

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 2			
Code	ARTR1B15TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	1B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	5 C	Volume horaire	60 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Pascal BERNARD (pascal.bernard@helha.be) Cyril STEELANDT (cyril.steelandt@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

Continuation de l'UE-106

Initiation au Level Design et à son vocabulaire spécifique.

Conceptualiser et réaliser un prototype de jeu de plateau et y proposer des solutions ergonomiques et fonctionnelles

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.

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

- appréhender les objectifs d'un game designer
- comprendre ce qu'est la gamification
- être capable de prédire les attentes d'un joueur, d'un public
- retranscrire une intention en mécaniques
- travailler sous contraintes
- s'ouvrir à la recherche d'originalité en s'appuyant sur la connaissance de l'existant

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) :

ARTR1B15TRA Game design/Level design 2

60 h / 5 C

Contenu

PARTIE 1 : Test des jeux

PARTIE 2 : Groupe et recherche thématique

PARTIE 3 : Présentation et prototypage

PARTIE 4 : Itération sur les règles de jeu

PARTIE 5 : Prototypage et présentation

JURY

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Le projet de création de jeu de plateau s'étend sur un suivi de production durant tout le second quadrimestre. Il s'agit d'un travail de groupe. L'étudiant qui abandonne son groupe ne pourra rien représenter en deuxième session.

Les projets sont réalisés en TP. Il est donc difficile de les représenter en deuxième session

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Evc	80	Evc	
Période d'évaluation			Prj	20	Prj	20

Evc = Évaluation continue, Prj = Projet(s)

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).