

# 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 1			
Ancien Code	ARTR1B06TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR1060		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
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

Introduction au Game Design à travers la compréhension de la notion de concept (génération d'idées, mécaniques, règles, univers, messages, structure narrative, interactions système, dialogues...)

### 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.
  - 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- 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

- échanger avec un Game Designer en utilisant un vocabulaire dédié
- comprendre l'importance de la culture générale préalable dans l'écriture d'un jeu
- appréhender la relation symbiotique entre le LD et le Game Design

### 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) :  
ARTR1B06TRA      Game design/Level design 1

60 h / 5 C

#### Contenu

découverte des concepts fondamentaux du Game Design dans un jeu de plateau

#### Démarches d'apprentissage

Pousser les étudiants à explorer d'autres jeux de plateau

#### Dispositifs d'aide à la réussite

Le professeur prolongera ses cours tous les soirs pour les étudiants demandeurs

#### Sources et références

The Art of Game Design

#### Supports en ligne

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

The Art of Game Design pdf

### 4. Modalités d'évaluation

#### Principe

La note du travail journalier du Q1 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 40% des points seront rejoués à l'examen.

#### Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	100				
Période d'évaluation					Exe	40

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