.6.3. Pensées
 - 1.6.4. Dialogues et monologues
 - 1.6.5. Actions
 - 1.6.6. Allégories visuelles et sonores
- 1.7. Dialogue et personnage
 - 1.7.1. Le rôle du dialogue
 - 1.7.2. Voix
 - 1.7.3. Sous-textes
 - 1.7.4. Dialogue explicatif

- 1.8. Personnage et scène
 - 1.8.1. Précédents
 - 1.8.2. Protagoniste et antagoniste
 - 1.8.2.1. Statu quo
 - 1.8.2.2. Désir
 - 1.8.2.3. Motivations
 - 1.8.2.4. Stratégies
 - 1.8.2.5. État d'esprit
 - 1.8.2.6. Relations
 - 1.8.2.6.1. Émotionnels
 - 1.8.2.6.2. Sociaux
 - 1.8.2.6.3. Espace
- 1.9. Personnage et information
 - 1.9.1. Audience principale
 - 1.9.2. Monde histoire et monde récit
 - 1.9.3. Suspense et surprise
 - 1.9.4. Anticipations et impulsions
- 1.10. Le succès dans la forge d'un personnage-mythe
 - 1.10.1. Mythe
 - 1.10.2. Signification du mythe
 - 1.10.3. La poétique d'Aristote

Module 2. Création de la trame

- 2.1. Une introduction au scénario
 - 2.1.1. Concepts de base
 - 2.1.1.1. Idée
 - 2.1.1.2. Synopsis
 - 2.1.1.3. Trame
 - 2.1.1.4. Traitement
 - 2.1.1.5. Échelle
 - 2.1.1.6. Scénario
- 2.2. Origine et structure du scénario
 - 2.2.1. Idée maîtresse
 - 2.2.2. Contre-idée
 - 2.2.3. Supposé
 - 2.2.4. Point pivot
 - 2.2.5. Climax
 - 2.2.6. Action moralisatrice
- 2.3. Créer la trame
 - 2.3.1. Fondements narratifs
 - 2.3.1.1. Déclencheur
 - 2.3.1.2. Conflit
 - 2.3.1.3. Nœud
 - 2.3.1.4. Résolution
 - 2.3.2. Trame et information
 - 2.3.3. Trame archétypale
 - 2.3.4. Synthèse
- 2.4. Éléments de la trame
 - 2.4.1. Cohérence
 - 2.4.1.1. Interne
 - 2.4.1.2. Externe
 - 2.4.2. Vraisemblance
 - 2.4.3. Genres et sous-genres
 - 2.4.4. Personnages
 - 2.4.5. Tonalité
 - 2.4.6. Arc dramatique
 - 2.4.7. Trames, sous-trames et conclusion
 - 2.4.8. Traitement
- 2.5. Les limites de trame télévisuelle
 - 2.5.1. Scénario de film vs. Scénario de télévision
 - 2.5.2. Besoins
 - 2.5.3. Types d'écriture
 - 2.5.4. Contraintes de production
 - 2.5.5. Échelle

- 2.6. Deux paradigmes: États-Unis et Europe
 - 2.6.1. Courants américains
 - 2.6.1.1. Classique
 - 2.6.1.2. Moderne
 - 2.6.2. Courants européens
 - 2.6.2.1. Néoréalisme
 - 2.6.2.2. Nouvelle Vague
 - 2.6.2.3. Dogme
 - 2.6.3. Autres courants
- 2.7. Le temps dans le récit
 - 2.7.1. Modification
 - 2.7.1.1. Désordre
 - 2.7.1.2. Fragmentation
 - 2.7.1.3. Ressources
 - 2.7.2. Narration, altération et intrigue
- 2.8. Dialogues et action
 - 2.8.1. Manifestations de la trame
 - 2.8.1.1. Espaces
 - 2.8.1.2. Dialogues
 - 2.8.1.3. Sous-texte
 - 2.8.1.4. Éléments à éviter
 - 2.8.1.5. Ace d'action
 - 2.8.1.6. Délimitation de la scène
 - 2.8.1.7. Description et action
 - 2.8.1.8. Rythme et détails
- 2.9. Scénario technique, storyboard et bande sonore
 - 2.9.1. Scénario technique
 - 2.9.1.1. Éléments
 - 2.9.1.2. Format
 - 2.9.1.3. Échelle
 - 2.9.2. Storyboard
 - 2.9.2.1. Éléments
 - 2.9.2.2. Format
 - 2.9.3. Scénario sonore
 - 2.9.3.1. Éléments
 - 2.9.3.2. Format



- 2.10. Programmes d'écriture de scénario
 - 2.10.1. Caractéristiques
 - 2.10.1.1. Formats
 - 2.10.1.2. Échelles
 - 2.10.1.3. Cartes
 - 2.10.1.4. Travail en collaboration
 - 2.10.1.5. Productivité
 - 2.10.1.6. Importer et exporter
 - 2.10.1.7. Applications en ligne ou de bureau
 - 2.10.1.8. Listes et rapports
 - 2.10.1.9. Interaction avec d'autres programmes
 - 2.10.2. Exemples de programmes
 - 2.10.2.1. Logiciel gratuit
 - 2.10.2.2. Logiciel propriétaire

Module 3. Le documentaire

- 3.1. Une introduction au genre documentaire
 - 3.1.1. Concepts de base
 - 3.1.1.1. Documentaire et fiction
 - 3.1.2. Développement historique du genre documentaire
 - 3.1.2.1. Types de documentaires
- 3.2. Transformation des documentaires
 - 3.2.1. Tendances actuelles
 - 3.2.2. Hybridations
 - 3.2.3. Exemples
- 3.3. Transformation des documentaires II
 - 3.3.1. Langage documentaire
 - 3.3.1.1. Développement historique de la langue documentaire
 - 3.3.2. Exemples
- 3.4. Narrations et documentaires
 - 3.4.1. Stratégie narrative
 - 3.4.2. Format et contenu du scénario du documentaire
 - 3.4.3. Traitement
 - 3.4.3.1. Visuel
 - 3.4.3.2. Auditif
 - 3.4.4. Choix et délimitations du projet documentaire

