

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

Sound design			
Ancien Code	ARTR2B13TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2130		
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

Habillage graphique d'un prototype de jeu développé sur Unity. Le jeu aura pour thématique principale la synchronisation de la musique avec le gameplay.

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

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

- Compétence 3 **Utiliser, pour s'en inspirer et innover, les connaissances théoriques et pratiques ressortissant au domaine des arts appliqués**
 - 3.1 Enrichir sa culture artistique, s'informer des nouvelles tendances pour élargir son champ de créativité
- 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

Acquis d'apprentissage visés

- Être capable d'habiller un jeu complet en 2D
- Créer un environnement visuel immersif qui renforce l'expérience musicale
- Assurer une cohérence esthétique entre les éléments graphiques et la musique

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) :

ARTR2B13TRA Sound design

36 h / 3 C

Contenu

TP

Démarches d'apprentissage

L'intervenant fourni une base de projet sur lequel les étudiants vont pouvoir travailler

Dispositifs d'aide à la réussite

L'intervenant est disponible durant toute la semaine intensive

Sources et références

Documentation Unity

Supports en ligne

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

Tutoriaux vidéos

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q2 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 40% des points seront rejoués via le projet.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	100		
Période d'évaluation					Prj	40

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).