

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 3			
Code	ARTR2B01TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q1
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération		20	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Ouverture à la scène indépendante et à la culture internationale du média vidéoludique.

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**

- 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.
- 1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- 1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

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

- développé sa culture vidéoludique et du temps réel en se basant sur des connaissances du contexte historique, économique et culturel
- argumenter en utilisant les références de jeux indépendants

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) :

ARTR2B01TRA Culture artistique 3

24 h / 2 C

Contenu

apporter aux élèves une liste de jeux indépendants à connaître afin de les utiliser dans le milieu professionnel.
faire découvrir les évolutions techniques et économiques qui ont favorisé l'émergence du jeu indépendant
découvrir quelques unes des grandes tendances, des mélanges des genres traditionnels, des remises au goût du jour de jeux oubliés, etc
ouvrir à des jeux d'autres pays que l'Europe ou l'Amérique du nord, qu'il s'agisse des pays de l'hémisphère Sud ou bien de l'Asie de l'est.
présenter l'évolution des jeux sur smartphone et les principaux modèles économiques associés

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Bibliographie complète donnée au cours 1
Indie Games: Histoire, artwork, sound design des jeux vidéo indépendants
Indie Games - jeux vidéo indépendants de l'artisanat au blockbuster

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).