

# 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

Anglais 1			
Code	ARTR1B02TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	3 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Caroline BRICTEUX (caroline.bricteux@helha.be)		
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

L'anglais est la langue de base utilisée dans la profession.

La maîtrise de l'anglais conditionne très souvent une carrière dans ce secteur.

Le spécialiste en 3D temps réel se verra confronté à trois types d'interlocuteurs :

le public généraliste, les spécialistes techniques du métier et les professionnels du domaine et d'autres disciplines. À chaque fois il importe d'utiliser le langage approprié, compris par le public cible, avec la terminologie correcte.

### 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.

### Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE l'étudiant aura acquis les savoir-faire correspondant au niveau A2/B1 du cadre européen de référence :

Discussions autour d'articles et de vidéos traitant du développement de jeu vidéo.

Présentation devant public d'un sujet relevant du domaine précité.

Etude du vocabulaire général permettant de s'exprimer dans des domaines connexes.

Etude de la grammaire, abordée sur base des erreurs récurrentes constatées en classe.

### 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) :

ARTR1B02TRA Anglais 1

24 h / 3 C

### Contenu

Concepts-clés abordés lors des activités d'apprentissage de cette unité d'enseignement:

- types de jeux vidéo

- game design et level design
- vision marketing
- VR et AR
- storytelling
- serious game

Activités d'apprentissage :

Discussions autour d'articles et de vidéos traitant de 3D temps réel

Présentation devant public d'un sujet relevant du domaine précité.

Etude du vocabulaire général permettant de s'exprimer dans des domaines connexes.

Etude de la grammaire, abordée sur base des erreurs récurrentes constatées en classe.

### **Démarches d'apprentissage**

- Approche inductivo-déductive classique
- Évaluation continuée
- Mise à disposition de ressources supplémentaires via la plateforme ConnectED et Office 365

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

- Cours de remédiation
- Remise à niveau grammaticale
- Interrogations fréquentes
- Mise à disposition d'exercices d'accompagnement ciblées pour l'auto-apprentissage
- Les étudiants devront être présents lors de la remédiation pour pouvoir passer les évaluations de janvier et de juin

### **Sources et références**

Aucun ouvrage imposé. Utilisation réfléchie des nombreuses ressources internet.

### **Supports en ligne**

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

- Documents accompagnant le cours magistral
- Documents de vocabulaire spécialisé
- Site ConnectED
- Discord

## **4. Modalités d'évaluation**

### **Principe**

Néant

### **Pondérations**

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

Evc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

### **Dispositions complémentaires**

Un examen non présenté sans motif valable sera sanctionné d'un zéro pour autant qu'il existe du travail journalier (Q1/Q2). L'absence à l'examen (ou une partie de celui-ci) au Q3 entraînera l'absence de note et la mention "pas présenté" pour l'UE.

L'absence à une interrogation sans motif valable sera sanctionnée d'un zéro. En cas d'absence avec motif valable, l'étudiant fournira les preuves de ce motif et représentera l'interrogation au cours suivant son retour, sous peine d'une note nulle.

La section pratique l'arrondi mathématique pour l'évaluation des 3 périodes.

Pendant les sessions, tout étudiant(e) retardataire sera envoyé à la Direction.

#### 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).