

# 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

| Conception 5                                               |                                              |                 |             |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------|-------------|
| Ancien Code                                                | ARTR3B12GA                                   | Caractère       | Obligatoire |
| Nouveau Code                                               | M// OTR3120                                  |                 |             |
| Bloc                                                       | 3B                                           | Quadrimestre(s) | Q1          |
| Crédits ECTS                                               | 8 C                                          | Volume horaire  | 96 h        |
| Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE | <b>Cyril STEELANDT</b> (steelandtc@helha.be) |                 |             |
| Coefficient de pondération                                 | 80                                           |                 |             |
| Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification      | bachelier / niveau 6 du CFC                  |                 |             |
| Langue d'enseignement et d'évaluation                      | Français                                     |                 |             |

## 2. Présentation

### Introduction

Cette unité d'enseignement développe une compréhension globale des dimensions sociales, juridiques, organisationnelles et technologiques du secteur créatif et interactif. Elle vise à préparer les étudiants à leur insertion professionnelle en les confrontant aux enjeux concrets de leur futur métier, tout en favorisant une posture citoyenne, critique et responsable.

### 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**

- 1.5 Acquérir et développer son esprit critique
- 1.6 Défendre son travail par une argumentation adéquate, pertinente.

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

- 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
- 2.4 Développer et actualiser des savoirs, savoir-faire, savoir-être par la participation aux concours, expositions, formation continue
- 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**

- 6.1 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
- 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
- 6.5 Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais

## Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de :

- intégrer les principes d'accessibilité et d'inclusion dans la conception et la diffusion d'expériences interactives ;
- comprendre et appliquer les règles fondamentales liées à la propriété intellectuelle et au respect du droit d'auteur ;
- analyser de manière critique les réalités économiques, sociales et organisationnelles de l'industrie vidéoludique ;
- développer des compétences liées à l'employabilité et à la valorisation professionnelle de ses productions ;
- adopter une posture réflexive et responsable face aux enjeux éthiques et technologiques de son secteur ;
- se préparer efficacement à son entrée dans le monde professionnel à travers une communication adaptée et une gestion proactive de son parcours.

## 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) :

ARTR3B12GAA Conception 5

96 h / 8 C

### Contenu

L'unité aborde les enjeux contemporains qui structurent l'environnement professionnel des industries créatives et interactives. Elle explore les questions d'accessibilité et de responsabilité citoyenne, les fondements juridiques liés à la protection des œuvres et à la gestion des droits, ainsi que les réalités économiques et organisationnelles du marché. Les étudiants développent également des compétences pratiques liées à l'insertion professionnelle, à la communication et à la valorisation de leur profil. Enfin, une attention particulière est portée aux évolutions technologiques récentes qui transforment les modes de production et de diffusion, afin de les sensibiliser aux mutations qui façonnent leur futur métier.

### Démarches d'apprentissage

La démarche d'apprentissage combine selon l'intervenant des apports théoriques, expérimentations pratiques et activités collaboratives. Les enseignants mobilisent des situations variées (cours magistraux, ateliers, exercices dirigés, mises en situation, travaux pratiques, workshops, revues de projets, podcast) afin de favoriser l'acquisition progressive de savoirs, savoir-faire et attitudes professionnelles. L'accent est mis sur l'apprentissage continu, le feedback régulier et l'accompagnement réflexif. Les étudiants sont encouragés à explorer des références externes, à expérimenter différents contextes de création et à confronter leurs productions aux retours du formateur et de leurs pairs.

### Dispositifs d'aide à la réussite

Des dispositifs d'accompagnement sont mis en place pour soutenir la réussite de chaque étudiant. Les enseignants assurent un suivi personnalisé en cours et hors cours, notamment via des permanences, des échanges numériques (plateformes collaboratives, forums dédiés, Discord), ainsi qu'une disponibilité prolongée pour répondre aux demandes spécifiques. Les contrôles continus, l'évaluation formative et les temps réguliers de feedback permettent à l'étudiant d'identifier ses points forts et ses axes de progression. Certains intervenants mettent à disposition des supports pédagogiques (documents explicatifs, schémas, capsules vidéo, documentations spécifiques) contribue également à faciliter l'appropriation des apprentissages et à garantir l'égalité d'accès aux ressources indispensables. Pour les matières plus technique une plateforme spécifique permet l'accès à des tutoriels de remises à niveau et des échanges.

### Sources et références

Les sources et références mobilisées au sein de cette unité d'enseignement sont communiquées et expliquées au fil du cours. Elles comprennent :

des ressources académiques et professionnelles reconnues (ouvrages de référence, articles spécialisés, documents méthodologiques, ressources en ligne validées) ;

des supports pédagogiques fournis par les enseignants (syllabus, notes de cours, schémas, capsules vidéo, démonstrations pratiques, présentations numériques) ;

des ressources sectorielles indispensables (documentation technique des logiciels, guides officiels, sites spécialisés, plateformes collaboratives) ;

des références issues du domaine vidéoludique et artistique (jeux, œuvres, portfolios, productions professionnelles)

permettant de nourrir l'analyse critique et la pratique créative.

de la documentation technique disponible chez les éditeurs de logiciel.