- 3.5. Narrations et documentaires II
 - 3.5.1. Types de stratégies de narration
 - 3.5.1.1. Personnages et trame
 - 3.5.1.2. Direction
 - 3.5.1.2.1. Présence explicite ou implicite
 - 3.5.1.3. Recherche
 - 3.5.1.4. Reconstructions
 - 3.5.1.5. Discours
 - 3.5.1.5.1. Oraux
 - 3.5.1.5.2. Visuels
 - 3.5.1.6. Autres stratégies narratives
- 3.6. Outils pour la création de documentaires
 - 3.6.1. Images
 - 3.6.1.1. Types
 - 3.6.1.2. Utilisations
 - 3.6.2. Documents audiovisuels
 - 3.6.2.1. Types
 - 3.6.2.2. Utilisations
- 3.7. Outils pour la création de documentaires II
 - 3.7.1. Sons
 - 3.7.1.1. Types
 - 3.7.1.2. Utilisations
- 3.8. Scénario pour un documentaire
 - 3.8.1. Introduction au scénario de documentaire
 - 3.8.2. Approche
 - 3.8.3. Nœud ou développement
 - 3.8.4. Dénouement
- 3.9. Scénario pour un documentaire II
 - 3.9.1. Règle unique
 - 3.9.2. Interviews dans le scénario
 - 3.9.3. Scénario final

- 3.10. Interviews
 - 3.10.1. Document
 - 3.10.2. Narration
 - 3.10.3. Émotion
 - 3.10.4. Personne interviewée
 - 3.10.4.1. Types
 - 3.10.4.2. Interaction
 - 3.10.5. Fermeture

Module 4. Introduction au cadre juridique et travail des scénaristes

- 4.1. Une introduction à la Propriété Intellectuelle
 - 4.1.1. Scénariste
 - 4.1.1.1. Propriété Intellectuelle
 - 4.1.1.2. Auteur
 - 4.1.2. Scénario
 - 4.1.2.1. Propriété Intellectuelle
 - 4.1.2.2. Œuvre
- 4.2. Droits de Propriété Intellectuelle
 - 4.2.1. Droits d'auteur
 - 4.2.1.1. Contenu
 - 4.2.1.2. Durée
 - 4.2.1.3. Professions dans les œuvres audiovisuelles
 - 4.2.1.4. Protection
 - 4.2.1.5. Propriété Industrielle
- 4.3. Contrats et cession de droits
 - 4.3.1. Régime général
 - 4.3.1.1. Transfert de droits
 - 4.3.2. Contrat d'édition
 - 4.3.3. Contrats de production d'œuvres audiovisuelles
 - 4.3.4. Licences
 - 4.3.4.1. *Creative Commons*
- 4.4. Premiers pas dans la création audiovisuelle
 - 4.4.1. Pré production
 - 4.4.1.1. Scénariste et production
 - 4.4.2. Rapport des ventes
 - 4.4.3. Pitch ou argumentaire de vente

- 4.5. Introduction au *Pitching* dans les projets transmédiés et multiplateformes
 - 4.5.1. *Pitching*
 - 4.5.1.1. Types
 - 4.5.1.2. Autres lignes directrices
 - 4.5.1.3. Structure
 - 4.5.1.4. Public
 - 4.5.2. Projet transmédia
 - 4.5.2.1. Composition
 - 4.5.2.2. Plateformes
 - 4.5.2.3. Idées
 - 4.5.2.4. Présentation
- 4.6. Introduction au *Pitching* dans les projets transmédiés et multiplateformes II
 - 4.6.1. Les clés d'un bon *pitching*
 - 4.6.1.1. Audience
 - 4.6.1.2. Éléments visuels
 - 4.6.1.3. Organisation
 - 4.6.1.4. *Feedback* ou retour d'information
- 4.7. Phases de la structure de commercialisation d'un film
 - 4.7.1. Existence
 - 4.7.2. Persuasion
 - 4.7.3. Rappel
 - 4.7.4. Placement
 - 4.7.5. Commercialisation
 - 4.7.6. Représentativité
- 4.8. Festivals, marchés et prix
 - 4.8.1. Festivals
 - 4.8.2. Marchés
 - 4.8.3. Prix
- 4.9. Festivals, marchés et prix II
 - 4.9.1. Europe
 - 4.9.2. Amérique
 - 4.9.3. Afrique
 - 4.9.4. Asie

- 4.10. Financement de l'audiovisuel
 - 4.10.1. Fonds de développement
 - 4.10.1.1. Scénaristes
 - 4.10.2. Fonds à financement public
 - 4.10.2.1. Production
 - 4.10.3. Fonds à financement privé
 - 4.10.3.1. Production

Module 5. Histoire du cinéma et de la télévision

- 5.1. Les origines du cinéma
 - 5.1.1. Exposer
 - 5.1.1.1. Lumière, 1895
 - 5.1.1.2. Méliès
 - 5.1.2. Raconter
 - 5.1.2.1. Alice Guy
 - 5.1.2.2. Edwin S. Porter
 - 5.1.3. Composer
 - 5.1.3.1. David W. Griffith
 - 5.1.4. De l'exposition du mouvement à la narration de l'intrigue
- 5.2. Industrie cinématographique
 - 5.2.1. Irruption du son
 - 5.2.2. Scénaristes et réalisateurs/réalisatrices
 - 5.2.3. Muet ou sonore?
 - 5.2.3.1. De 1929 à 1939
 - 5.2.4. Hollywood
 - 5.2.4.1. Le style classique de 1940 à 1960
 - 5.2.5. Les années 60
 - 5.2.5.1. Tradition
 - 5.2.5.2. Nouvelle perspective
 - 5.2.6. Des années 1980 à aujourd'hui
 - 5.2.6.1. Consommation mondiale
 - 5.2.6.2. Le septième art

