



CONCEPTEUR/TRICE DÉVELOPPEUR D'APPLICATIONS VR

Annexe 1

Métiers : Concepteur d'applications VR - Développeur d'applications VR

Le concepteur développeur d'applications VR crée un concept et réalise une application de réalité virtuelle en utilisant les techniques de programmation sur des langages et moteur de jeu dédiés et adaptés pour le secteur de l'entreprise ou le secteur culturel.

Tout public : Accessible niveau BAC de préférence scientifique ou technologique sur tests et entretien

Prérequis : Pratique de l'Anglais et pratique courante de l'ordinateur et de ses outils

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Maîtriser le développement d'une application de réalité virtuelle sur le moteur de jeu Unity

DURÉE

9 mois (650 h)

Octobre à Juin

Durée indicative et ajustable en fonction des besoins du stagiaire

MODALITÉ DE LA FORMATION :

Présentiel ou mixte

École : 62 av Maréchal Joffre

Annexe : 2 Rue André Breyer

65000 Tarbes

VALIDATION DE LA FORMATION :

Titre professionnel de niveau 6 (Bac+3 de concepteur/trice d'applications .

TARIF DE LA FORMATION

5650€

Le prix de la formation est donné à titre indicatif, des prises en charges totales ou partielles sont possibles en fonction des entreprises ou de partenaires

MOYENS PÉDAGOGIQUES

Accès réseau à un espace de travail personnel sur le serveur de l'Institut, accessible sur le centre ou depuis son domicile, logiciels compris.

MOYENS D'APPRECIATION DE RÉSULTATS

Contrôles continus et partiels.
Productions et mise en situation.

PROGRAMME DE FORMATION

INTRODUCTION - 1 semaine : Entrée en formation

ENVIRONNEMENT PROFESSIONNEL, OBJECTIFS MÉTIERS

Sensibilisation au handicap, diversité, développement durable

MODULE 1 - 10 semaines : Concevoir et développer un prototype d'application VR

CONCEPTION D'UNE APPLICATION VR

Conception des différentes mécaniques VR - Inputs - Locomotion - Interactions

Création des Interfaces Utilisateur - Expérience Utilisateur - Avatars

DÉVELOPPEMENT D'UNE APPLICATION VR SUR UNITY

Configuration du projet et Déploiement - Conception des moyens de locomotion et des interactions

Mise en place des Interfaces Utilisateur et des Avatars

PARAMÉTRAGES

Paramétrage du Lighting et Optimisation du prototype - Fonctionnalité Multijoueur

MODULE 2 - 6 semaines : Concevoir et développer la persistance des données en intégrant les recommandations de sécurité

BASES DE DONNÉES

Mettre en place et concevoir une base de données

Réalisation d'une documentation technique en français et en anglais

DÉVELOPPEMENT DES COMPOSANTS d'accès aux données SQL et NoSQL

Intégralité et la confidentialité des données

MODULE 3 - 6 semaines : Concevoir et développer une application VR en intégrant les recommandations de confort et d'accessibilité

GESTION PROJET Choix et mise en place des outils collaboratifs - Suivi du projet et Deadlines

CONCEPTION APPLICATION Création des documents de conception- Game Design Document et Product Backlog

DÉVELOPPER APPLICATION VR fonctionnalités conformes au cahier des charges

PHASE TESTS Rédaction d'un questionnaire de test - Organisation d'une phase de playtest

DÉPLOIEMENT D'APPLICATION Déploiement de l'application sur un casque de VR et tests de déploiement - Processus de publication sur un magasin en ligne

PRÉSENTATION DU DOSSIER PROFESSIONNEL DEVANT JURY