

Outil Pédagogique de Storyboard Collaboratif

PFE M2 IIS

Mots-clés: Unity, C#, Réseau, Education, Art

Encadrants

Vincent Casamayou (vincent.casamayou@inria.fr)

Juliette Le Meudec (juliette.le-meudec@inria.fr)

Contexte:

Les technologies numériques sont des outils considérables dans le domaine de l'apprentissage. Leur bénéfice éducatif est majoritairement étudié dans les domaines des "sciences dures" (comme les mathématiques) [1], et moins dans les domaines plus humains et sociaux ou encore artistiques.

Si l'on se place dans le domaine du dessin, certaines notions relatives à l'enseignement de pratiques artistiques sont très claires et définies. C'est par exemple le cas des perspectives, des proportions, ou encore des règles relatives à divers courants artistiques. Toutefois, au sein même de ces **notions concrètes**, certaines des règles qui les régissent sont parfois **cachées ou abstraites**. Par exemple, le dessin de l'ombre d'un objet par rapport à une source de lumière.

Il peut s'avérer difficile d'appliquer ces règles dans une situation concrète quand bien même un apprentissage théorique a eu lieu au préalable. L'utilisation du numérique pourrait alors révéler ses diverses règles qui n'existent pas visuellement dans le monde réel.

D'autre part, des notions relatives à l'enseignement des arts peuvent prêter à questionnement (notion de beau, de cohérence, utilisation de couleurs en particuliers etc.). On peut alors se demander quelle place laisser à la **créativité** et au **subjectif** dans un environnement numérique notamment lorsqu'on y introduit de la collaboration, qui peut avoir un effet bénéfique sur les étudiant.es [2].

Projet:

La création de **storyboard** est une étape essentielle à beaucoup de processus artistiques ou à des contextes plus larges. Un storyboard représente la première version non détaillée d'une production visuelle et permet de valider un script avant de procéder à des étapes plus complexes. Ils sont également un outil efficace pour s'assurer que le dessin respecte bien certaines règles de base (comme la perspective et les proportions).

S'il existe beaucoup de solutions privées pour réaliser des storyboards [3], très peu proposent l'utilisation de ressources 3D pour créer ces derniers. Le storyboarding à l'échelle d'une case de bande dessinée est aussi une activité qui n'implique pas de collaboration puisque l'espace de création est assez restreint.

References

[1] Julia Chatain, Rudolf Varga, Violaine Fayolle, Manu Kapur, and Robert W. Sumner. 2023. Grounding Graph Theory in Embodied Concreteness with Virtual Reality. In Proceedings of the Seventeenth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction (TEI '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 2, 1–13. <https://doi.org/10.1145/3569009.3572733>

[2] Marjan Laal, Seyed Mohammad Ghodsi, Benefits of collaborative learning, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 31, 2012, Pages 486-490, ISSN 1877-0428, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>.

[3]<https://wonderunit.com/storyboarder/>

[4]<https://peeweecomics.com/product/simpsons-storyboard-original-art-animation-production-pencils-rough-comp-011021/>