

Syllabus

RVRA - Majeure 3

Année 2018-2019

Cycle de vie du document

<ÉCOLE DE LA FILIÈRE NUMÉRIQUE/> imie	Syllabus - RVA Advanced Année 2018-2019		
Formation concernée :	Cursus A5 (initial et alternance)		
Diffusion du document :	IMIE Services Formateurs (internes & externes) CM, RE et TM Apprenants		
Service responsable :	Service pédagogique		
Rédigé par :	Nicolas MORICET François-Xavier WAWRZYNIAK Responsable de filière DEV & OPS	Date de création :	16-Oct-2018
Relecture par :	Johanne BERTHIER Responsable académique	Date de relecture :	16-Oct-2018
Validé par :	Arnaud BERTHIER Chief Management Officer	Date d'application :	16-Oct-2018
Diffusion approuvée par :	Arnaud BERTHIER Chief Management Officer	Date de péremption :	Guide valable jusqu'au 31/08/2019

TABLE DES MATIÈRES

<u>Table des matières</u>	1
<u>1. Vulgarisation du module</u>	4
<u>2. Pré-requis pédagogique</u>	4
<u>3. Objectifs du module</u>	4
<u>4. Plan du module</u>	4
<u>5. Description et recommandations techniques</u>	5
<u>6. Ressources</u>	5
<u>7. Critères d'évaluation</u>	5
<u>8. Type(s) d'évaluation(s)</u>	5
<u>9. Savoirs, savoir-faire techniques, savoir-faire relationnels, savoir-faire organisationnels</u>	5
<u>10. Questions et retours</u>	5

1. VULGARISATION DU MODULE

Réalité Virtuelle : crée un monde totalement virtuel (je mets mon casque et je plonge dans un monde virtuel).

Réalité Augmentée : augmente la réalité (j'ai mon smartphone et je vois des Pokémons sur ma table, ça augmente ma réalité).

Démonstration Réalité Augmentée : Avec des jeux de cartes, Interface RA

Démonstration Réalité Virtuelle : Avec le golden moustache

2. PRÉ-REQUIS PÉDAGOGIQUE

L'apprenant aura suivi le module suivant pour accéder à ce module :

Aucune

3. OBJECTIFS DU MODULE

L'apprenant doit avoir connaissance des principaux acteurs de la RV/RA.

L'apprenant doit savoir comment mener un projet de réalité virtuelle ou de réalité augmentée dans une entreprise.

4. PLAN DU MODULE

- RV / RA différences, avantages et inconvénients (en fonction du métier client, donner des exemples dans les secteurs : éducation, énergie, santé, armement, industrie, transport)
- RV / RA les acteurs principaux du marché
- RV /RA les matériaux technique du marché
- RV /RA les enjeux d'un projet
- UX / UI avec la RV / RA
- La gestion de projet appliquer à la recherche sur la RV / RA

- les problèmes majeur lors de la réalisation d'un projet (ou logiciel et/ou application).

5. DESCRIPTION ET RECOMMANDATIONS TECHNIQUES

HTC Vive (l'IMIE est ouverte à d'autre proposition).

6. RESSOURCES

En vue de préparer le module, l'apprenant aura pris connaissance ou/et installer les ressources suivantes :

- Le formateur communiquera des ressources pour les apprenants avant son module

7. CRITÈRES D'ÉVALUATION

- L'apprenant a bien pris en compte la recherche ou le métier du client et à choisit de mener son projet ou sa recherche en fonction.
- L'apprenant a bien pris en compte l'UX / UI pour son projet.
- L'apprenant connaît une méthode de projet pour la recherche.
- L'apprenant connaît les principales difficultés d'un projet RV /RA.
- L'apprenant connaît des acteurs du marché pour commander une prestation pour son client en cas de besoin.

8. TYPE(S) D'ÉVALUATION(S)

En fonction des critères d'évaluations ci-dessus vous pouvez mettre en place le(s) type(s) d'évaluation(s) :

QCM, Exercices pratiques

9. SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE TECHNIQUES, SAVOIR-FAIRE RELATIONNELS, SAVOIR-FAIRE ORGANISATIONNELS

- L'apprenant doit avoir connaissance des principaux acteurs de la RV/RA.
- L'apprenant doit savoir comment mener un projet de réalité virtuelle ou de réalité augmentée dans une entreprise.

10. QUESTIONS ET RETOURS

Si vous avez des questions, sur le contenu pédagogique de ce module, veuillez contacter le service pédagogique : support-pedagogique@imie.fr.