

INITIATION A LA REALITÉ VIRTUELLE

NICOLAS HABONNEAU, DAMIEN LEROY (UNIVERSITÉ DE CAEN)

ANDRE AOUN (UNIVERSITE DE TOULOUSE)

Bienvenue dans la formation « Initiation à la réalité virtuelle ». Ce syllabus est conçu pour vous offrir une vue d'ensemble complète de la formation, en précisant ses objectifs, son programme et ses méthodes pédagogiques. Il joue un rôle essentiel en tant qu'outil de communication entre vous et l'équipe pédagogique, facilitant ainsi votre navigation et votre engagement tout au long du parcours.

Ce document a pour vocation de clarifier les contenus et les attentes, d'optimiser votre apprentissage et de renforcer le lien avec l'enseignant. Dans le contexte de cette formation en ligne et immersive, le syllabus devient une ressource incontournable, agissant comme une carte et une boussole pour vous guider. Il vous aide à comprendre le fondement et la structure du cours et vous oriente efficacement à travers chaque étape.

Nous vous invitons à consulter régulièrement ce syllabus pour exploiter pleinement toutes les ressources mises à votre disposition et pour enrichir votre expérience d'apprentissage dans ce parcours unique dédié à l'enseignement en extérieur.

Informations générales	2
Responsable pédagogique	2
Objectifs de la formation	2
Programme	2
Validation de la formation	2
Ancrage théorique et approche pédagogique	3
Communication	3
Bibliographie sommaire	3

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre du cours : Initiation à la réalité virtuelle

Début de la formation : 25/09/2025

Fin de la formation : 16/10/2025

Volume horaire : 8 heures (7h asynchrones et 1h synchrone).

Prérequis : aucun

Dates et horaires des lives synchrones :

- Lundi 29/09/2025 - 18h
- Lundi 13/10/2025 - 18h

RESPONSABLES PÉDAGOGIQUES

Nicolas HABONNEAU

Concepteur de jeux, développeur d'applications 3D



Damien LEROY

Ingénieur ludopédagogique et chargé d'apprentissage immersif



André AOUN

Enseignant-chercheur en informatique, chargé de mission transformation digitale des formations et usages du numérique à l'Université de Toulouse

**OBJECTIFS DE LA FORMATION**

Cette formation vise à fournir une compréhension globale des concepts fondamentaux de la réalité virtuelle (RV) et de ses applications. Les objectifs de cette formation incluent la maîtrise des technologies de la RV, la capacité à se saisir des contenus immersifs et à analyser de manière critique les implications de la RV dans l'éducation.

Les participants seront en mesure :

- de comprendre le fonctionnement des casques de RV, d'explorer les domaines d'application de la RV et de réfléchir aux défis et aux perspectives de la RV.
- d'identifier intégrer la vidéo 360 interactive dans une séquence de formation
- d'intégrer la vidéo 360 interactive dans une séquence de formation

PROGRAMME**1ere semaine :**

- **Visio-conférence d'introduction**
 - Présentation de la formation, attentes etc.
- **Introduction à la réalité virtuelle**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **Fonctionnement de la réalité virtuelle**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **Définition de la vidéo 360 interactive**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **Fonctionnement de la vidéo 360 interactive**
 - Consultation de la ressource et quiz

2ème semaine :

- **Applications de la réalité virtuelle**

- Consultation de la ressource et quiz
- **Créations de contenus en réalité virtuelle**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **L'intérêt de la vidéo 360 interactive en formation**
 - Consultation de la ressource
- **Les contraintes de la vidéo 360 interactive**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **Les usages de la vidéo 360 interactive en formation**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **Intégrer la vidéo 360 interactive dans une séquence de formation**
 - Consultation de la ressource et quiz

3e semaine :

- **Défis et perspectives**
 - Consultation de la ressource et quiz
- **Visio-conférence de conclusion**
 - Questions, discussions, bilan

VALIDATION DE LA FORMATION

La validation de la formation est conditionnée par l'achèvement d'activités qui jalonnent le parcours et attesteront de son suivi. Ces activités sont :

- Les temps synchrones en visio-conférences.
- Les tests formatifs.

De manière générale, l'esprit des évaluations est formatif et vise à accompagner le développement des participants, quels que soient leurs connaissances et expériences antérieures.

COMMUNICATION

Pour communiquer avec les responsables pédagogiques, un espace de forum est dédié pour des questions sur les thématiques de la semaine en cours ou encore des questions en prévision du live synchrone. La consultation est quotidienne avec des réponses sous trois jours maximum.

Pour des questions techniques relatives à la plateforme, un espace est également ouvert et permet aux participants de signaler des problèmes et d'entrer en contact avec l'assistance techno-pédagogique.

Naturellement, tous les échanges, avec les enseignants, l'ingénieur pédagogique ou entre les participants doivent être respectueux et professionnels.

L'ensemble des contenus ont été développés avec un cahier des charges conforme au RGAA · Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité, v 4.1.2, en particulier avec un sous-titrage et une transcription téléchargeable des vidéos. Les participants peuvent à tout moment contacter les responsables pédagogiques ou un tuteur pour signaler un problème d'accessibilité.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

Une bibliographie complète est disponible dans les espaces de cours.

Maneuvrier, A., « Le sentiment de présence en réalité virtuelle : rôle modérateur des facteurs humains sur la performance ». Psychologie. Normandie Université; Université de Montréal (1878-..), 2020. Français. (NNT : 2020NORMC035)

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). « Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays ». IEICE Transactions on Information and Systems, E77, 1321-1329.

Ngu Leubou, R., « Impact de la réalité virtuelle sur la formation à distance. Synthèse d'image et réalité virtuelle » [cs.GR]. Université de Limoges, 2021. Français. NNT : 2021LIMO0035. tel-03267864

Fuchs, P., Moreau, G., Berthoz, A., « Le traité de la réalité virtuelle volume 1 : L'Homme et l'environnement virtuel ». Presse des Mines, pp.380, 2006, Mathématique et informatique, 9782911762628. (hal-00753715)