- 5.3. Cinéma et propagande pendant la Seconde Guerre mondiale
 - 5.3.1. La propagande nazie
 - 5.3.1.1. Leni Riefenstahl
 - 5.3.1.1.1. Esthétique du triomphe
 - 5.3.2. Propagande américaine
 - 5.3.2.1. Propagande didactique de l'armée
 - 5.3.3. Cinéma et histoire
 - 5.3.3.1. Cinéma historique
 - 5.3.3.1.1. Documentaires
 - 5.3.3.1.2. Fiction
 - 5.3.3.2. Histoire à la télévision
 - 5.3.3.2.1. Images
 - 5.3.3.2.2. Mots
- 5.4. Genre documentaire
 - 5.4.1. Origine
 - 5.4.1.1. Documentaire ethnographique
 - 5.4.1.1.1. Flaherty
 - 5.4.1.2. Documentaire social
 - 5.4.1.2.1. Grierson
 - 5.4.1.2.2. Ivens
 - 5.4.1.3. Explorer le monde
 - 5.4.1.3.1. Suivant
 - 5.4.1.3.2. Remote
 - 5.4.1.4. Principes fondamentaux
 - 5.4.1.4.1. Esthétiques
 - 5.4.1.4.2. Éthiques





- 5.5. Genre documentaire II
 - 5.5.1. Cinéma direct
 - 5.5.1.1. L'innovation dans le parcours cinématographique
 - 5.5.1.2. Raconter avec la réalité
 - 5.5.1.2.1. Frederick Wiseman
 - 5.5.1.3. L'essor du documentaire
 - 5.5.1.3.1. Les années 70
 - 5.5.1.3.2. Nouvelles stratégies narratives
 - 5.5.1.3.2.1. Michael Moore
 - 5.5.1.3.3. Le XXe siècle
 - 5.5.1.3.4. Héritage
 - 5.5.1.3.5. Progrès
- 5.6. Télévision
 - 5.6.1. Scénario
 - 5.6.1.1. Télévisuel
 - 5.6.1.2. Plateformes de vidéo en *streaming*
 - 5.6.1.3. Romans visuels
 - 5.6.1.4. Terme de la télévision traditionnelle
 - 5.6.1.5. Un nouvel essor de la télévision
 - 5.6.1.5.1. Amérique du nord
 - 5.6.1.6. Les séries au 19ème siècle
- 5.7. Télévision II
 - 5.7.1. Fiction américaine
 - 5.7.1.1. Étape de base
 - 5.7.1.1.1. Single Play
 - 5.7.1.1.2. Western
 - 5.7.1.1.3. Action
- 5.8. Télévision III
 - 5.8.1. Fiction américaine
 - 5.8.1.1. Évolution des genres
 - 5.8.1.1.1. Policier
 - 5.8.1.1.2. Science-fiction
 - 5.8.1.1.3. Comédie
 - 5.8.1.1.4. Drame professionnel

- 5.9. Télévision IV
 - 5.9.1. Fiction américaine
 - 5.9.1.1. Évolution et essor
 - 5.9.1.1.1. Mini-séries
 - 5.9.1.1.2. Enfants et jeunes
 - 5.9.1.1.3. Animation pour adultes
 - 5.9.1.1.4. Feuilletons
 - 5.9.2. Fiction latino-américaine
 - 5.9.2.1. Prédominance des feuilletons télévisés
- 5.10. Narrations dans le cinéma actuel
 - 5.10.1. Narratifs modulaires
 - 5.10.1.1. Anachronisme
 - 5.10.1.2. Croisées
 - 5.10.1.3. Gamification

Module 6. Formats de séries télévisées et internet

- 6.1. Genres de télévision
 - 6.1.1. Les phases de la télévision
 - 6.1.2. Évolution
 - 6.1.3. Caractéristiques générales de la fiction télévisée
 - 6.1.3.1. Formats
 - 6.1.3.1.1. Types
 - 6.1.3.2. Sérialité
 - 6.1.3.3. Tendances des formats de fiction
- 6.2. Webseries
 - 6.2.1. Concept
 - 6.2.1.1. Genèse
 - 6.2.1.2. Particularités
 - 6.2.1.2.1. Similitudes avec la télévision
 - 6.2.1.2.2. Différences avec la télévision
 - 6.2.2. Publicitaires
 - 6.2.3. *Branded content*

- 6.3. L'industrie audiovisuelle contemporaine
 - 6.3.1. Nouvelle configuration
 - 6.3.2. Projets à faible coût
 - 6.3.2.1. Innovation et créativité
 - 6.3.3. Connaissance libre
 - 6.3.3.1. Licences
 - 6.3.3.1.1. *Creative Commons*
 - 6.3.4. Internet
 - 6.3.4.1. Financement
 - 6.3.4.1.1. *Crowdfunding et crowdlending*
 - 6.3.5. Projets transmédias
 - 6.3.5.1. Narrations
 - 6.3.5.2. Nouveaux formats
- 6.4. Créer un projet audiovisuel à faible coût
 - 6.4.1. Production
 - 6.4.2. Lancement et diffusion
 - 6.4.2.1. Les réseaux sociaux
 - 6.4.2.2. Festivals
- 6.5. Procédural
 - 6.5.1. Structure en série
 - 6.5.1.1. Trames
 - 6.5.1.2. Personnages
 - 6.5.1.3. Industrie
 - 6.5.1.4. Recommandations
- 6.6. Drame
 - 6.6.1. Structure en série
 - 6.6.1.1. Trames
 - 6.6.1.2. Personnages
 - 6.6.1.3. Industrie
 - 6.6.1.4. Recommandations
 - 6.6.1.5. Pluralité
 - 6.6.1.5.1. Premier âge d'or
 - 6.6.1.5.2. Deuxième âge d'or
 - 6.6.1.5.3. Troisième âge d'or

