

# 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

Production 1			
Ancien Code	ARTR2B15TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2150		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	4 C	Volume horaire	48 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	40		
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 connaissances acquises dans le domaine du temps réel par le prototypage d'une expérience interactive.

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

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

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.
- 2.4 Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue

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

- 6.1 6.A. Prendre en compte les objectifs des clients et encadrer la phase de pré-production pour rationaliser et conceptualiser un cahier des charges qui répond à leurs besoins
- 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

- travailler en équipe
- concevoir une expérience interactive sur plateforme imposée depuis sa phase de conceptualisation jusqu'au shipping sur un store

### 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) :

ARTR2B15TRA Production 1

48 h / 4 C

### Contenu

Exercice par équipe de prototypage de jeu  
Présentation du studio  
Kickoff du projet  
Suivi du prototypage  
Jury

### **Démarches d'apprentissage**

Semaine intensive en présence de studio à disposition pour répondre aux questions

### **Dispositifs d'aide à la réussite**

n/a

### **Sources et références**

Documentation Unreal et Unity

### **Supports en ligne**

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

Tutoriels 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).