

**Date de mise à jour :**

<b>Cours</b>	582-447
<b>Enseignant</b>	Vahik Toroussian
<b>Moyen(s) de communication</b>	MIO, Zoom, Teams,
<b>Période de disponibilité</b>	les périodes du cours via Zoom

**Présentation du document**

- On vit une situation exceptionnelle, on va prendre le temps de s'approprier les outils.
- L'ampleur du contenu du cours sera réduit d'environ 50%.
- Ne pas hésiter à demander de l'aide, je serais disponible pour offrir du soutien quand vous en aurez besoin, et j' encourage la collaboration entre les pairs.
- Je vous invite à communiquer et à discuter avec moi des situations personnelles ou des enjeux qui pourraient nuire ou entraver votre participation au cours tel que remanié.

**Modalités de reprise du cours**

- Le cours sera donné via vidéoconférence (sur Zoom), à l'intérieur de la plage horaire du cours.
- Un Mio sera envoyé pour joindre au Zoom avant le cours.
- Le nouveau contenu sera présenté théoriquement et pratiquement dans Unity lors de la première heure du cours de 3h.
- La présentation sera enregistrée et déposée sur LEA, sur difpub ou sur Youtube.
- Les autres heures du cours de la semaine (4h), l'étudiant peut refaire le démarche présenté par le prof en réécoutant le vidéo pour reproduire l'exercice.
- Je serais présent pendant les 5h du cours. Mais les étudiants peuvent travailler sans être branchés au cours en ligne.
- Pour les étudiants qui n'ont pas la possibilité de travailler sur Unity, ils (elles) doivent résumer la démarche à suivre par écrit et d'écrire les scripts nécessaires pour l'exercice. Le même principe sera appliqué pour le TP.

**Plan de travail et échéancier**

Nous allons voir:

- La création d'objets dynamiques, (Semaine 9)
- La création des agents intelligents, (Semaine 10)
- Changement de scènes, variable static (Semaine 11)

- Avancement du TP (semaine 12)
- Suivi de la progression du TP (semaine 13 et 14)
- TP, Épreuve Finale (semaine 15)

### Modalités d'évaluation

- L'exercice présenté par le prof sera réalisé par l'étudiant.
- Le TP final va compter pour l'épreuve finale aussi.
- Pour les étudiants qui n'ont pas la possibilité de travailler sur Unity, ils (elles) doivent résumer la démarche à suivre par écrit et d'écrire les scripts nécessaires pour l'exercice. Le même principe sera appliqué pour le TP. Un examen théorique peut être demandé pour remplacer le TP.

Explication des principales modifications		
Évaluation	Pondération	Échéance
Exercice objets dynamiques	10%	14 avril (S9)
Exercice agent intelligent,	10%	28 avril (S10-S11)
TP partie 1	10%	5 mai (S12)
Épreuve finale + TP	35%	26 mai (S15)

### Épreuve finale

ÉPREUVE FINALE
<p><u>Objectif terminal</u></p> <p>Effectuer le montage des médias à l'aide d'un logiciel d'intégration 3D</p>
<p><b>Performance finale</b></p>
<p><u>Tâche ou production</u></p> <p>Assembler des médias et créer l'interactivité d'un prototype de jeu</p>
<p><u>Contexte de réalisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• À partir d'un devis de production et de médias fournis;</li> <li>• À l'aide d'un ordinateur et d'un logiciel d'intégration 3D;</li> <li>• Épreuve individuelle;</li> <li>• Sous la supervision d'un professeur;</li> <li>• À la fin de la session;</li> <li>• À l'aide des notes de cours et des exercices faits en classe.</li> </ul>

Critères d'évaluation et leur pondération

<b>Critère d'évaluation</b>	<b>Critères de performance</b>	<b>%</b>
Assemblage adéquat des éléments dans l'environnement 3D	2.1, 2.4, 3.2, 3.3 et 3.6	20
Contrôle précis des médias et de leur affichage	4.1, 4.2 et 4.3	20
Gestion adéquate de la navigation et des pages-écrans	3.1 à 3.6, 4.1 à 4.5, 5.1 à 5.3	20
Gestion précise des objets dynamiques	5.4 et 5.5	20
Créativité et originalité du produit	5.1 et 5.5	5
Fonctionnement correct du produit réalisé	6.1, 6.2, 7.1 et 7.2	15

Pourcentage de la note finale du cours

Un pourcentage de 40 % de la note finale du cours est alloué à la performance finale.

**Médiagraphie**

Unity - Manual: Unity Manual. (s.d.). Repéré à <http://docs.unity3d.com/Manual/>

Unity - Scripting API:. (s.d.). Repéré à <http://docs.unity3d.com/ScriptReference/>

Unify Community Wiki:. (s.d.). Repéré à [http://wiki.unity3d.com/index.php/Main\\_Page](http://wiki.unity3d.com/index.php/Main_Page)