

Fiche formation

Explorer le potentiel de la réalité virtuelle et de la vidéo 360°

Dates et lieux :

4 avril 2017 à Angers

4 mai 2017 à Nantes

8 juin 2017 à Rennes

Horaires :

9h30 à 13h00 et 14h à 17h30 (7h)

Tarifs :

300 € pour les adhérents du cluster Ouest Médialab

500 € pour les non adhérents

Prix de la formation par personne – repas inclus

Prise en charge possible par les OPCA.

Publics :

Professionnels des médias, de la communication ou de l'audiovisuel

Pré-requis :

Avoir un intérêt professionnel pour explorer les développements de la Réalité Virtuelle et de la vidéo 360. Disposer d'un ordinateur portable

Objectif de la formation :

- Explorer des pistes potentielles sur le plan économique, éditorial et technique de la production d'expériences de réalité Virtuelle et de vidéos 360°
- Aborder les notions de base sur le plan scénaristique et technique permettant de garantir une expérience de Réalité virtuelle et vidéo 360 de qualité et engageante pour l'utilisateur.

Moyens techniques mis à disposition des stagiaires :

Présentation, essai avec caméra Nikon Keymission 360, Adobe Premiere et Cardboard

Intervenant :

[Marc Bourhis](#), journaliste - consultant en innovation numérique

Contact formation Ouest Médialab : *Elisabeth Turon - elisabeth.turon@ouestmedialab.fr*

Programme

Explorer le potentiel de la réalité virtuelle et de la vidéo 360°

Matinée 9h30 - 13h

Explorer les enjeux économiques et éditoriaux de la Réalité virtuelle et de la vidéo 360°

Définitions et enjeux économiques

- Définition et bref historique de la VR et des images 360. Les raisons du renouveau (10')
- Réalité virtuelle et vidéos 360 : un média numérique global et différents marchés (15')
- Différences entre Réalité virtuelle et Réalité Augmentée ? (10')
- L'immersion virtuelle : entre loisir expérimental et applications professionnelles (10')
- Différents vecteurs de distribution de la VR et des images 360 (30')
- Modèles économiques émergents de la RV et des vidéos 360° (10')
- Financements de la VR (5')

Pause 10' à 11h

Enjeux éditoriaux et expérimentaux

- Les différentes typologies de contenus VR et 360° (45')
- Focus sur la vidéo 360° pour le genre documentaire (30')
- VR et vidéos 360° : terrain d'hybridation à la croisée des chemins du jeu vidéo, de la simulation et de l'audiovisuel (15')

Après-midi 14h - 17h30

Explorer la narration, les workflows et les solutions techniques de la Réalité virtuelle et des vidéos 360°

- La VR : une expérience cognitive nouvelle à aborder prudemment (15')
- Les verrous techniques à la production VR et vidéo 360 (30')
- Tour d'horizon des workflows 3D temps réels adaptés à la VR (30')
- L'adaptation technique aux différentes plateformes de visionnage VR (15')

Pause 10' à 15h30

- Tour d'horizon des outils de tournage vidéo 360° (20')
- Initiation à la réalisation et au tournage de vidéos 360° avec caméra 360 (30')
- Initiation à la postproduction vidéo 360° (stitching, montage, interactivité...) (30')
- Le son binaural compagnon de la vidéo 360° (20')
- La mise en ligne
- Conclusion (15')