- 6.7. Sériel
 - 6.7.1. Structure en série
 - 6.7.1.1. Thématique
 - 6.7.1.2. Trames
 - 6.7.1.3. Personnages
 - 6.7.1.4. Industrie
 - 6.7.1.5. Recommandations
- 6.8. Comédie
 - 6.8.1. Structure en série
 - 6.8.1.1. Trames
 - 6.8.1.2. Personnages
 - 6.8.1.3. Humour
 - 6.8.1.4. Industrie
 - 6.8.1.5. Recommandations
- 6.9. La nouvelle comédie
 - 6.9.1. Structure en série
 - 6.9.1.1. Thématique
 - 6.9.1.2. Trames
 - 6.9.1.3. Personnages
 - 6.9.1.4. Industrie
 - 6.9.1.5. Sauts formels
 - 6.9.1.6. Recommandations
- 6.10. Animation
 - 6.10.1. Structure en série
 - 6.10.1.1. Singularités
 - 6.10.1.2. Infantile
 - 6.10.1.3. Juvénile
 - 6.10.1.4. Adulte
 - 6.10.1.5. Animé

Module 7. Scénario du court-métrage

- 7.1. Une introduction aux courts métrages
 - 7.1.1. Concept
 - 7.1.2. Origine
 - 7.1.3. Évolution
- 7.2. Le court métrage dans l'industrie audiovisuelle
 - 7.2.1. Développement historique
 - 7.2.2. Tendances
- 7.3. De l'idée au scénario littéraire
 - 7.3.1. Idée
 - 7.3.2. Synopsis
 - 7.3.3. Écriture littéraire
 - 7.3.3.1. Intitulé
 - 7.3.3.2. Description
 - 7.3.3.3. Dialogue
 - 7.3.3.4. Transition
- 7.4. Scénario technique
 - 7.4.1. Annotations
 - 7.4.2. Scénario
 - 7.4.3. Plan numérotée
 - 7.4.4. Séquence numérotée
 - 7.4.5. Mouvement de la caméra
 - 7.4.6. Musique
 - 7.4.7. Effets sonores
 - 7.4.8. Nom du personnage
 - 7.4.9. Nom de scène
 - 7.4.9.1. Intérieur/Extérieur
 - 7.4.9.2. Jour/Nuit
 - 7.4.10. Plan d'étage

- 7.5. Storyboard
 - 7.5.1. Origine
 - 7.5.2. Fonction
 - 7.5.3. Caractéristiques
 - 7.5.3.1. Images en séquence
 - 7.5.3.2. Textes
 - 7.5.4. Éléments
 - 7.5.4.1. Plans
 - 7.5.4.2. Personnages
 - 7.5.4.3. Action de la prise
 - 7.5.4.4. Durée du tournage
- 7.6. Scénario sonore
 - 7.6.1. Origine
 - 7.6.2. Fonction
 - 7.6.3. Caractéristiques
- 7.7. Scénario sonore II
 - 7.7.1. Éléments
 - 7.7.1.1. Bande originale
 - 7.7.1.2. Son direct
 - 7.7.1.3. Dialogues
 - 7.7.1.4. Foley
 - 7.7.1.5. Effets
 - 7.7.1.6. Environnements
 - 7.7.1.7. Musique
 - 7.7.1.8. Silence
- 7.8. Clips vidéo, publicités et bandes-annonces
 - 7.8.1. Clips vidéo
 - 7.8.2. Spots publicitaires
 - 7.8.3. Remorques
- 7.9. Des courts métrages aux micro et nanofilms
 - 7.9.1. Courts métrages
 - 7.9.2. Micrométrages
 - 7.9.3. Nanométrages
- 7.10. Festivals
 - 7.10.1. Définition
 - 7.10.2. Types
 - 7.10.3. Prix





Module 8. Scénarios dans les jeux vidéo

- 8.1. Une introduction aux jeux vidéo
 - 8.1.1. Concept
 - 8.1.2. Origine
 - 8.1.3. Industrie du divertissement
 - 8.1.4. L'ère d'Internet
- 8.2. Les jeux vidéo dans l'industrie audiovisuelle
 - 8.2.1. Évolution historique
 - 8.2.2. Leadership
 - 8.2.2.1. Commercialisation
 - 8.2.2.2. Corporations
- 8.3. Structure narrative des jeux vidéo
 - 8.3.1. Théorie
 - 8.3.1.1. Littéraire
 - 8.3.1.2. Jeux vidéo
 - 8.3.1.3. Narration du jeu vidéo
 - 8.3.1.3.1. Personnages et joueurs
 - 8.3.1.3.2. Défini et indéfini
 - 8.3.2. Intertextualité
 - 8.3.3. Hypertexte
 - 8.3.4. Ludologie
- 8.4. Genres de jeux vidéo
 - 8.4.1. Origines
 - 8.4.1.1. Types selon Chris Crawford
 - 8.4.1.1.1. Compétence et action
 - 8.4.1.1.2. Stratégie et cognitifs

- 8.4.2. Types actuellement
 - 8.4.2.1. Action
 - 8.4.2.2. Déclencheurs
 - 8.4.2.3. Stratégie
 - 8.4.2.4. Simulation
 - 8.4.2.5. Sports
 - 8.4.2.6. Courses
 - 8.4.2.7. Aventures
 - 8.4.2.8. Rôle
 - 8.4.2.9. Autres
 - 8.4.2.10. *Sandbox*
 - 8.4.2.11. Musicale
 - 8.4.2.12. *Puzzle*
 - 8.4.2.13. *Jeux de société*
 - 8.4.2.14. Éducation
- 8.4.3. Hybridation
- 8.5. Développement du monde, du caractère et des objectifs
 - 8.5.1. Monde
 - 8.5.2. Personnages
 - 8.5.3. Objectifs
- 8.6. Document de conception
 - 8.6.1. *Game Design Document (GDD)*
 - 8.6.1.1. Noyau
 - 8.6.1.2. Trame ou *storyline*
 - 8.6.1.3. Description
 - 8.6.1.4. Technologie
 - 8.6.1.5. Modes de jeu
 - 8.6.1.6. Mécanique du jeu
 - 8.6.1.7. Options
 - 8.6.1.8. Environnements
 - 8.6.1.9. Articles

