

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

Culture artistique 3			
Ancien Code	ARTR2B01TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2010		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
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

Analyser une œuvre vidéoludique d'un point de vue artistique, afin de comprendre son adéquation avec l'attente des joueurs et son positionnement dans la pyramide des genres

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**

- 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- 1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- 1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

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
- 3.2 Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel

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

Acquis d'apprentissage visés

Définitions des principaux éléments d'une œuvre vidéoludique.

Introduction à l'approche analytique

Pyramide des genres

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

Étude de cas
 Comparaison d'un jeu AAA et d'un jeu indépendant
 Analyser DA
 adéquation Gameplay/Art

Démarches d'apprentissage

Apprentissage continu et étude de cas

Dispositifs d'aide à la réussite

l'intervenant est en relation direct après son cours avec les étudiants via discord

Sources et références

Bibliographie complète donnée au cours 1

Supports en ligne

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

Artstation et conférence spécialisée

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	Évc	100				
Période d'évaluation					Exe	40

Évc = 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).