



Développeur Unity en Réalité Augmentée et Réalité Virtuelle 17/10/2024

Alexandre Szymura

Master Informatique parcours Image-Vision-Interaction

weSyn



SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION DU DOMAINE METIER
2. FORMATION INITIALE
3. PARCOURS PROFESSIONNEL
4. EXEMPLE DE PROJETS
5. ROLE ET FONCTIONS DANS LE METIER
6. OUTILS DE TOUS LES JOURS
7. APTITUDES TECHNIQUES ET COMPORTEMENTALES POUR LE POSTE
8. VISION DU MÉTIER ÉTUDIANT / VIE PROFESSIONNELLE
9. QU'APPORTE LE MÉTIER ?
10. QUEL EST L'AVENIR DE CETTE TECHNOLOGIE ?
11. IMPACT DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



Présentation du domaine métier

- Développeur Unity AR/VR
- 3D/ 2D
- Développement C#
- Veille technologique



Formation initiale

- DUT Informatique
- Licence Informatique
- Master Informatique parcours Image-Vision-Interaction

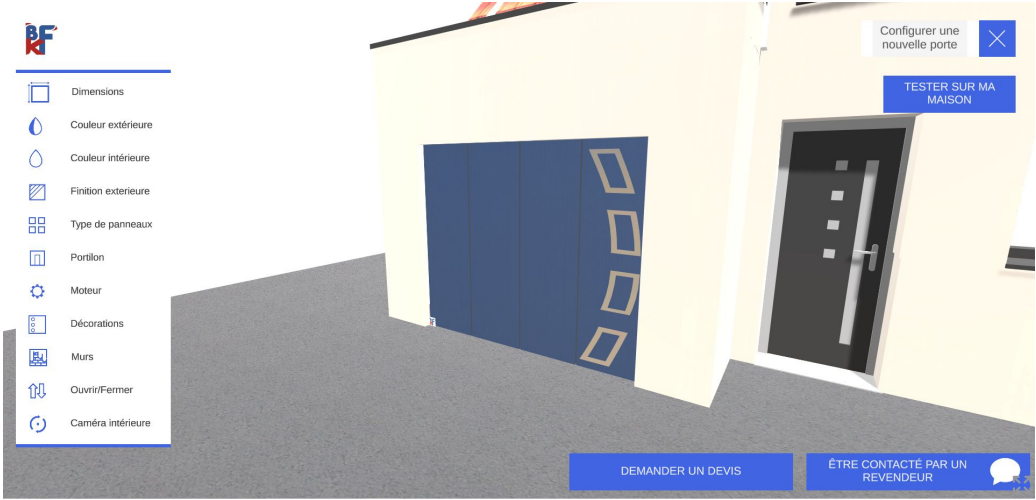
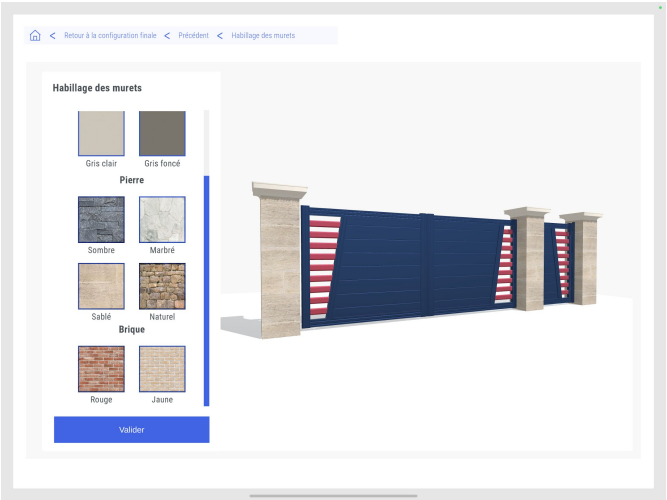
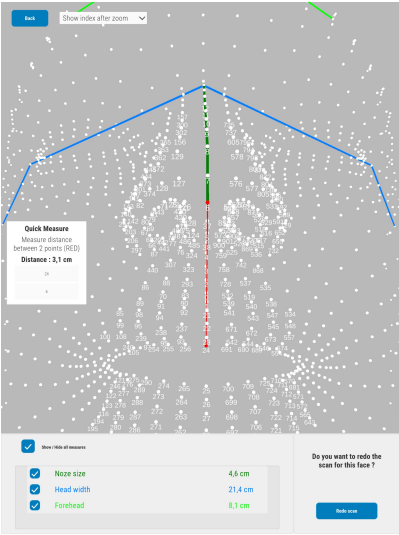