- 8.7. Scénario technique
 - 8.7.1. Du scénario littéraire au scénario technique
 - 8.7.2. Éléments du scénario technique
 - 8.7.2.1. Durée des niveaux
 - 8.7.2.2. Caméras
 - 8.7.2.3. *Story board*
 - 8.7.2.4. Description de chaque élément
 - 8.7.2.4.1. Visualisation
 - 8.7.2.4.2. Diagramme
 - 8.7.2.5. Commandes
 - 8.7.2.6. Définition des objectifs par niveaux
 - 8.7.2.7. Document de conception
- 8.8. Analyse vidéoludique
 - 8.8.1. Sémiologie
 - 8.8.2. Esthétiques de communication
 - 8.8.3. Ludologie
 - 8.8.4. Analyse de film
 - 8.8.5. Psychologie
 - 8.8.6. Exemple pratique

Module 9. Analyse et adaptations

- 9.1. L'analyse des histoires
 - 9.1.1. Controverse
 - 9.1.2. Évoquer
 - 9.1.3. Difficultés
 - 9.1.4. Difficultés
- 9.2. Analyse I: *Coverage*
 - 9.2.1. Fiche d'analyse
 - 9.2.2. Exemples
- 9.3. Analyse II: *cover*
 - 9.3.1. Page de titre
 - 9.3.1.1. Idée
 - 9.3.1.2. Synopsis
 - 9.3.1.3. Recommandations
- 9.4. Analyse III: *Commentaire*
 - 9.4.1. Commentaire
 - 9.4.2. Recommandations

- 9.5. Analyse IV: personnages
 - 9.5.1. Ventilation
 - 9.5.1.1. Personnages
 - 9.5.1.2. Recommandations
- 9.6. Analyse V: évaluation commerciale
 - 9.6.1. Dimension commerciale
 - 9.6.1.1. Notes de développement
 - 9.6.1.2. Évaluation commerciale
 - 9.6.1.3. Recommandations
- 9.7. Adaptation pour le cinéma et la télévision
 - 9.7.1. Prémisses
 - 9.7.2. Traduction
 - 9.7.3. Adaptation
 - 9.7.4. Créativité
 - 9.7.4.1. Méthode
 - 9.7.5. Obstacles
 - 9.7.6. Marchés
 - 9.7.7. Sources
 - 9.7.8. Fidélité et authenticité
 - 9.7.9. Narration et perspective
- 9.8. Adaptation littéraire
 - 9.8.1. Caractéristiques
 - 9.8.2. Interrelation avec le cinéma
 - 9.8.2.1. Similitudes
 - 9.8.2.2. Divergences
 - 9.8.3. Générer un instant original
 - 9.8.4. Langue audiovisuelle et langue littéraire
- 9.9. Adaptation théâtrale
 - 9.9.1. Caractéristiques
 - 9.9.2. Interrelation avec le cinéma
 - 9.9.2.1. Similitudes
 - 9.9.2.2. Divergences
 - 9.9.3. Relation avec le public
 - 9.9.4. Méta-écriture théâtrale et filmique
- 9.10. Adaptation à la bande dessinée
 - 9.10.1. Caractéristiques
 - 9.10.2. Interrelation avec le cinéma
 - 9.10.2.1. Similitudes
 - 9.10.2.2. Divergences
 - 9.10.3. Neuvième art
 - 9.10.3.1. Séquentiel
 - 9.10.3.2. Influence
 - 9.10.4. Exemple



Comprenez mieux la théorie la plus pertinente dans ce domaine, puis appliquez-la dans un environnement de travail réel"

06

Stage Pratique

Une fois que l'étudiant aura terminé la phase théorique de ce Mastère Hybride, il pourra commencer la période de stage pratique dans une entreprise leader du secteur audiovisuel. Il pourra ainsi acquérir un véritable apprentissage in situ, avec l'aide de professionnels du secteur qui l'accompagneront tout au long de ce processus.





“

Effectuez votre stage dans un centre leader du secteur audiovisuel. Apprenez avec les meilleurs”

