

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

Animation 3D 2			
Ancien Code	ARTR2B11TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2110		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	36 h
Coordonnées des responsables 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

Mise en pratique des cours d'ergonomie dans un moteur 3D temps réel, création d'interface, UI/UX animées

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 4 **1. Synthétiser et conceptualiser les dimensions politiques, sociologiques et psychologiques de son environnement**

4.3 4.C. Mobiliser tout type de technique et d'expression à usage professionnel

Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**

5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes

Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**

6.4 Améliorer les pipelines de développement en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques

Acquis d'apprentissage visés

savoir créer des interfaces dynamiques via UMG

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) :

ARTR2B11TRA Animation 3D 2

36 h / 3 C

Contenu

Découverte des outils avancés d'UMG

Prototypage

Démarches d'apprentissage

L'intervenant est disponible en dehors du cours via discord

Dispositifs d'aide à la réussite

Nombreuses références données au jour 1

Sources et références

Documentation Epic Games

Supports en ligne

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

Tutoriel vidéo

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q2 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).