

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			
Ancien Code	ARTR1B15TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR1150		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
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

Continuation de l'UE-106

Gestion et réalisation en équipe, d'un prototype de jeu de plateau à partir de contraintes thématiques et de mécaniques imposées.

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

Savoir rédiger des documents de références (intentions, règles, bible graphique, gestion de production).

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) :

Contenu

Concept et mécanique
Cohérence de l'expérience
Choix créatifs
Engagement et production

Démarches d'apprentissage

Projet de groupe mais suivi individuel

Dispositifs d'aide à la réussite

Les intervenants sont présents pour continuer après les heures de cours

Sources et références

Nombreux jeux de références amené par l'intervenant

Supports en ligne

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

Capsule vidéo en ligne de présentation de règle de jeu

4. Modalités d'évaluation**Principe**

La note du travail journalier du Q2 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			Évc	60		
Période d'évaluation			Prj	40	Prj	40

Évc = 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).