

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

Anglais 4			
Ancien Code	ARTR2B10TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2100		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Caroline BRICTEUX (caroline.bricteux@helha.be)		
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

Cette unité d'enseignement s'inscrit dans la continuation de l'unité Anglais 3 du premier quadrimestre. Le cours développe de façon systématique les connaissances nécessaires à la communication liée aux jeux vidéo et prépare à la présentation orale de fin d'année.

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**

- 1.1 Construire un message structuré, compréhensible, qui exprime une opinion, un avis sur un projet, une réalisation, un événement.
- 1.2 Rédiger correctement, défendre et argumenter une idée, un message, un concept.
- 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.
- 1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

Acquis d'apprentissage visés

Les objectifs sont en conformité avec les niveaux B1/B2 tels que définis par le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR).

Au terme de l'unité d'enseignement, l'étudiant aura acquis les savoir-faire correspondant au niveau B1/B2 dans sa déclinaison professionnelle spécifique :

- I. Analyser de manière fine les arguments développés sur un sujet relevant du domaine du temps réel
- II. Dégager l'argumentation d'un message écrit spécialisé relevant du domaine précité
- III. Converser avec un partenaire dans des contextes relevant du temps réel en défendant ses propres opinions
- IV. Produire des messages écrits de type rapport ou résumé en développant une argumentation différenciée

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) :

ARTR2B10TRA Anglais 4

24 h / 3 C

Contenu

Concepts-clés liés aux jeux vidéo et abordés lors des activités d'apprentissage de cette unité d'enseignement:

- Application des techniques de temps réel dans la vie courante
- Création d'assets
- Réalité virtuelle et réalité augmentée
- Indie game & AAA
- Processus de développement
- Les différents profils professionnels du domaine

Démarches d'apprentissage

- Approche communicative
- Évaluation continue
- Mise à disposition de ressources supplémentaires via la plateforme ConnectED et Discord

Dispositifs d'aide à la réussite

- Interrogations fréquentes
- Mise à disposition d'exercices d'accompagnement ciblés pour l'auto-apprentissage

Sources et références

Utilisation réfléchie des ressources en ligne (notamment traducteurs et IA)

Supports en ligne

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

- Document accompagnant le cours
- Plateforme ConnectED et Discord

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation comprendra le travail journalier pour 60% de la note. L'examen de janvier interviendra pour 40%.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	60		
Période d'évaluation			Exe + Exo	40	Exe + Exo	40

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit, Exo = Examen oral

Dispositions complémentaires

La non-remise de **travaux** dans les délais sera sanctionnée d'un zéro. Aucun dépôt tardif ne sera toléré.

Un **examen** non présenté sans motif valable sera sanctionné d'un zéro pour autant qu'il existe du travail journalier. L'absence à l'examen (ou une partie de celui-ci) au Q3 entraînera l'absence de note et la mention "pas présenté" pour l'UE. Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

L'absence à une **interrogation** (ou une partie de celle-ci) sans motif valable sera sanctionnée d'un zéro. En cas d'absence avec motif valable, l'étudiant fournira les preuves de ce motif dans les 48 heures suivant le 1er jour d'absence et représentera l'interrogation au cours suivant son retour, sous peine d'une note nulle.

La section pratique l'**arrondi mathématique** pour l'évaluation des 2 périodes.

L'**utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA)** est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :

- L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
- Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé

doit être précisé.

- Si l'IA intervient dans un projet d'équipe, il convient de s'assurer que tous ses membres en sont informés.
- Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, l'enseignant concerné doit être informé du recours à l'IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité communicative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence.

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).