Année académique 2025 - 2026 Département Arts, Business et Communication

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

Activité d'insertion professionnelle			
Ancien Code	ARTR3B21GA	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	M// OTR3210		
Bloc	3B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	15 C	Volume horaire	180 h
Coordonnées des **responsables** et des intervenants dans l'UE	**Cyril STEELANDT** (steelandtc@helha.be)		
Coefficient de pondération		150	
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 engage l'étudiant dans une immersion prolongée en milieu professionnel. Elle constitue une étape décisive de la formation en permettant de mettre en pratique les acquis théoriques et pratiques dans un contexte réel de production. Le stage s'inscrit dans une logique de transition entre le parcours académique et l'insertion professionnelle, en assurant la cohérence avec la spécialisation choisie et les compétences attendues d'un Game Artist débutant.

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**
- 2.1 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
- 2.6 Assumer des responsabilités d'encadrement

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 :

- s'intégrer au fonctionnement d'une structure professionnelle et en comprendre les dynamiques ;

- mobiliser ses acquis théoriques et pratiques afin de répondre à une mission concrète définie par l'entreprise ;
- développer une méthodologie de travail adaptée aux contraintes de production ;
- collaborer de manière constructive au sein d'une équipe pluridisciplinaire ;
- appliquer avec rigueur les règles déontologiques et juridiques liées à la pratique professionnelle ;
- analyser son rôle et ses contributions dans un processus de production réel ;
- adopter une posture réflexive sur son expérience et en dégager des apprentissages transférables ;
- gérer son temps, ses priorités et ses responsabilités dans un contexte professionnel ;
- communiquer de manière claire et professionnelle, tant à l'oral qu'à l'écrit ;
- relier son expérience de terrain à ses objectifs d'insertion et de développement professionnel.

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) :

ARTR3B21GAA	Activité d'insertion professionnelle	180 h / 15 C

Contenu

L'unité propose une expérience formatrice par l'intégration dans une entreprise ou un studio spécialisé, en Belgique ou à l'étranger. Le stage permet aux étudiants de confronter leurs acquis à la réalité du monde professionnel et d'expérimenter de manière directe les processus, contraintes et dynamiques propres aux métiers de la création numérique et interactive. L'accent est mis sur la contribution à des projets concrets, la compréhension des logiques organisationnelles et la capacité à exercer une fonction caractéristique d'un Game Artist en début de carrière. Le stage vise également à développer des compétences transversales, telles que la communication professionnelle, la gestion du temps et l'adaptation aux contraintes de production. Enfin, il engage l'étudiant dans une démarche réflexive lui permettant d'analyser son expérience, d'en tirer des enseignements et de les réinvestir dans son projet professionnel.

Démarches d'apprentissage

Le stage est choisi par l'étudiant en concertation avec l'équipe pédagogique, qui veille à la pertinence de la mission proposée au regard du parcours de formation. Cette démarche garantit que l'expérience professionnelle s'inscrive en continuité avec les acquis du cursus et permette de développer des compétences représentatives du métier de Game Artist débutant. Le suivi académique assure la cohérence entre les objectifs du stage, les attentes de l'institution et les besoins exprimés par l'entreprise d'accueil.

Dispositifs d'aide à la réussite

Un accompagnement spécifique est prévu afin de soutenir l'étudiant dans la recherche et la réalisation de son stage. Une séance de présentation collective en début d'année académique explicite les démarches administratives, les attentes institutionnelles et les liens entre le stage et les enseignements suivis dans le bachelier. L'étudiant bénéficie également de conseils méthodologiques et d'un encadrement académique favorisant une intégration réussie dans le milieu professionnel.

Sources et références

Les rapports de stage antérieurs réalisés dans des sections artistiques de la Haute École constituent une ressource consultable. Ils permettent aux étudiants de s'inspirer de démarches déjà expérimentées, tout en adoptant une posture critique et personnelle dans la rédaction de leur propre rapport.

Supports en ligne

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

voir "sources et références"

4. Modalités d'évaluation

Principe

L'évaluation du stage repose sur une combinaison d'éléments qualitatifs et quantitatifs permettant d'apprécier tant l'expérience en entreprise que la capacité réflexive de l'étudiant. Elle prend en compte :

un dialogue entre le promoteur et le maître de stage, permettant de suivre l'évolution de l'intégration, de l'autonomie et des compétences mobilisées, complété par un formulaire d'évaluation envoyé en fin de période au maître de stage par la coordination académique, afin d'obtenir un retour structuré sur la qualité de la prestation et l'implication du stagiaire.

le rapport final de l'étudiant, coeur de l'évaluation, qui met en perspective son expérience, décrit les missions réalisées et propose une analyse réflexive de son parcours ;

L'ensemble de ces éléments contribue à une appréciation globale, équilibrée et représentative de l'expérience professionnelle vécue.

Pondérations

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

Prj = Projet(s)

Dispositions complémentaires

<u>Règles de rendu et d'évaluation</u> :
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.

<u>Examens</u> :
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).

<u>Triche et plagiat</u> :
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.

<u>Utilisation de l'intelligence artificielle générative (IA)</u> :
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).