

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 3			
Ancien Code	ARTR2B05TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2050		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	7 C	Volume horaire	84 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	70		
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.

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**
 - 1.3 Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
 - 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**
 - 2.2 Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier.

Acquis d'apprentissage visés

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.

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) :

ARTR2B05TRA Game design/Level design 3

84 h / 7 C

Contenu

RGD et RLD

Démarches d'apprentissage

podcast et suivi continu

Dispositifs d'aide à la réussite

nombreux supports et exemple fournis en cours

Sources et références

Fundamentals of Game Design d'Ernest ADAMS
Rules of Play - Game Design Fundamentals de Katie SALEN & Eric ZIMMERMAN
Clockwork Game Design de Keith BURGUN
The Four Perspectives of Game Design de Tony VENTRICE
Theory of Fun for Game Design de Raph KOSTER
Game Feel de Steve SWINK

Supports en ligne

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

podcast audio et vidéos

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q1 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).