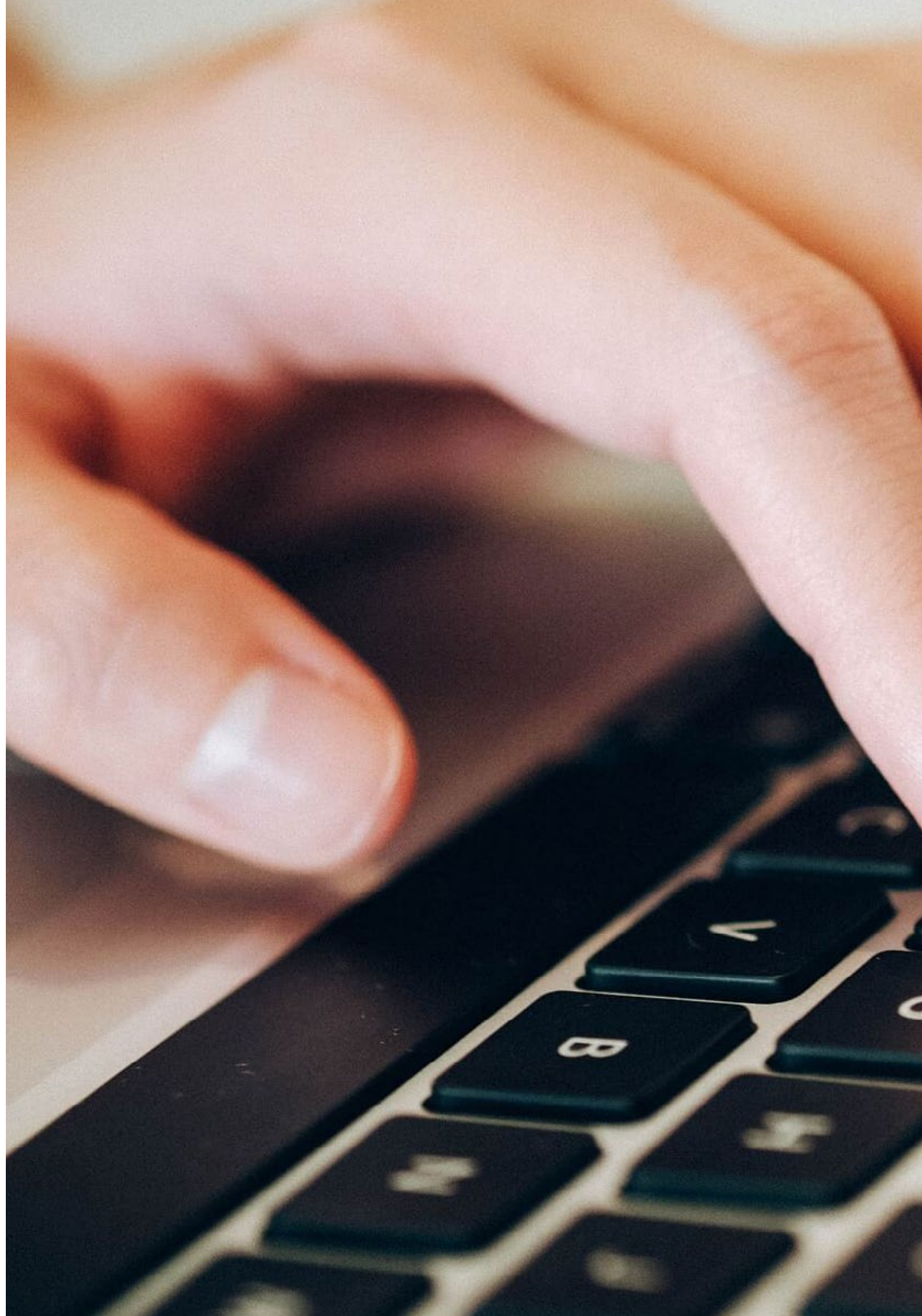
Le stage pratique de ce diplôme en Scénario Audiovisuel consiste en un séjour dans une entreprise leader du secteur de la communication. Pendant 3 semaines, l'étudiant prolongera son apprentissage avec des professionnels hautement qualifiés du secteur, qui le guideront et lui montreront la meilleure façon d'appliquer ses connaissances dans le monde de l'audiovisuel.

Du lundi au vendredi, les étudiants passeront 8 heures consécutives de formation pratique avec un spécialiste, qui leur montrera le travail quotidien d'un scénariste, la recherche d'informations, l'adaptation du langage au format ou l'émergence de nouveaux contenus et thèmes qui attirent le public.

Ainsi, les activités de cette proposition de formation, de nature totalement pratique, visent à générer les éléments de l'intrigue sur la base de la cohérence des personnages et du scénario, à distinguer le scénario technique, le scénario graphique et le scénario sonore, à élaborer des arguments de vente ou un *pitching* sur la base d'un Scénario Audiovisuel, ou à effectuer une analyse de la valeur commerciale, des personnages, du *cover* et des commentaires d'une œuvre spécifique.

Il s'agit d'une excellente occasion pour les professionnels de la communication audiovisuelle d'entrer de plain-pied dans un domaine qui offre de multiples possibilités d'emploi, autant que de formats existants, et où ils peuvent également mettre en pratique toutes les idées et les projets qu'ils ont à l'esprit. Il s'agit d'une nouvelle façon de comprendre et d'intégrer les processus de communication, son langage, ce qui fait de cette formation pratique le scénario idéal pour améliorer les compétences dans ce secteur.

Le séjour en entreprise permettra au professionnel de réaliser un nombre minimum d'activités pratiques pour apprendre de manière concrète les principales phases de la création d'un projet à faible coût ou pour analyser les histoires issues de la controverse et les difficultés pour améliorer l'écriture du scénario.



Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre sera fonction de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:

Module	Activité pratique
Stratégies actualisées pour les personnages création de personnages et les intrigues	Pratiquer la caractérisation des personnages sur la base de leur apparence physique, l'intrigue et les stéréotypes
	Développer un dialogue spécifique pour les personnages
	Élaborer une intrigue, avec les grandes lignes et le scénario correspondants
	Générer les éléments de l'intrigue sur la base de la cohérence des personnages et du scénario
	Distinguer le scénario technique, le story-board et le scénario sonore
Techniques pour la création de scénarios de documentaires et de courts métrages	Développer le genre documentaire sur la base des tendances actuelles
	Utiliser les stratégies narratives spécifiques de l'écriture de scénarios audiovisuels dans les documentaires
	Créer des scénarios de documentaires et de courts métrages avec une intrigue, un développement et un dénouement
	Distinguer l'utilisation de scénarios techniques et littéraires selon le cas
	Appliquer des scénarios sonores, avec leurs différents éléments, à un projet de court métrage
Stratégies modernes pour le développement de scénarios de jeux vidéo et de formats de séries télévisées et Internet	Élaborer une structure narrative cohérente pour un jeu vidéo
	Analyser l'esthétique, la ludologie et la psychologie d'un jeu vidéo
	Développer des scénarios pour les nouveaux formats de séries Internet
	Connaissance pratique des principales phases de la création d'un projet à faible coût
Réalisation d'adaptations audiovisuelles et le cadre juridique qui protège ces créations et leur scénariste	Analyser les histoires sous l'angle de la controverse et des difficultés pour améliorer l'écriture du scénario
	Effectuer un découpage de la valorisation commerciale, des personnages, du <i>cover</i> et du commentaire dans une œuvre donnée
	Créer diverses adaptations du langage littéraire pour le cinéma, la bande dessinée et le théâtre
	Développer des arguments de vente ou de <i>pitching</i> à partir d'un scénario audiovisuel