Parcours professionnel

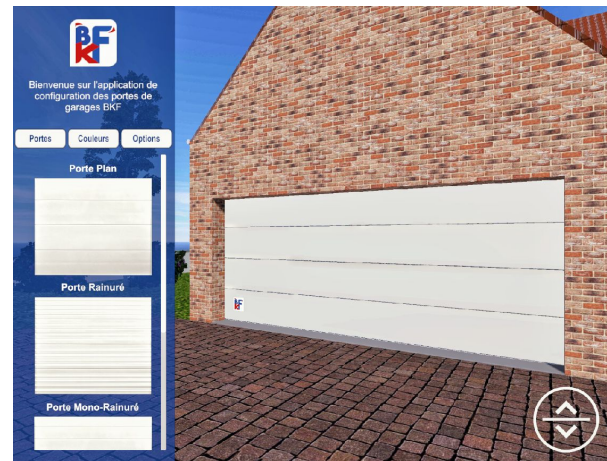
- Université polytechnique de Varsovie : Stagiaire développeur web
- SportAuTravail.com : Stagiaire développeur web
- WeSyn (ajd) : Développeur C# AR/VR



Exemples de projets réalisés dans la réalité augmentée

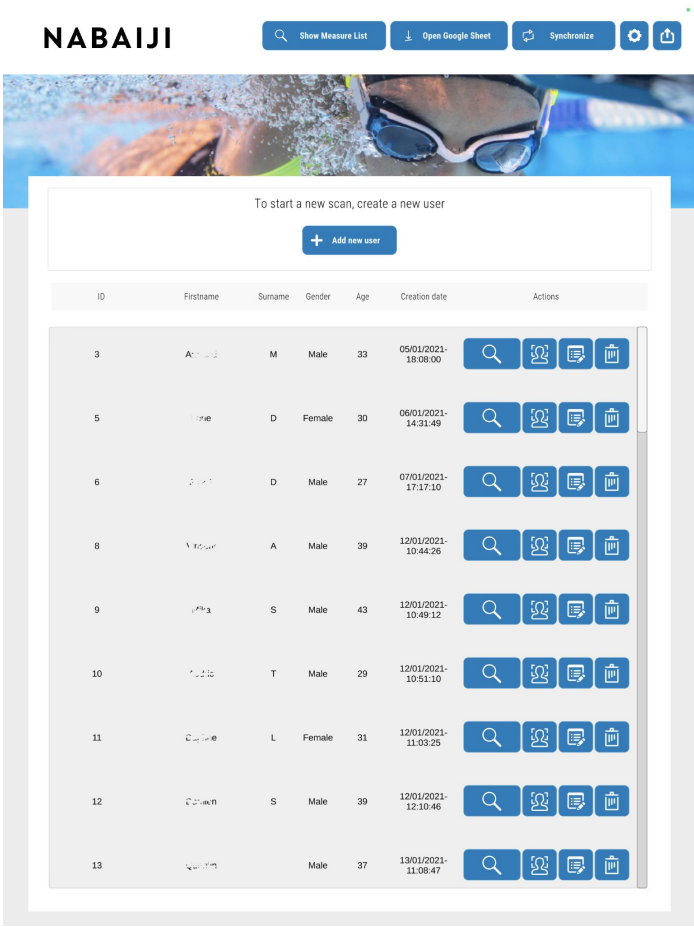
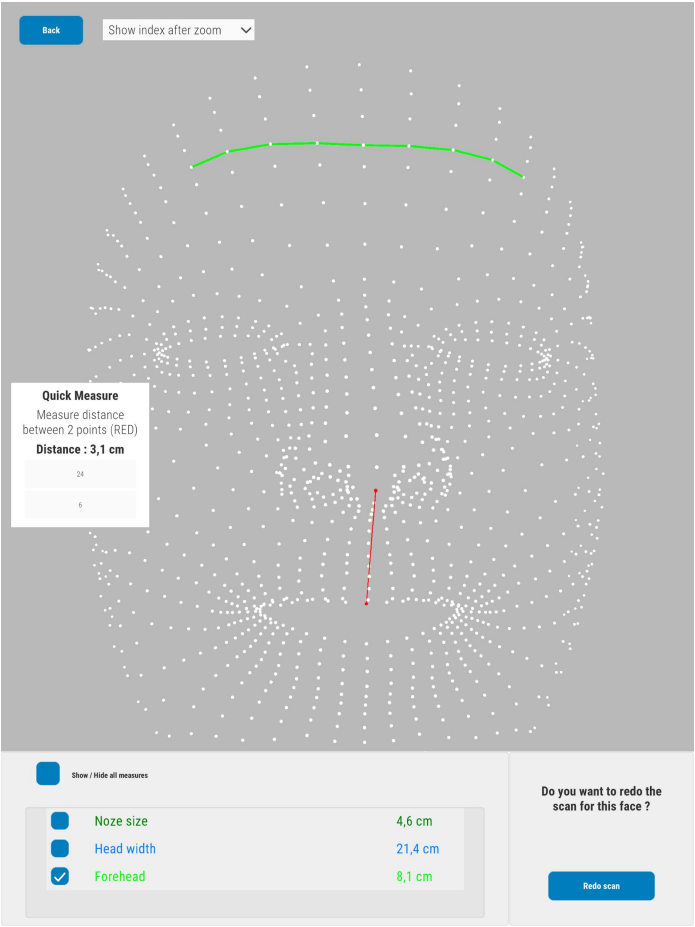


