

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

Marketing			
Ancien Code	ARTR3B02TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR3020		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
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

Familiariser les étudiants au Business du jeu vidéo, que ce soit l'aspect business d'un jeu comme l'aspect business d'un studio de jeu vidéo.

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.
- 1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

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

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

Acquis d'apprentissage visés

- Comprendre le business model d'un studio, comment le studio génère-t-il de l'argent ? Quelles sont les options de management d'équipe ? Pourquoi certains studios sont-ils plus profitables que d'autres ?
- Comprendre les différents types de business model de jeu vidéo. Quelles possibilités offertes ? Comment choisir ce qui paraît être la meilleure solution ?

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) :

ARTR3B02TRA Marketing

48 h / 4 C

Contenu

Business model d'un studio

Démarches d'apprentissage

Apprentissage continu

Dispositifs d'aide à la réussite

L'intervenant est disponible via un discord dédié

Sources et références

Différents documents sont fournis durant le cours

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q1 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 40% des points seront rejoués à l'examen.

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

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).