

SOMMAIRE

Introduction	9
Pour commencer, quelques définitions et concepts	11
VR/AR/MR.....	12
Immersion/Présence.....	13
VR 360°, VR full-3D et vidéos 360°.....	15
Réalité virtuelle à visée pédagogique : un besoin ou une tendance ?	17
Produire et diffuser des visites virtuelles.....	18
Réaliser un travail collaboratif à distance.....	19
Valoriser ses produits et ses services.....	20
Former sur des thématiques techniques et non techniques.....	21
Cas de la réalité virtuelle à visée pédagogique.....	22

Méthodologie	25
Phase d'analyse(s)	33
Place à la conception	39
Approche globale.....	40
PARTIE 1 - La conception pédagogique :	
définition des objectifs d'apprentissage.....	40
La conception multimédia, l'approche globale.....	41
Les modalités d'interaction	42
La typologie utilisateur	44
Les structures de l'expérience	45
La scénarisation et la gamification.....	48
La rédaction du document de conception.....	55
Approche détaillée	55
PARTIE 2 - Le storyboard en VR.....	57
Vers une maîtrise de l'interface utilisateur	58
Les bonnes pratiques de conception	59
Production du module	71
La captation de photo et vidéo à 360°	72
La production des ressources graphiques et sonores.....	78
L'intégration	80
La phase des tests	81
La livraison	82
Déploiement et utilisation de modules immersifs	87
Avant la séquence en réalité virtuelle.....	88
Pendant la séquence en réalité virtuelle.....	90
Après la séquence en réalité virtuelle.....	91

Évaluation d'un module immersif	97
Pour aller plus loin... La 3D	103
Introduction à la 3D	104
Grands principes et avantages.....	104
La modélisation d'environnements et d'objets 3D	106
Conclusion	111
Références	115
Glossaire	119
À propos des auteurs	125