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance Responsabilité Civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions générales pour la Formation Pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes:

1. TUTEUR: Pendant le Mastère Hybride, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE: En cas de non présentation à la date de début du Mastère Hybride, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique du contrat. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: Les étudiants qui achèvent avec succès le Mastère Hybride recevront un certificat accréditant le séjour pratique dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: le Mastère Hybride ne constituera en aucun cas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. PRÉREQUIS: certains centres peuvent être amenés à exiger des références académiques pour suivre le Mastère Hybride. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: Le mastère Hybride n'inclut aucun autre élément non mentionné dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

07

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

Ce Mastère Hybride comprend un itinéraire pratique dans une entreprise du secteur audiovisuel où l'étudiant apprendra auprès des meilleurs professionnels du secteur. Un enseignant TECH vous guidera et vous conseillera pour vous aider à atteindre vos objectifs et à tirer le meilleur parti de cette expérience professionnelle.





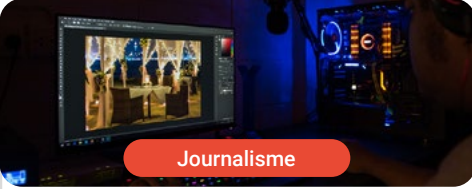
“

*Complétez votre formation théorique par
une formation pratique où vous vivrez
une véritable expérience professionnelle”*

tech 46 | Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?



L'étudiant pourra suivre la partie pratique de ce Mastère Hybride dans les établissements suivants :



Journalisme

Happy Studio Creativos

Pays	Ville
Mexique	Mexico

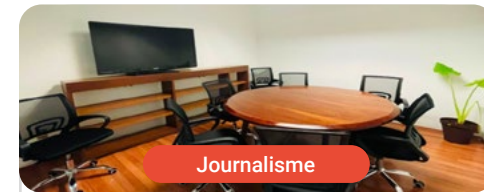
Adresse: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla
Tlalpan 14420 CDMX

Société de création dédiée au monde de l'audiovisuel
et à la communication

Formations pratiques connexes:

- MBA en Marketing Numérique
- Scénario Audiovisuel





Journalisme

Wakken

Pays
Mexique

Ville
Mexico

Adresse: Ozuluama 21 B Col. Hipódromo
Condesa Del. Cuauhtemoc

Espace pour l'activité physique et sportive
haut niveau

Formations pratiques connexes:

