

Bachelier en 3D en temps réel option arts

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

| Moteur intégration 2 | | | |
|--|-----------------------------|-----------------|-------------|
| Code | ARTA2B17 | Caractère | Obligatoire |
| 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

Continuation de l'UE-208A, approfondissement d'un moteur de jeu d'un point de vue graphique.

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**
 - 3.3 Privilégier l'impact d'une image par une recherche et une expérimentation graphique personnelle
- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
 - 5.1 Gérer la production d'assets numériques sous toutes ses formes
 - 5.2 Concevoir une expérience interactive respectant une direction artistique précise pour une lisibilité et un équilibre graphique intrinsèque
 - 5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel

Acquis d'apprentissage visés

- raisonner de façon structurée en visual scripting
- créer UI et HUD en lien avec l'UE-206
- avoir une autre vision des jeux commerciaux et savoir décrypter leur fonctionnement
- intégrer la notion d'optimisation graphique
- créer des assets procéduraux à l'aide d'outils externes
- créer un personnage complexe et gérer ses animations

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) :

ARTA2B17A Moteur intégration 2

36 h / 3 C

Contenu

Suite de l'UE-208A sur l'intégration d'assets dans UE

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

inclus dans jury POC (proof of competence)

Les notes de l'évaluation continue (travail journalier) ne seront pas rattrapables en deuxième session.

Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen

Pondérations

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

Evc = Évaluation continue, Exo = Examen oral

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 66 du règlement général des études 2023-2024).