Année académique 2022 - 2023 Domaine Arts appliqués

# 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

| Culture artistique 1 | | | |
|---|---|---|---|
| Code | ARTR1B01TR | Caractère | Obligatoire |
| Bloc | 1B | Quadrimestre(s) | Q1 |
| Crédits ECTS | 4 C | Volume horaire | 48 h |
| Coordonnées des **responsables** et des intervenants dans l'UE | **Cyril STEELANDT** (cyril.steelandt@helha.be) | | |
| 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*

Etude de l'évolution des productions en temps réel à travers leurs diverses spécialités (game design, graphisme, programmation, sound design…), études de cas, évolution des genres, analyses comparatives et chronologie du média.
De nombreuses références au graphisme et à l'art seront abordées.

Introduction à l'histoire du jeu vidéo et de l'industrie des années 70 à nos jours. Le tout est présenté sous plusieurs angles : technique mais aussi économique. En parallèle de l'évolution des jeux, les étudiants vont découvrir et analyser des dizaines de jeux qu'on peut qualifier de classiques, soit par leur succès, leur influence technique ou ludique. Les jeux dits indépendants sont abordés en 2e année.

### *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 dégageant les idées clefs.
1.5 Acquérir et développer son esprit critique
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
3.2 Avoir un regard critique sur les rapports entre l'art et la société dans leur contexte historique, social, culturel et intellectuel
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

### *Acquis d'apprentissage visés*

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :
• Développer son sens critique par rapport aux choix esthétiques ou systémiques2 d'un jeu ou d'une production en temps réel.
• Proposer une démarche d'analyse de jeux vidéo et de productions en temps réel à travers des références cinématographiques, littéraires et vidéoludiques.
• Développer sa culture du jeu, en se basant sur le contexte historique et économique dans lequel le média a évolué depuis les années 70.
• Analyser, filtrer et extraire l'essentiel de la culture graphique utile à une future production personnelle

### *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) :

ARTR1B01TRA Culture artistique 1 48 h / 4 C

### *Contenu*

Histoire du JV
Partie 1 : la pré-histoire du jeu vidéo, des années 40 à 80
Partie 2 : de l'arcade au jeu à domicile
Partie 3 : l'avènement de la 3D
Partie 4 : les années 2000 et la 6e génération de consoles
Partie 5 : Internet, la révolution sur PC et consoles
Partie 6 : la 7e génération de console, l'ère HD
Partie 7 : la 8e génération de consoles, remakes et toujours plus de HD
Partie 8 : la 9e génération de consoles, aujourd'hui et demain

Culture vidéoludique
Partie 1 : Analyse mécanique
Le Plateformer dans tous ses états
Comment digérer des références ? Influences de la nouvelle proposition.
Analyse des systèmes économiques utilisés dans une démarche de rétention.
Partie 2 : Analyse esthétique et artistique
Exposé des liens entre Cinéma et JV
Les autres arts visuels et narratifs
Le Narrative Design : présentation des divers outils narratifs spécifique au JV
Partie 3 : Méthodologie et préparation à l'examen

### *Démarches d'apprentissage*

Analyse de jeux, interactions avec les étudiants, tests...

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

**Néant**

### *Sources et références*

jeux, ressources en ligne

### *Supports en ligne*

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

Connected, discord

## 4. Modalités d'évaluation

### *Principe*

**Néant**

### *Pondérations*

| | Q1 | | Q2 | | Q3 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Modalités | % | Modalités | % | Modalités | % |
| production journalière | Evc | 30 | | | | |
| Période d'évaluation | Exe | 70 | | | Exe | 100 |

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 de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2022-2023).