

USBTN6 - Réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, BIM

Présentation

Prérequis

Niveau : L3.

Prérequis : Bac+2 BTP. Programmation BIM .

Objectifs pédagogiques

Créer des outils de réalité augmentée et/ou virtuelle à partir d'une maquette numérique, en vue d'une utilisation chantier et/ou promotion.

Compétences

Maîtriser les principes de la Réalité Augmentée (RA) et de la Réalité Virtuelle (RV).

Créer des applications de réalité augmentée depuis une Maquette Numérique (MN) BIM.

Créer des applications de réalité virtuelle depuis une MN BIM.

Compétences

Maîtriser les principes de la Réalité Augmentée (RA) et de la Réalité Virtuelle (RV).

Créer des applications de réalité augmentée depuis une Maquette Numérique (MN) BIM.

Créer des applications de réalité virtuelle depuis une MN BIM.

Programme

Contenu

Maîtriser les principes de la Réalité Augmentée (RA) et de la Réalité Virtuelle (RV).

Créer des applications de réalité augmentée depuis une Maquette Numérique (MN) BIM.

Créer des applications de réalité virtuelle depuis une MN BIM.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)
- Mémoire
- Examen final

Description des modalités de validation

Première session: Contrôle continu, rendu de projet, soutenance orale, examen selon le choix de l'équipe pédagogique après validation par le responsable national de l'US.

Seconde session : selon règlement spécifique de la formation en alternance.

Valide le 16-08-2022



Code : USBTN6

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :

EPN01 - Bâtiment et énergie / 1

Contact national :

EPN01 - BTP

292 rue St Martin

16-1-24,

75003 Paris

btp@cnam.fr