



Diplôme Universitaire : Réalité virtuelle et Domaines de la Psychologie

Année 2026-2027

**Ouverture des inscriptions
du 01/09/2026 au 01/02/2027**

Session 1 : du 09 au 12 février 2027

Session 2 : du 12 au 16 avril 2027

Session 3 : du 07 au 11 juin 2027

Laboratoire Mémoire



Cerveau & Cognition



RV-PSY

INSTITUT DE PSYCHOLOGIE



**Université
Paris Cité**

À propos du DU

Ce diplôme universitaire propose un enseignement général sur les applications de la **réalité virtuelle** (RV) dans les différents champs de la psychologie. Les cours, assurés par des spécialistes, alternent entre apports théoriques (27 heures de cours magistraux) et ateliers pratiques (43 heures) permettant de découvrir concrètement les outils de RV.

L'objectif est d'apporter une compréhension à la fois scientifique, clinique et méthodologique de ces technologies, en abordant :

- **Les enjeux méthodologiques et éthiques liés à l'usage de la RV dans la recherche et la pratique clinique.**
- **Les applications expérimentales et cliniques de la RV**, présentées par des chercheurs et des praticiens qui utilisent ces outils auprès de patients.
- **Les interactions entre la RV et différents champs de la psychologie :**
 - en psychologie cognitive et expérimentale, pour explorer les mécanismes de la mémoire, de la perception et de l'action ;
 - en psychologie clinique, psychopathologie et neuropsychologie, pour la remédiation cognitive, l'accompagnement thérapeutique et le suivi de patients ;
 - en cyberpsychologie et psychologie sociale, pour comprendre les comportements en environnements virtuels et leurs effets sur les interactions humaines ;
 - en ergonomie et créativité, pour analyser et stimuler les processus d'adaptation et d'innovation ;
 - en psychologie du développement, pour étudier l'enfant dans des environnements immersifs contrôlés ;
 - en neurologie, pour développer des outils de stimulation et d'évaluation.

Ainsi, ce DU vise à montrer comment la réalité virtuelle constitue un pont entre la recherche fondamentale et la pratique appliquée, ouvrant de nouvelles perspectives pour la psychologie dans ses différentes spécialités.

Objectifs



Autonomie

Nous tenons à ce que chaque apprenant soit autonome dans l'utilisation de l'outil de logiciel, afin que chacun puisse son propre projet de clinique virtuelle, à des fins de rééducation, d'évaluation, de recherche, d'apprentissage et de créativité.



Accompagnement pédagogique personnalisé

Les notions d'informatique et de code seront introduites progressivement, à un rythme adapté à chaque apprenant.

Aide dans l'avancée du projet personnel:
accompagnement pédagogique
comprenant au minimum 4 heures de
suivi en visioconférence pour chaque
apprenant.



Exigences scientifiques

Les cours magistraux sont assurés par des professeurs d'université spécialisés et à la pointe dans leur domaine de recherche.

Le rendu du projet final doit s'appuyer sur la littérature scientifique



1. Combien de temps dure le Diplôme Universitaire et comment se répartissent les cours ?

Le DU dure 70 heures. Il se compose de 3 sessions de 4 jours et la session finale de présentation du projet peut se faire sur place ou en visioconférence. En général, nous le réalisons en hybride.

2. Quelles sont les modalités d'examens ?

L'examen se compose d'une partie écrite de 1h30 avec une petite dissertation sur les cours théoriques et un QCM sur la partie en lien avec le logiciel Unity/développement informatique.

3. Quels sont les intérêts de ce Diplôme Universitaire ?

Le DU permet de comprendre l'intérêt de la réalité virtuelle au niveau de la psychologie, que ce soit au niveau clinique ou expérimental. Il permet aussi d'acquérir un minimum d'autonomie pour pouvoir comprendre et développer son propre projet par la suite. Néanmoins, il ne faut pas oublier que le développement informatique est quelque chose de chronophage, bien que ludique et riche en apprentissage.

4. Que font les apprenants avec ce Diplôme Universitaire ?

Certains ont choisi de créer leur propre entreprise de réalité virtuelle ou d'établir une structure thérapeutique au sein d'un hôpital, en se spécialisant dans la prise en charge axée sur la réalité virtuelle. D'autres se sont concentrés sur le développement de nouveaux outils cliniques pour leurs patients, ou ont lancé leurs propres projets de recherche. Par ailleurs, un certain nombre d'entre eux se sont reconvertis dans le développement et sont désormais développeurs XR.