

# Bachelier en 3D en temps réel option programmation

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

## 1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Moteur B2			
Ancien Code	ARTP2B17	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2170		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	30		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Apprentissage de la programmation plus avancée de gameplay et tool sur unreal engine en utilisant principalement le blueprint

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

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

- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
  - 5.2 Concevoir une expérience interactive respectant une direction artistique précise pour une lisibilité et un équilibre graphique intrinsèque
  - 5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**
  - 6.3 Evoluer de façon proactive face aux nouveaux logiciels et technologies liées aux métiers du temps réel

### Acquis d'apprentissage visés

- créer un gameplay fonctionnel pour prototyper un jeu solo
- raisonner de façon structurée
- créer des outils procéduraux pour les artistes et designers
- comprendre le traitement de l'information et la gestion des ressources informatiques
- intégrer la notion d'optimisation graphique et d'optimisation de code informatique

### 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) :

ARTP2B17P

Moteur B2

36 h / 3 C

### Contenu

Suite de l'UE-208P sur l'utilisation du BP dans UE

## Démarches d'apprentissage

Workshop spécialisé

## Dispositifs d'aide à la réussite

L'intervenant est disponible pour répondre aux question via discord.

## Sources et références

Documentation Epic Games

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Tutoriels vidéos chaine Unreal Engine

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

La note du travail journalier du Q2 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 60% des points seront rejoués via le projet.

### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	40		
Période d'évaluation			Prj	60	Prj	60

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

### 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 adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).