

# 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

Production interactive			
Ancien Code	ARTP3B09	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR3090		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	6 C	Volume horaire	72 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération		60	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

## 2. Présentation

### Introduction

Accueil d'un studio de développement temps réel pour répondre à son briefing et établir un cahier des charges technique structuré avant la mise en production

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

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

Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**

- 2.1 S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production.
- 2.4 Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue
- 2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel

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
- 5.3 Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget

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
- 6.5 Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais

### Acquis d'apprentissage visés

- Trouver sa place au sein d'une équipe technique
- Etablir des milestones et organiser sa production
- Echanger avec ses clients pour répondre à des contraintes techniques précises
- Produire et livrer dans les délais

### 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) :

ARTP3B09P Production interactive

72 h / 6 C

#### Contenu

TP soumis au cahier des charges du studio

#### Démarches d'apprentissage

TP

#### Dispositifs d'aide à la réussite

n/a

#### Sources et références

n/a

#### Supports en ligne

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

site officiel Unity / Unreal

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

La note du travail journalier du Q1 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	100				
Période d'évaluation					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).