

# 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

Ergonomie et interfaces			
Ancien Code	ARTR2B06TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2060		
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

Appréhension des dimensions cognitives et psychologiques des joueurs ou du public au service de l'ergonomie et de l'interface utilisateur.

Création de différents types d'UI.

### 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**
  - 5.4 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

- conceptualiser et créer une interface
- solutionner les problèmes de contraintes physiologiques, psychologique, technique et graphique
- appliquer les notions d'UX sur un projet temps réel

Acquérir de bons réflexes pour concevoir les aspects graphiques d'une interface utilisateur.

### 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) :

ARTR2B06TRA Ergonomie et interfaces

24 h / 2 C

### Contenu

JOUR 1 - L'expérience utilisateur (UX)

JOUR 2 - Conception visuelle d'interface utilisateur (UI)

JOUR 3 - Intégration d'interface graphique dans Unreal

### Démarches d'apprentissage

## Dispositifs d'aide à la réussite

relation direct avec l'intervenant via discord en dehors des cours

## Sources et références

Règles heuristiques d'utilisabilité : <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Game Accessibility Guidelines : <https://gameaccessibilityguidelines.com/>

Interface In Game : <https://interfaceingame.com/>

Introduction à l'UMG d'Unreal : <https://docs.unrealengine.com/5.3/en-US/umg-ui-designer-for-unreal-engine/>

Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days : <https://www.thesprintbook.com/book>

## Supports en ligne

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

Epic Games

## 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	Evc	100				
Période d'évaluation					Exe	40

Evc = 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).