

Bachelier en 3D en temps réel

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

| Game design/Level design 2 | | | |
|--|---|-----------------|-------------|
| Code | ARTR1B15TR | Caractère | Obligatoire |
| Bloc | 1B | Quadrimestre(s) | Q2 |
| Crédits ECTS | 5 C | Volume horaire | 60 h |
| Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE | Pascal BERNARD (pascal.bernard@helha.be) Cyril STEELANDT (cyril.steelandt@helha.be) | | |
| Coefficient de pondération | 50 | | |
| Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification | bachelier / niveau 6 du CFC | | |
| Langue d'enseignement et d'évaluation | Français | | |

2. Présentation

Introduction

Continuation de l'UE-106

Initiation au Level Design et à son vocabulaire spécifique.

Conceptualiser et réaliser un prototype de jeu de plateau et y proposer des solutions ergonomiques et fonctionnelles

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 1 **Communiquer de manière précise tant oralement que par écrit**

1.1 Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.

1.2 Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.

Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**

3.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité

Compétence 4 **1. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

4.1 4.A. Analyser les tendances et en retirer les différents éléments sémiologiques, sociologiques et psychologiques

Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**

6.1 6.A. Prendre en compte les objectifs des clients et encadrer la phase de pré-production pour rationaliser et conceptualiser un cahier des charges qui répond à leurs besoins

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :

- appréhender les objectifs d'un game designer
- comprendre ce qu'est la gamification
- être capable de prédire les attentes d'un joueur, d'un public
- retranscrire une intention en mécaniques
- travailler sous contraintes
- s'ouvrir à la recherche d'originalité en s'appuyant sur la connaissance de l'existant

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARTR1B15TRA Game design/Level design 2

60 h / 5 C

Contenu

PARTIE 1 : Test des jeux
PARTIE 2 : Groupe et recherche thématique
PARTIE 3 : Présentation et prototypage
PARTIE 4 : Itération sur les règles de jeu
PARTIE 5 : Prototypage et présentation
JURY

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Néant

Pondérations

| | Q1 | | Q2 | | Q3 | |
|------------------------|-----------|---|-----------|----|-----------|----|
| | Modalités | % | Modalités | % | Modalités | % |
| production journalière | | | Evc | 30 | Evc | |
| Période d'évaluation | | | Exe | 70 | Exe | 70 |

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).