

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

Ergonomie et interfaces			
Code	ARTR2B06TR	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

Appréhension des dimensions cognitives et psychologiques des joueurs ou du public au service de l'ergonomie et de l'interface utilisateur.
 Création de différents types d'UI.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
- 5.4 Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates pour une production à destination d'un moteur graphique temps réel

Acquis d'apprentissage visés

- conceptualiser et créer une interface
- solutionner les problèmes de contraintes physiologiques, psychologique, technique et graphique
- appliquer les notions d'UX sur un projet temps réel

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) :

ARTR2B06TRA Ergonomie et interfaces

24 h / 2 C

Contenu

JOUR 1 - L'expérience utilisateur (UX)
 JOUR 2 - Conception visuelle d'interface utilisateur (UI)
 JOUR 3 - Intégration d'interface graphique dans Unreal

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Règles heuristiques d'utilisabilité : <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Game Accessibility Guidelines : <https://gameaccessibilityguidelines.com/>

Interface In Game : <https://interfaceingame.com/>

Introduction à l'UMG d'Unreal : <https://docs.unrealengine.com/5.3/en-US/umg-ui-designer-for-unreal-engine/>

Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days : <https://www.thesprintbook.com/book>

Supports en ligne

Néant

4. Modalités d'évaluation

Principe

Projet en CC avec le studio, pas de seconde session.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière	Evc + Prj	100				
Période d'évaluation						

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).