

# Créer des expériences de réalité augmentée Hololens avec Unity3D

4 j (28 heures)

Ref : URAH

## Public

Développeurs

## Pré-requis

Savoir développer avec la technologie Unity, avoir à minima un niveau C# débutant

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois  
1 support de cours et 1 ordinateur par personne, 1 à 2 casques Hololens, espace d'expérimentation  
Salle équipée d'un vidéoprojecteur ou d'une télé connectée

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

Avec son casque Hololens, Microsoft vise la domination de la réalité augmentée à travers des applications industrielles, de visualisation d'architecture, de conférences holographiques ou dédiée aux travaux publics.

En quelques jours, apprenez à porter vos compétences de développeurs C# pour simplifier la vie de vos utilisateurs en leur permettant l'accès aux données et au métier de votre entreprise sans PCs ou smartphones dans une réalité mixte.

## Objectifs

- Concevoir des expériences de réalité augmentée pour la plateforme HoloLens
- Créer des interactions avec des hologrammes
- Spatialiser son APP

## Programme détaillé

**AR : ETAT DE L'ART DE L'INDUSTRIE DE LA REALITE AUGMENTEE**

## Créer des expériences de réalité augmentée HoloLens avec Unity3D

Les acteurs, les technologies et les opportunités financières

Le matériel : casques, lunettes, projecteurs et caméras

Les moteurs de jeux

Critères d'une expérience utilisateur réussie en réalité augmentée

## **PRESENTATION DE LA TECHNOLOGIE HOLOLENS**

---

Présentation du casque HoloLens

Préparation du projet Unity

Stratégies de développement

## **MRTK, HOLOGRAMMES & UI**

---

Mixed Reality Toolkit

Créer et manipuler des hologrammes

Contrôles utilisateurs MRTK

## **SPATIALISER SON APP**

---

Tracking de l'environnement

Tracking des plans

Augmenter l'espace

## **ERGONOMIE DE LA REALITE AUGMENTEE**

---

Une nouvelle expérience utilisateur

Quelques règles de design