Exemples de projets réalisés dans la réalité virtuelle

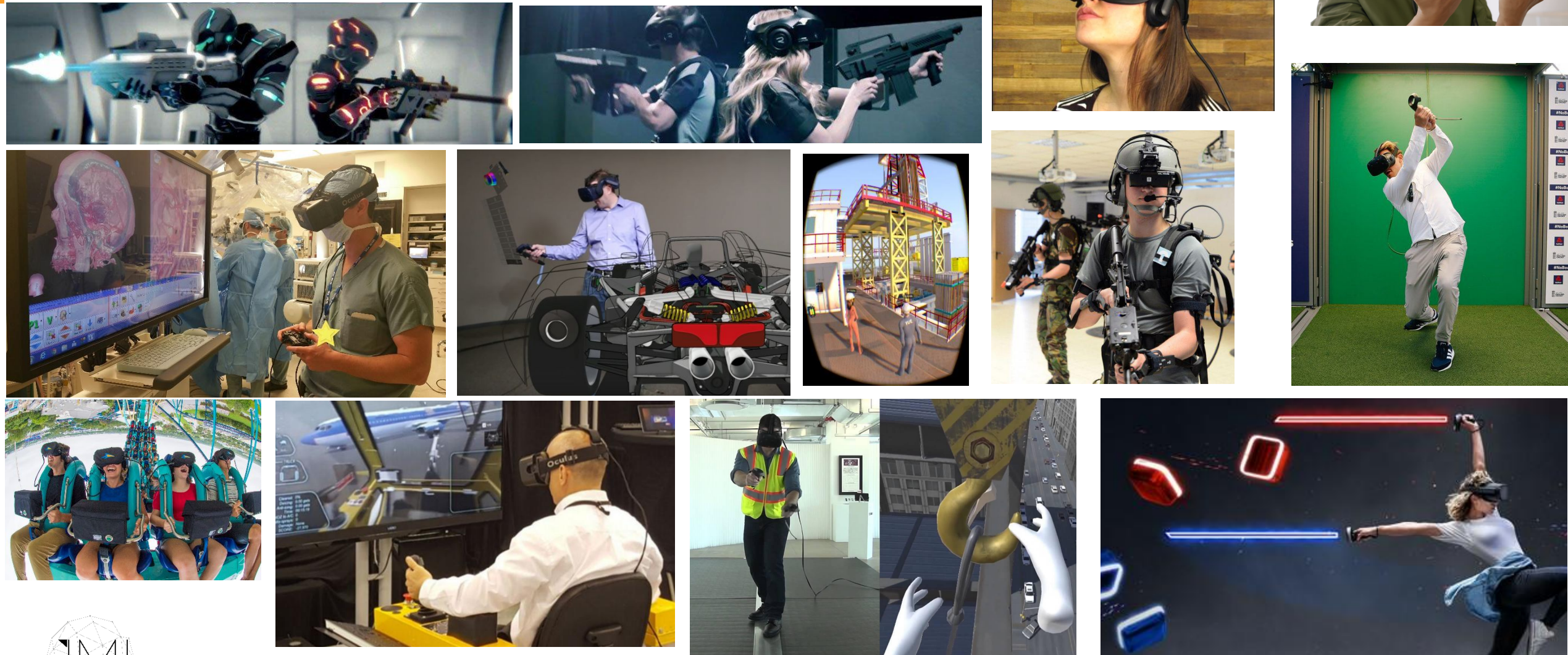



Ma-Maison-Virtuelle.fr

Exemples d'un projet Nabaiji



Exemples des différents secteurs

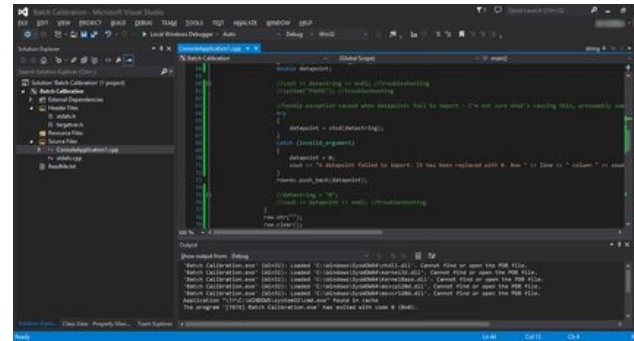
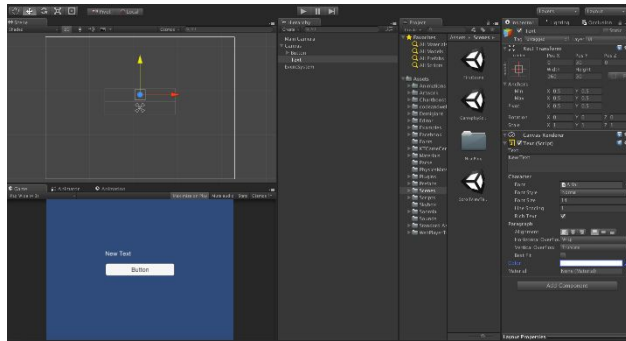


Rôles et fonctions dans le métier

- Avant Vente client
- R&D et Prototyping (Hardware/Software)
- Rédaction des cahiers des charges
- Gestion de projet
- Gestion d'équipe (graphistes 2D, 3D, DEV)
- Veille sur les technologies
- Développeur C#
- Graphiste 3D
- Graphiste 2D
- Formateur
- Présentation client



Outils de tous les jours



ARCore



ARKit



Aptitudes techniques et comportementales pour le poste

- Polyvalent (2D, 3D, développement, connaître les technos)
- Arriver à se projeter dans un espace 3D et connaître le développement spécifique à la 3D (Quaternions, Vecteurs 3, Vitesse, etc)
- Etre prêt à faire de la veille de façon intensive
- Ouvert d'esprit : essayer de s'imaginer le futur et la techno de demain
- Pouvoir travailler en équipe
- Etre force de proposition



Vision du métier étudiant/vie professionnelle

Vision étudiante

- Des projets longs ...
- Une évolution de la techno assez lente ...
- Du temps pour de la veille ...
- Maîtriser une techno est suffisant ...

