

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

Game design/Level design 1			
Code	ARTR1B06TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Armand LEMARCHAND (armand.lemarchand@helha.be)		
Coefficient de pondération	50		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Initiation à la création de concepts de jeu, présentation de son idée à une équipe, conception de créations originales en s'éloignant des standards actuels afin de trouver des mécaniques de jeu et des univers novateurs, introduction à la méthodologie ASIT de résolution des problèmes, production en équipe et sous contraintes éditoriales, expérimentation de toutes les étapes d'un processus de production ludique à petite échelle. Approche du level design, rapport à l'espace 2D et 3D, notion de challenge, de reward et de courbe d'apprentissage joueur.

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.
- 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.

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

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

Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**

- 6.1 6.A. Prendre en compte les objectifs des clients et encadrer la phase de pré-production pour rationaliser et conceptualiser un cahier des charges qui répond à leurs besoins

Acquis d'apprentissage visés

- échanger avec un Level Designer en utilisant un vocabulaire dédié
- comprendre l'importance du Level Design dans un jeu
- appréhender la relation symbiotique entre le LD et le Game Design
- comprendre la nécessité de lisibilité d'un level design
- implémentation d'un level building basique et des landmarks

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) :

ARTR1B06TRA Game design/Level design 1

60 h / 5 C

Contenu

GD

Partie 1 : Introduction au Game Design analytique (game feel, perception)

Partie 2 : Introduction au Game Design théorique (intention, jeu, gameplay, motivation, interaction, progression, formalisation...)

Partie 3a : Introduction au Game Design technique (technical designer)

Partie 3b : Introduction au Game Design pratique (exprimer un besoin, outil, veille...)

LD

Introduction au LD, piliers (cohérence, rythmique, pédagogie), méthodologie documentation, métiers en relation au LD, schéma et documentation de niveau, analyse de jeux, gray boxing)

Démarches d'apprentissage

Connaissance vidéoludique de base : Plateforme, Genre & Mécaniques de jeu

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

The Art of Game Design

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

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

Seuls 30% des points seront rejoués à l'examen en deuxième session

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc	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).