

Atelier n°2 bis

Découverte du « couteau suisse » des systèmes immersifs : Unity

Intervenant



**Christophe
BASCOUL**

christophe.bascoul@sigma-clermont.fr
<https://acatr.wordpress.com/>



Présentation des caractéristiques de la technologie

Cet atelier est une présentation rapide du « couteau suisse » des systèmes immersifs : Unity.

En sortant de cet atelier vous ne serez pas en mesure de réaliser un outil pédagogique immersif mais vous aurez une vision d'ensemble du logiciel indispensable à mettre en œuvre pour générer cet outil pédagogique.

A SIGMA Clermont, nous utilisons Unity pour la réalisation de serious game pour les entreprises et ce sont nos étudiants, futurs ingénieurs, qui les réalisent en projet. Un futur ingénieur ne doit pas être un spécialiste en serious game mais doit connaître les technologies actuellement mises en œuvre dans toutes les entreprises avec l'industrie 4.0.

Mots-clés

#Immersion
#Psychologie cognitive
#Unity

Il en est de même pour les enseignants qui ne développeront peut-être pas eux-mêmes leurs futurs outils pédagogiques immersifs mais qui doivent savoir ce qui se cache derrière tout ça pour pouvoir imaginer les futurs outils adaptés à une pédagogie définie.

Dans une perspective d'usage pédagogique, une connaissance minimale de Unity et de ses potentialités est donc nécessaire.

A vous de jouer !

<https://unity.com/fr>