Réalité de la vie professionnelle

- Projets sans suite, Projets techniquement poussés & prototyping rapide
- Faire du multitâche
- Aller à l'essentiel, éviter de perdre du temps dans les détails
- Comprendre que tout n'est pas faisable à cause du temps



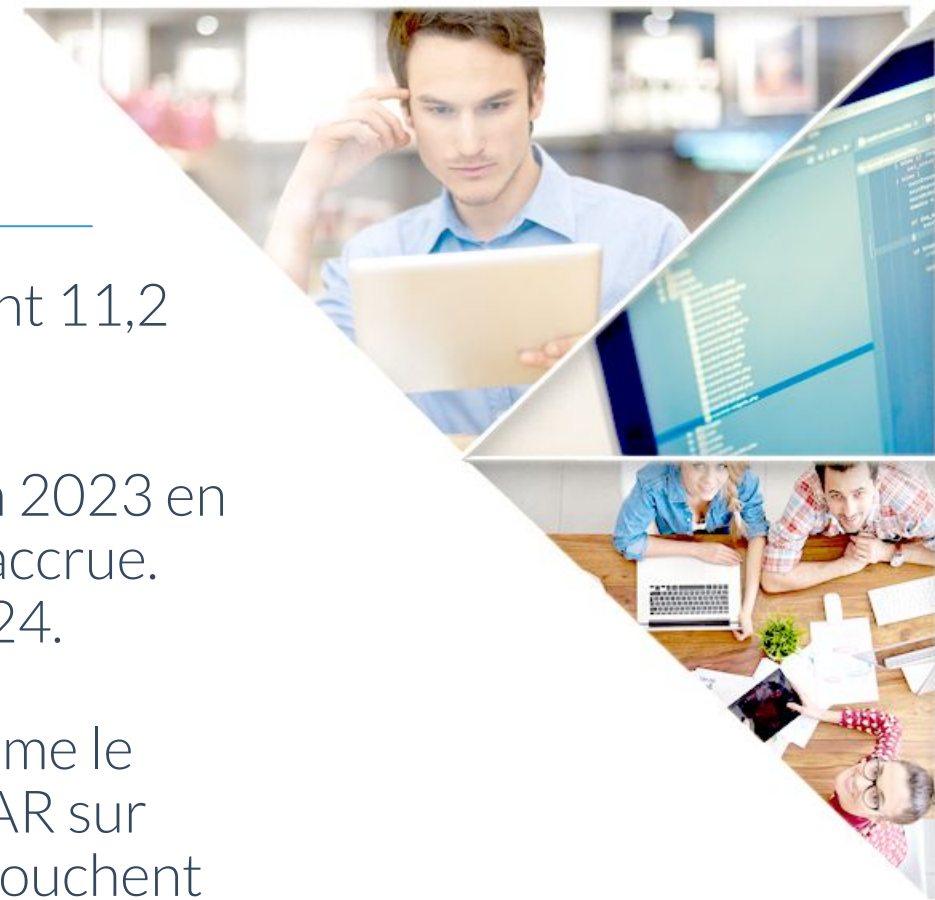
Qu'apporte le métier?

- Avec la VR et l'AR : être dans les débuts de technologies innovantes et futuristes. « L'impression de découvrir le futur avant les autres ».
- Comprendre et rester à la pointe de la technologie et de sa rapide évolution.
- Travailler sur des projets différents.
- Découvrir et utiliser des technologies avant-gardistes.
- Alternier le travail en équipe, les présentations clients et le travail personnel.



Quel est l'avenir de cette technologie ?

- En 2022, les ventes mondiales de casques VR ont atteint 11,2 millions d'unités notamment grâce au Meta Quest 2.
- Toutefois, le marché a vu une baisse de la croissance en 2023 en raison de la maturité du marché et d'une concurrence accrue. Celle-ci est repartie en hausse au second trimestre 2024.
- L'AR est de plus en plus adoptée dans des secteurs comme le commerce, la santé, et la formation. Les applications d'AR sur smartphone, notamment avec Snapchat et Instagram, touchent des millions d'utilisateurs.
- Le marché mondial de la VR devrait atteindre 62,1 milliards de dollars d'ici 2030. Les projections indiquent une reprise de la croissance avec le lancement de casques plus avancés, incluant des expériences plus immersives.



IMPACT DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- Aide au développement/Optimisation du code
- Aide à la création d'Image/Objets 3D
- Intelligence des PNJ



A group of four people are gathered around a wooden table in a bright, modern setting, possibly a cafe or office. They are all looking at their mobile devices. A man in a light blue shirt is on the left, holding a tablet. A woman with long dark hair is next to him, also looking at a device. In the foreground, a man in a bright blue polo shirt is pointing at a smartphone held by a woman with blonde hair. A white coffee cup is on the table. The background is blurred, showing more of the interior space.

Questions/Réponses