



# Intelligences Artificielles et Expériences Immersives



## En bref

- > **Mobilité d'études:** Oui
- > **Accessible à distance:** Non

## Présentation

### Description

Connaissance des outils, services, enjeux et limites de l'Intelligence Artificielle et de la Réalité Virtuelle.

### Objectifs

Acquérir les connaissances nécessaires pour le développement et l'accompagnement de projets IA et RV.

### Heures d'enseignement

TD	Travaux Dirigés	32h
----	-----------------	-----

### Compétences visées

- \* Maitriser les outils et les processus de veille sur l'apparition de nouveau produits ;
- \* Intégrer ce type d'outil dans une structure professionnelle (cahier des charges, gestion de projet, ...).

### Compétences acquises



**Compétences**

**Niveau d'acquisition**

	400 Mettre en place et gérer un budget	x
Bloc de compétences préprofessionnelles	488 Rédiger des procédures et documents spécifiques (dossier, cahiers de charges, ...)	x