

# USBTN6 - Réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte

## Présentation

### Prérequis

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.

## 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.

### Description des modalités de validation

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

🌟 Valide le 16-02-2019

**Code : USBTN6**

3 crédits

**Responsabilité nationale :**

EPN01 - Bâtiment et énergie /  
Jean-sébastien VILLEFORT

**Contact national :**

EPN01 - BTP

292 rue St Martin

16-1-24,

75003 Paris

01 40 27 21 10

Marie-josé Cabana

[marie-](mailto:marie-)

[jose.cabana@lecnam.net](mailto:jose.cabana@lecnam.net)