

# 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

Informatique 2			
Ancien Code	ARTR1B16TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR1160		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

## 2. Présentation

### Introduction

Apprendre à rassembler les éléments pertinents pour son portfolio numérique

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

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

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

4.3 4.C. Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel

Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**

5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel

### Acquis d'apprentissage visés

comprendre l'importance du portfolio en ligne, de son fonctionnement technique, à travers la création d'une page Artstation et la mise en avant de ses travaux

### 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) :

ARTR1B16TRA Informatique 2

24 h / 2 C

### Contenu

Collecte des documents

Sélection des pièces

Reflexion sur le processus

Projection et communication

### Démarches d'apprentissage

### Dispositifs d'aide à la réussite

L'intervenant est disponible sur discord en cas de questions

### Sources et références

nombreux site et références sont données durant le cours

### Supports en ligne

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

artstation

## 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).