

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 4			
Ancien Code	ARTR2B12TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2120		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	9 C	Volume horaire	108 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	90		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Comprendre le pipeline de création d'un niveau de jeu dans le moteur Unreal Engine.

RGD & RLD

Game design expérimental

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**

- 2.1 S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production.
- 2.2 Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier.
- 2.3 Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur
- 2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel

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
- 4.2 4.B. Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques

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

- 6.2 Choisir les outils et méthodologie de développement spécifiques et adaptés à chaque projet
- 6.3 Evoluer de façon proactive face aux nouveaux logiciels et technologies liées aux métiers du temps réel

Acquis d'apprentissage visés

découvrir les bases de la disposition et du placement des objets dans le moteur de jeu ainsi que les systèmes d'éclairage

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) :

ARTR2B12TRA Game Design/Level Design 4

108 h / 9 C

Contenu

Level Art étude de cas

Rendus et présentation du niveau de jeu

Démarches d'apprentissage

Cours magistral et suivi de projet

& podcast

& TP

Dispositifs d'aide à la réussite

Les intervenants sont disponible pour un suivi en dehors des heures de cours

Sources et références

Conférences vidéos

Nombreux documents et supports donnés en cours

Supports en ligne

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

Documentation Epic Games

Artstation

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 à l'examen.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	40		
Période d'évaluation			Prj	60	Exm	60

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s), Exm = Examen mixte

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).