

**DIPLÔME UNIVERSITAIRE  
REALITE VIRTUELLE ET DOMAINES DE LA  
PSYCHOLOGIE**

**2020/2021**

**Responsable pédagogique :** **Pascale PIOLINO**  
[pascale.piolino@parisdescartes.fr](mailto:pascale.piolino@parisdescartes.fr)

**Coordinateur pédagogique :** **Alexandre Gaston-Bellegarde**  
[alexandre.gaston-bellegarde@parisdescartes.fr](mailto:alexandre.gaston-bellegarde@parisdescartes.fr)

**Intervenants :** Alexandre Gaston-Bellegarde (IE), Marie-Pierre Fayant (MC), Cécile Flahault (MC), R. Jouvent (PU-PH), Valentine La Corte (MC) Todd Lubart (PU), Sylvain Missonnier (PU), Philippe Cabon (MC), Eric Orriols (IE), Alexis Paljic (DR Mines Paris-Tech), Pascale Piolino (PU), Patrice Senot (MC), Serge Tisseron (PU Université Paris Diderot), Isabelle Varescon (PU), Xanthie Vlachopoulou (MC).

---

### Objectif(s) :

Offrir un enseignement général sur les applications de la réalité virtuelle aux différents domaines de la psychologie, traité par des spécialistes experts du domaine, qui s'appuie sur des cours magistraux et des ateliers de découverte ;

- Connaître les risques méthodologiques et éthiques de la réalité virtuelle (RV) ;
- Présentation d'applications en réalité virtuelle
- Proposer une formation pratique au logiciel unity 3D afin de créer des environnements virtuels: Composer une scène et animer des objets, contrôler les interactions, gérer la lumière et les sons.
  - initiation au langage c # afin de pouvoir interagir avec Unity 3D.
  - formation au logiciel Mixamo Fuse afin de créer des personnages 3D et les animer.
  - utilisation du logiciel SketchUp pour importer des modèles 3D
- Travail personnel de construction d'un environnement virtuel pour répondre à une question de recherche, de formation ou clinique. *Ce travail est accompagné dans le cadre du DU mais il nécessite aussi un travail personnel régulier en dehors des sessions de cours.*

**Prérequis :** Bac + 3 minimum, connaissances de bases des logiciels informatiques.

**Public visé :** Etudiants en psychologie, en sciences, en santé ainsi que psychologue, neurologue, psychiatre et toute personne motivée sur avis du directeur du diplôme.

---

### Modalités pratiques :

- **Volume horaire d'enseignement :** Trois sessions de quatre jours consécutifs (session 1 en février, session 2 en Avril et session 3 en mai) soit **76 heures**.
- **Volume horaire stage (s'il y a lieu) :** Néant
- **Modalité de contrôle des connaissances et compétences :** Assiduité + un examen final sur les cours théoriques et la formation pratique + projet personnel (construction d'un environnement virtuel avec Unity 3D accompagné d'une présentation écrite du projet).

**Demande de renseignement :**

**D'ordre pédagogique :** S'adresser à Valentine SIBILLE,  
responsable du bureau de la formation continue à l'Institut de Psychologie :

Par email : [inscription.dudiu.psycho@scfc.parisdescartes.fr](mailto:inscription.dudiu.psycho@scfc.parisdescartes.fr)

Par téléphone : 01 76 53 30 12

Bureau 1032

Sur place, uniquement sur rendez-vous : 71 avenue Edouard Vaillant,  
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT

**D'ordre administratif :** S'adresser au Pôle de Formation Continue Universitaire (FCU)  
par email de préférence :

Par email : [inscription.dudiu.psycho@scfc.parisdescartes.fr](mailto:inscription.dudiu.psycho@scfc.parisdescartes.fr)

Par téléphone : 01 76 53 46 30 (de 9h30 à 12h et de 14h à 16h)

**SESSION 1**  
Février 2021 - 26 Heures  
Formation théorique, atelier découverte et démonstrations

**Mardi 2 février 2021**

<i>Introduction au DU</i>	P. PIOLINO
<b>9h - 10h</b>	
<i>Propriétés fondamentales de la réalité virtuelle</i>	A. PALJIC
<b>10h - 12h</b>	
<i>Panorama des applications en Psychologie</i>	P. PIOLINO
<b>13h30 - 15h30</b>	
<i>Atelier découverte &amp; démonstrations réalité virtuelle</i>	A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS
<b>15h30 - 17h30</b>	