- Sport de Haut Niveau
- Journalisme Sportif



Piensamarketing

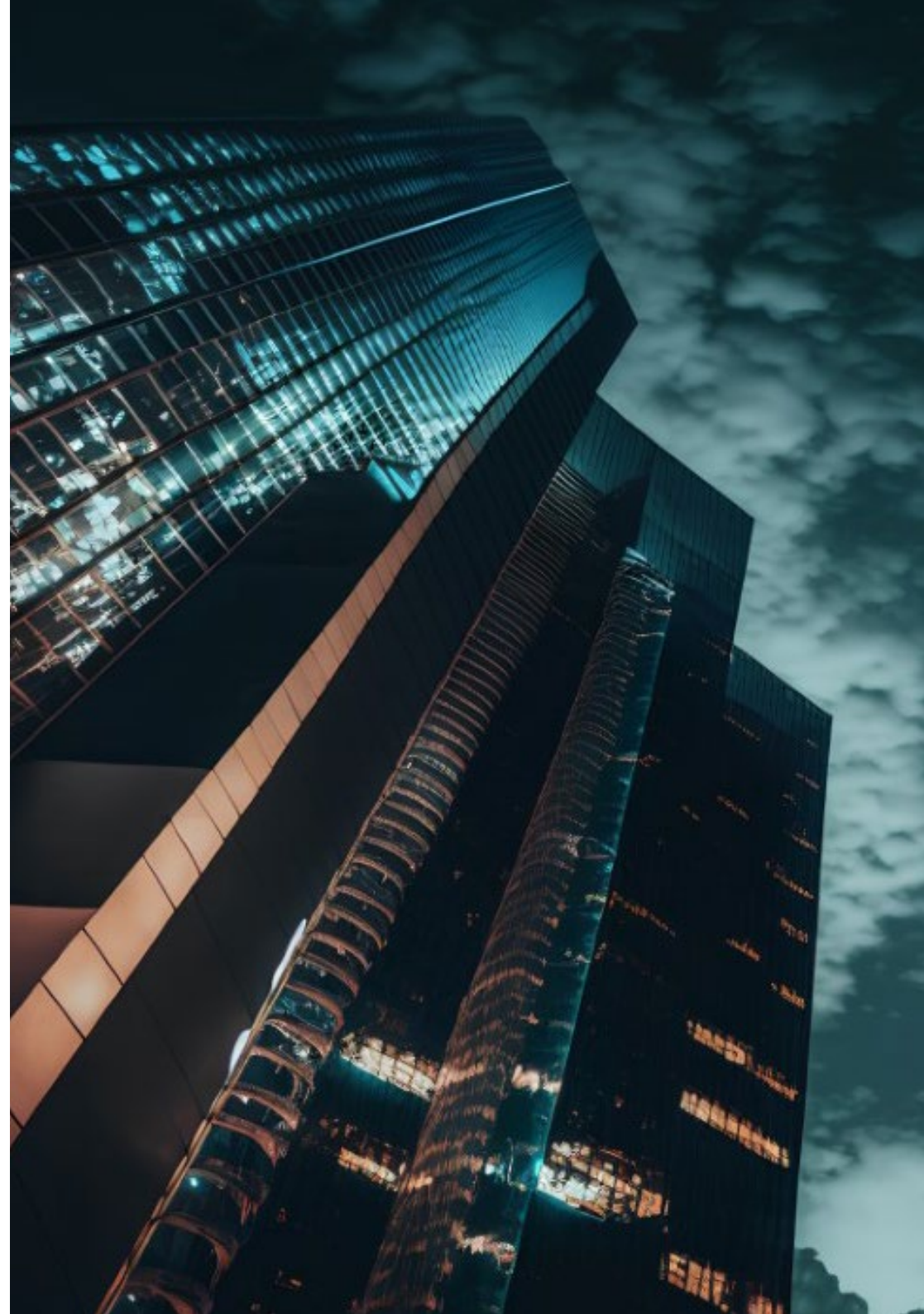
Pays: Argentine
Ville: Río Negro

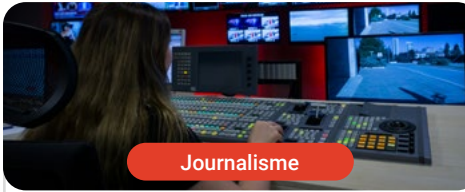
Adresse: Campichuelo 580 (8400),
Ciudad de Bariloche, Río Negro

Agence de marketing et de communication
social et numérique

Formations pratiques connexes:

- Création et Entrepreneuriat dans l' Entreprise Numérique
- MBA en Marketing Numérique





Journalisme

La Huella Films

Pays	Ville
Argentine	Buenos Aires

Adresse: Belzu 2101 Olivos Gran Buenos Aires

Société de production audiovisuelle spécialisée dans les prises de vues aériennes

Formations pratiques connexes:
- Scénario Audiovisuel



Comprenez mieux la théorie la plus pertinente dans ce domaine, puis appliquez-la dans un environnement de travail réel".

08

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **le Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.



“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprenez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). C'est pourquoi nous combinons chacun de ces éléments de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre spécialisation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

D'après les dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le meilleur support pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



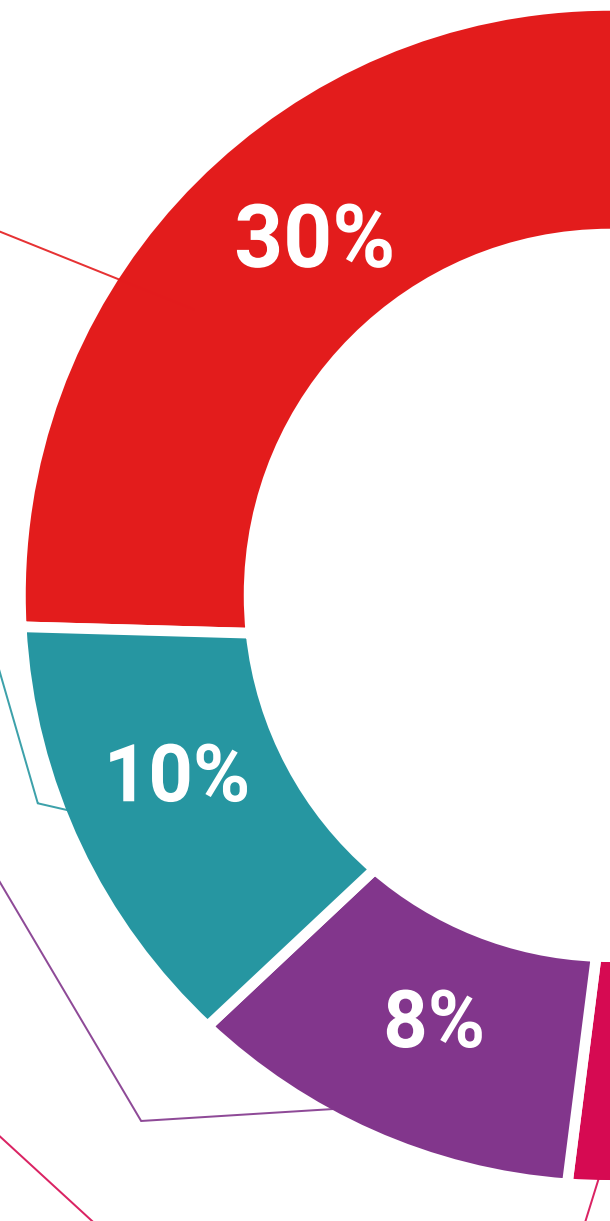
Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



09

Diplôme

Le diplôme de Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir
à vous soucier des déplacements ou
des formalités administratives”*

Ce diplôme de **Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel** contient le programme le plus complet et le plus actuel sur la scène professionnelle et académique.

Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier, avec accusé de réception, le diplôme de Mastère Hybride correspondant délivré par TECH.

En plus du Diplôme, vous pourrez obtenir un certificat, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

Diplôme: **Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel**

Modalité: **Hybride (en ligne + Stage Pratique)**

Durée: **12 mois**



Mastère Hybride en Scénario Audiovisuel

Types de matière	Heures
Obligatoire (OB)	1.500
Optionnelle (OP)	0
Stages Externes (ST)	120
Mémoire du Mastère (MDM)	0
Total	1.620

Cours	Matière	Heures	Type
1º	Construction du personnage	166	OB
1º	Création de la trame	166	OB
1º	Le documentaire	166	OB
1º	Introduction au cadre juridique et travail des scénaristes	166	OB
1º	Histoire du cinéma et de la télévision	166	OB
1º	Formats de séries télévisées et internet	166	OB
1º	Scénario du court-métrage	166	OB
1º	Scénarios dans les jeux vidéo	166	OB
1º	Analyse et adaptations	172	OB

tech université technologique

Tere Guevara Navarro
Pre Tere Guevara Navarro
Rectorice

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Hybride

Scénario Audiovisuel

Modalité: Hybride (en ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Qualification: TECH Université Technologique

Mastère Hybride

Scénario Audiovisuel

