



PSYCHOLOGIE

**Sociétés et Humanités**  
Université Paris Cité

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

**2024/2025**

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

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

**Intervenants :** Alexandre Gaston-Bellegarde (IE), Marie-Pierre Fayant (MCF), Valentine La Corte (MCF) Todd Lubart (PU), Sylvain Missonnier (PU), Philippe Cabon (MC), Eric Orriols (IE), Pascale Piolino (PU), Patrice Senot (MCF), Isabelle Varescon (PU), Xanthie Vlachopoulou (MCF).

---

### **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 (en ligne) afin de créer des personnages 3D et les animer.
  - utilisation du logiciel Sketchfab (en ligne) 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 mars et session 3 en juin) soit **70 heures. 27 heures théoriques et 43 heures de travaux dirigés.**  
**A rajouter :** 1h30 d'examen en tout (examen final : 1h + 30 min soutenance rendu travail personnel )
  - **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 (diaporama) du projet).
-

**Demande de renseignement :**

**D'ordre pédagogique :** S'adresser à Xavier HENRY,  
Assistant Formation continue à l'Institut de Psychologie ,(71 av.E.Vaillant 92100 Boulogne-  
Billancourt)

Par email : [formation-continue.psycho@u-paris.fr](mailto:formation-continue.psycho@u-paris.fr)  
Par téléphone : 01 76 53 30 12

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

Par email : [odg.fc.psycho.sh@u-paris.fr](mailto:odg.fc.psycho.sh@u-paris.fr)

**SESSION 1**  
**Février 2025 - 26 Heures : 21 CM & 5h TD**  
 Formation théorique, atelier découverte et démonstrations

**Mardi 04 février -6h : 5h CM & 1h TD**

*Introduction au DU*

**9h - 10h** P. PIOLINO

*Propriétés fondamentales de la réalité virtuelle*

**10h - 12h** P. PIOLINO

*Panorama des applications en Psychologie*

**13h30 - 15h30** P. PIOLINO

*Atelier découverte & démonstrations réalité virtuelle*

**15h30 - 16h30** A. GASTON-BELLEGARDE

**Mercredi 05 février -7h: 7h CM**

*Cyberpsychologie et psychologie clinique*

**9h - 12h** S. MISSONNIER & X. VLACHOPOULOU

*Psychologie différentielle et créativité*

**13h30 - 15h30** T. LUBART

*Psychologie social*

**15h30 - 17h30** M-P. FAYANT

**Jeudi 06 février -7h: 7h CM**

*Psychopathologie*

**9h - 11h** I. VARESCON

*Risques et Ethique*

**11h - 12h** P. PIOLINO

*Psychologie cognitive et perception/action*

**13h30 - 15h30** P. SENOT

*Psycho-ergonomie*

**15h30 - 17h30** P. CABON

**Vendredi 07 février – 6h : 2h CM & 4h**

*Atelier : Découverte d'Unity 3D (le site, les ressources, l'Asset store)*

**9h - 12h** A. GASTON-BELLEGARDE

*Psychologie cognitive et Neuropsychologie*

**13h30 - 15h30** P. PIOLINO

*Conclusion Module 1*

**15h30 - 16h30** P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE & E. ORRIOLS

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

## SESSION 2

Mars 2025 – 22.5 heures : 4h CM & 18,5h TD  
 Formation théorique et Formation pratique Unity 3D

*Un travail régulier et autonome dans l'utilisation du logiciel Unity 3D est nécessaire afin de réaliser un projet en réalité virtuelle.*

### Mardi 25 mars – 7h: 1h CM & 4,5h TD

*Initiation à la conception d'outils en réalité virtuelle*

**9h30 - 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*

**14h00 - 17h00**

A. GASTON-BELLEGARDE

### Mercredi 26 mars – 7h: 3h CM & 3h TD

*Réalité virtuelle & remédiation cognitive en neuropsychologie*

**9h00- 12h00**

P. PIOLINO, V. LACORTE

*ATELIER UNITY : Utilisation de l'outil de création d'environnements & textures*

**14h00 - 17h00**

A. GASTON-BELLEGARDE

### Jeudi 27 mars -7h: 5h TD

*Réalité virtuelle & Avatars*

**9h30- 12h00**

E. ORRIOLS

*ATELIER UNITY : Gestion des sons et de la lumière & prefab*

**14h00 - 16h30**

E. ORRIOLS

### Vendredi 28 mars – 6h : 6h TD

*ATELIER UNITY : Interaction avec le Player & création d'avatar 1*

**9h - 12h**

A. GASTON-BELLEGARDE

*ATELIER UNITY : Interaction avec le Player & création d'avatar 2*

**13h30 - 15h30**

A. GASTON-BELLEGARDE

*Conclusion Module 2*

**15h30 - 16h30**

P. PIOLINO, & A. GASTON-BELLEGARDE

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

### SESSION 3

Juin 2025 – 21.5 heures : 2h CM & 19,5h TD  
 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 6 juin – 7h : 2h CM & 3,5h TD

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

10h - 12h

P. PIOLINO

*ATELIER UNITY : Animation et importation d'avatar*

13h30 - 17h00

A. GASTON-BELLEGARDE

#### Mercredi 7 juin -7h : 6,5h TD

*ATELIER UNITY : Script I*

9h30 - 12h30

E. ORRIOLS

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

13h30 - 17h00

A. GASTON-BELLEGARDE

#### Jeudi 8 juin -7h: 5,5h TD

*ATELIER UNITY : Script II*

9h30 - 12h

E. ORRIOLS

*ATELIER UNITY : Déplacements et interaction en réalité virtuelle*

13h30 - 16h30

E. ORRIOLS

#### Vendredi 9 juin – 5h: 4h TD

*EXAMEN ECRIT*

9h - 10h

P. PIOLINO

*ATELIER UNITY : Build & Paramétrage*

10h - 13h

P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE

*Conclusion Module 3*

14h - 15h

P. PIOLINO, A. GASTON-BELLEGARDE

### EXAMEN ECRIT THEORIQUE FIN MODULE 3

Le vendredi 9 juin 2025

### EXAMEN PRATIQUE

Construction d'un projet en réalité virtuelle avec UNITY 3D

Date de remise : le 26 octobre 2025 à minuit

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