**Mercredi 3 février 2021**

<i>Cyberpsychologie et psychologie clinique</i>	S. MISSONNIER & X. VLACHOPOULOU
<b>9h - 12h</b>	
<i>Psychologie différentielle et créativité</i>	T. LUBART
<b>13h30 - 15h30</b>	
<i>Psychologie sociale</i>	M-P. FAYANT
<b>15h30 - 17h30</b>	

**Judi 4 février 2021**

<i>Psychopathologie</i>	I. VARESCON & C. FLAHAULT
<b>9h - 11h</b>	
<i>Réalité virtuelle &amp; Ethique</i>	P. PIOLINO
<b>11h - 12h</b>	
<i>Psychologie cognitive et perception/action</i>	P. SENOT
<b>13h30 - 15h30</b>	
<i>Psycho-ergonomie</i>	P. CABON
<b>15h30 - 17h30</b>	

**Vendredi 5 février 2021**

<i>Atelier : Découverte d'Unity 3D (le site, les ressources, l'Asset store)</i>	A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS
<b>9h - 12h</b>	
<i>Psychologie cognitive et neuropsychologie</i>	P. PIOLINO
<b>13h30 - 15h30</b>	
<i>Conclusion Module 1</i>	P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS
<b>15h30 - 16h30</b>	

*Les dates des intervenants proposés sont susceptibles d'être modifiées.*

**SESSION 2**

Avril 2021 - 26 heures

**Formation théorique et Formation pratique Unity 3D**

*Un travail régulier et autonome dans l'utilisation du logiciel Unity 3D est nécessaire afin de rendre un environnement virtuel.*

**Mardi 30 mars 2021***Initiation à la conception d'outils en réalité virtuelle***9h - 10h30**

P. PIOLINO

*Réalité virtuelle & Thérapie Cognitivo-Comportementale***10h30 - 12h**

A. GASTON-BELLEGARDE

*ATELIER UNITY : Principes d'un univers 3D & Interface de création & Asset Store***13h30 - 17h30**

P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE &amp; E. ORRIOLS

**Mercredi 31 mars 2021***Cyberpsychologie et Ethique***9h - 12h**

S. TISSERON

*ATELIER UNITY : Utilisation de l'outil de création d'environnements & textures***13h30 - 17h30**

A. GASTON-BELLEGARDE &amp; E. ORRIOLS

**Jeudi 1er avril 2021***Réalité virtuelle & Education***9h - 10h30**

M. CASSOTTI

*Réalité virtuelle & Formation à l'Entretien***10h30 - 12h**

A. GASTON-BELLEGARDE

*ATELIER UNITY : Gestion des sons et de la lumière & prefab***13h30 - 17h30**

A. GASTON-BELLEGARDE &amp; E. ORRIOLS

**Vendredi 2 avril 2021***ATELIER UNITY : Interaction avec le Player & création d'avatar***9h - 12h**

A. GASTON-BELLEGARDE &amp; E. ORRIOLS

*Réalité virtuelle & remédiation cognitive en neuropsychologie***13h30 - 15h30**

P. PIOLINO, V. LACORTE

*Conclusion Module 2***15h30 - 16h30**

P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE &amp; E. ORRIOLS

*Les dates des intervenants proposés sont susceptibles d'être modifiées.*

**SESSION 3**  
Mai 2021 - 24 heures  
Formation pratique Unity 3D

*Un travail régulier et autonome dans l'utilisation du logiciel Unity 3D est nécessaire afin de rendre un environnement virtuel.*

**Mardi 1<sup>er</sup> juin 2021**

*Suivi de la conception d'outils en Réalité virtuelle*

**9h - 12h**

P. PIOLINO

*ATELIER UNITY : Animation et importation d'avatar*

**13h30 - 17h30**

A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

**Mercredi 2 juin 2021**

*ATELIER UNITY : Script I*

**9h - 12h**

A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

*ATELIER UNITY : Importation d'un modèle 3D de Sketchup*

**13h30 - 17h30**

A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

**Jeudi 3 juin 2021**

*ATELIER UNITY : Script II*

**9h - 12h**

A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

*ATELIER UNITY : Déplacements et interaction en réalité virtuelle*

**14h30 - 17h30**

A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

**Vendredi 4 juin 2021**

*EXAMEN ECRIT*

**9h - 10h**

P. PIOLINO

*ATELIER UNITY : Build & Paramétrage*

**10h - 13h**

P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

*Conclusion Module 3*

**14h - 15h**

P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

**EXAMEN ECRIT THEORIQUE FIN MODULE 3**

Le vendredi 4 juin 2021

**EXAMEN PRATIQUE**  
Construction d'un environnement virtuel avec UNITY 3D

Date de remise : le 14 septembre 2021

*Les dates des intervenants proposés sont susceptibles d'être modifiées.*