

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 4			
Code	ARTR2B12TR	Caractère	Obligatoire
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	9 C	Volume horaire	108 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération		90	
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification		bachelier / niveau 6 du CFC	
Langue d'enseignement et d'évaluation		Français	

2. Présentation

Introduction

Historique du contrôleur alternatif et panorama contemporain des différents genres, présentation de méthodes issues de l'ergonomie, des IHM, de l'UX/UI, introduction à l'analyse de playtests spécifiques aux interfaces alternatives. Développement de projets ludiques expérimentaux dans le secteur du transmédia.

Initiation au Level Design et à son vocabulaire spécifique.

Rapport à l'espace 2D et 3D, notions de challenge, de reward et de courbe d'apprentissage joueur. Examen des différentes méthodes pour créer des mondes de jeu immersifs et pour offrir une expérience de jeu captivante.

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**

- 1.3 Résumer logiquement un message oral ou écrit en dégagant les idées clefs.
- 1.4 Utiliser une terminologie professionnelle appropriée tant oralement que par écrit.

Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**

- 2.1 S'adapter au fonctionnement de l'entreprise et en particulier travailler en équipe et s'intégrer à la chaîne de production.
- 2.2 Appliquer les règles déontologiques et juridiques propres au métier.
- 2.3 Répondre aux exigences du monde du travail et se conformer aux contraintes imposées au travailleur
- 2.5 S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel

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
- 4.2 4.B. Analyser et défendre un projet notamment sous ses aspects techniques, économiques, juridiques et déontologiques

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

- 6.2 Choisir les outils et méthodologie de développement spécifiques et adaptés à chaque projet
- 6.3 Evoluer de façon proactive face aux nouveaux logiciels et technologies liées aux métiers du temps réel

Acquis d'apprentissage visés

appréhender les notions de Rationnel Level Design
 adapter le GD à l'utilisation de périphériques alternatifs

mettre en application ses connaissances en Level Design

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) :

ARTR2B12TRA Game Design/Level Design 4

108 h / 9 C

Contenu

- rationaliser la conception d'interfaces de contrôle et de rendu du jeu vidéo
- s'adapter aux différents changements de paradigmes intrinsèques à l'industrie
- savoir développer des projets ludiques expérimentaux dans le secteur du transmédia
- échanger avec un Level Designer en utilisant un vocabulaire dédié
- analyser l'importance du Level Design dans un jeu
- appréhender la relation symbiotique entre le Level Design et le Game Design
- comprendre la façon dont les différents composants de jeu contribuent à la conception des niveaux
- créer des modèles de niveaux fonctionnels qui sont cohérents en fonction de mécaniques, de structures d'histoire et de personnages prédéterminés
- déterminer les communications appropriées entre les différents départements pour le développement d'un niveau de jeu
- travailler dans un environnement de collaboration aidant les étudiants à évaluer l'efficacité du level design de leur jeu
- appliquer les principes de la théorie du design pour créer des productions qui répondent avec succès aux différents marchés et technologies
- comprendre comment créer des niveaux qui assurent une diversité, une motivation constante du joueur et un bon flow

Démarches d'apprentissage

Néant

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

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

Pondérations

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

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).