

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.

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 dégagant 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

- Développer son sens critique par rapport aux choix esthétiques ou systémiques 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

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 Platformer 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, liste complète fournie au premier jour de workshop

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q1 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 30% des points seront rejoués à l'examen.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	70			Evc + Trv	70
Période d'évaluation	Trv	30			Exe	30

Evc = Évaluation continue, Trv = Travaux, 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 66 du règlement général des études 2023-2024).