

# Kinect, intégrer le capteur Microsoft dans ses applications avec Unity

## Tutorat en option

Réf : 4TK - Prix 2023 : 90€ HT

Cette formation digitale a pour objectif de vous familiariser avec l'environnement de développement Unity afin de commencer à intégrer le capteur Kinect (en version 2.0 au moment de l'enregistrement) dans vos applications ou jeux. Elle s'adresse à un public de développeurs ayant une connaissance de base en .NET, C# ou C++. La pédagogie s'appuie sur un auto-apprentissage séquentiel par actions de l'utilisateur sur l'environnement à maîtriser. Une option de tutorat vient renforcer l'apprentissage (option non disponible actuellement).

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

- Installer et intégrer du SDK Kinect dans Unity
- Créer une scène Unity et un composant scriptable
- Afficher des caméras
- Traiter du flux Body

### PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Pédagogie active mixant pratique, théorie, gamification et partages. Un chef de projet coordonne les échanges et un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM et accessible en illimité pendant 1 an.

### ACTIVITÉS DIGITALES

Démonstrations, cours enregistrés, partages de bonnes pratiques, quiz, fiches de synthèse.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2022

### 1) Installer et intégrer du SDK Kinect dans Unity

- Présentation du SDK Kinect et de Unity.
- Obtention du SDK Kinect 2.
- Obtention de Unity Studio et des packages Unity pour Kinect 2.

### 2) Créer une scène Unity et un composant scriptable

- Création d'un projet Unity.
- Intégration des packages Unity pour Kinect 2.
- Présentation et création d'un GameObject.
- Création d'un behavior scripté et édition dans Visual Studio.

### 3) Afficher des caméras

- Flux couleur.
- Flux de profondeur.
- Flux infrarouge.
- Flux BodyIndex.

### PARTICIPANTS

Développeurs

### PRÉREQUIS

Connaissance de base en .NET, C# ou C++

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

#### 4) Traiter du flux Body

- Affichage des jointures.
- Orientation des jointures.
- Affichage des os.