Ces ressources, sélectionnées pour leur pertinence et leur caractère indispensable, sont mises à disposition des étudiants dès le début du cours ou transmises lors des activités pédagogiques, afin de soutenir l'acquisition des compétences visées et de stimuler l'autonomie dans l'apprentissage.

## Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Selon l'unité d'enseignement, des supports en ligne, considérés comme indispensables à la réussite de l'unité d'enseignement, sont mis à disposition des étudiants via une plateforme dédiée. La bibliothèque de l'établissement permet également de consulter des ouvrages et articles de référence sous format numérique.

Des espaces collaboratifs en ligne (tels que forums ou serveurs Discord) favorisent les échanges entre pairs et avec les enseignants. Enfin, certaines activités ou cours organisés en distanciel sont enregistrés et rediffusés, permettant aux étudiants de réviser à leur rythme et de revenir sur des notions essentielles. L'ensemble de ces supports vise à renforcer l'accessibilité, la continuité et l'autonomie dans l'apprentissage.

## 4. Modalités d'évaluation

### Principe

#### En cas d'évaluation continue (voir tableau ci-dessous si applicable):

La note de travail journalier (TJ=CC=Contrôle Continu) du quadrimestre repose sur l'implication régulière et continue des étudiants. Elle reflète l'assiduité, l'engagement et la progression tout au long de l'unité d'enseignement. Cette partie de l'évaluation n'est pas rattrapable en seconde session, car elle mesure un processus d'apprentissage qui s'inscrit dans la durée et non une performance ponctuelle.

En seconde session du Q3, seuls XX % des points (voir pourcentage dans le tableau ci-dessous) liés à l'évaluation du Q3 pourront être rattrapés.

### Pondérations

|                        | Q1        |     | Q2        |   | Q3        |    |
|------------------------|-----------|-----|-----------|---|-----------|----|
|                        | Modalités | %   | Modalités | % | Modalités | %  |
| production journalière | Evc       | 100 |           |   |           |    |
| Période d'évaluation   |           |     |           |   | Exp       | 50 |

Evc = Évaluation continue, Exp = Examen pratique

### Dispositions complémentaires

#### Règles de rendu et d'évaluation :

L'ensemble des projets, consignes et dates de restitution étant communiqués sur une plateforme dédiée en amont, aucun travail ne sera accepté après la date limite de dépôt fixée.

Aucun retard ne pourra être justifié ni excusé.

En cas d'absence justifiée à un contrôle continu (certificat médical fourni dans les délais impartis), alors, un rattrapage pourra être envisagé sous réserve :

- Qu'il ne s'agisse pas d'un projet de groupe ou d'un oral
- Que l'enseignant concerné par le rattrapage soit à nouveau programmé dans le quadrimestre pour la même unité d'enseignement
- Faisabilité est laissée à l'appréciation de la coordination

Pour toute autre forme d'évaluation, si un étudiant n'a pas présenté (PP), alors l'intégralité de l'UE sera notée PP. Aucune évaluation au sein d'une UE ne peut être écartée, même si elle est réalisée par différents enseignants.

#### Examens :

Par souci d'équité, aucune absence ne pourra être justifiée ni excusée.

En cas de retard lors de la présentation à un examen, si le sujet a déjà été distribué, l'UE sera considérée comme échouée et l'étudiant sera noté PR (Présent).

#### Triche et plagiat :

Toute tentative de triche ou de récupération du travail d'un autre étudiant entraînera un zéro (Z) sur l'ensemble de l'UE et une convocation pour mesure disciplinaire.

La coordination pédagogique et l'intervenant de l'UE se réservent le droit de refuser la validation de l'UE pour l'année entière.

**Utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) :**

Les étudiants portent la responsabilité des travaux académiques qu'ils soumettent, y compris l'usage des systèmes d'IA dans ceux-ci.

L'utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA) est autorisée dans le cadre du cours sous les conditions suivantes :

- L'IA générative ne peut pas être utilisée pour plagier ou copier du contenu existant.
- Dans un souci d'intégrité intellectuelle, tout contenu généré par l'IA doit être mentionné comme tel, l'outil utilisé doit être précisé.
- Dans le but d'une évaluation équitable et pour éviter les sanctions, le fait de recourir à l'IA doit être mentionné.

L'ensemble du travail ne doit bien évidemment pas être créé par le biais d'une IA.

En conclusion, nous considérons l'IA générative comme un atout pour l'efficacité créative, à la condition d'une utilisation responsable, dans le respect des règles d'éthique et de transparence.

**Référence au RGE**

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 67 du règlement général des études 2025-2026).