

Formation Développement KINECT

■ Durée :	3 jours (21 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 495,00 CHF HT (standard) 1 196,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Développeurs .Net
■ Pré-requis :	Connaissances en .NET (C# / VB.NET)
■ Objectifs :	Développement d'applications KINECT
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	.NE637-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.

■ Accessibilité :

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction au développement Kinect

Présentation du capteur Kinect

Les spécifications d'utilisations optimales

Le modèle de licencing, concurrents

Installation de l'environnement de développement

Les outils du kit de développement : Kinect Studio, Kinect Toolkit Explorer

Structure d'un projet

Atelier : Installation de l'environnement de développement (IDE, SDK)

Utilisation des flux du capteur Kinect

Flux vidéo : présentation, récupération et analyse

Flux de profondeur : définition, récupération et analyse

Récupération et utilisation de la reconnaissance vocale d'un flux sonore

Microsoft Speech

Atelier : Exploitation de plusieurs flux

Présentation des squelettes Kinect

Présentation de squelette Kinect

Anatomie d'un squelette supporté par Kinect : modes debout/assis

Récupération des informations du squelette depuis le capteur

Initiation au système de suivi d'identité d'un joueur

Reconnaissance faciale : présentation et récupération des données

SDK Microsoft Face Tracking

Atelier : Récupération des informations du squelette pour une restitution dans une scène 3D

IHM

Présentation des concepts généraux d'ergonomie adaptée aux NUI

Conception et détection de gestes adaptées à l'utilisateur et à l'environnement

Cohérence des gestes avec l'application

Création de contrôles utilisateur pour une utilisation de Kinect

Atelier : Création d'une interface menu adapté aux NUI