

# 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

Moteur multi			
Ancien Code	ARTR3B03TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR3030		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	38 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

Découverte de la réplique et des techniques multijoueur dans un moteur de jeu temps réel, création de serveur de jeu, contrainte technique du multijoueur dédié

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

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

- 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

Comprendre le principe de réplique de variable

Savoir créer une architecture serveur-client

### 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) :

ARTR3B03TRA Moteur multi

38 h / 3 C

### Contenu

Découverte des techniques de prototypage d'un jeu en multijoueur online.

### Démarches d'apprentissage

Workshop spécialisé

## Dispositifs d'aide à la réussite

Différents tutoriaux vidéos conseillés par l'intervenant

## Sources et références

Chaine youtube Unreal engine

## Supports en ligne

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

Site web Epic Games

## 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 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).