

# 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

Programmation 2			
Ancien Code	ARTR1B17TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR1170		
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des <b>responsables</b> 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

L'enseignement du Rational Game Design permet aux étudiants d'adopter une approche empirique, rationnelle de la conception d'un jeu.

Il permettra de faciliter la programmation et la planification de la production.

### 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**
  - 5.3 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**
  - 6.3 Evoluer de façon proactive face aux nouveaux logiciels et technologies liées aux métiers du temps réel

### Acquis d'apprentissage visés

- comprendre le RGD et RLD

### 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) :

ARTR1B17TRA Programmation 2

36 h / 3 C

### Contenu

Le cours s'attachera à décomposer les règles et paramètres d'une mécanique pour comprendre l'implication de chaque élément dans le système de jeu et l'expérience globale.

### Démarches d'apprentissage

podcast et evaluation continue

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

nombreuses références données durant le cours

### **Sources et références**

The art of game design

### **Supports en ligne**

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

Ubisoft

## **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 via le projet.

### **Pondérations**

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

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).