

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 :

Tous publics au sein des médias, agences de communication, agences web, organisme de formation, collectivités locales ou territoriales, organismes de médiation culturelle et patrimoniale,... ayant à court ou moyen terme un projet de communication ou médiation basé sur des images à 360°

Pré-requis :

Aucun. Disposer d'un ordinateur portable

Objectifs de la formation :

- Savoir intégrer dans sa stratégie de communication ou de médiation une Expérience de Réalité Virtuelle et de vidéos 360°
- Comprendre les notions de base de la photo-vidéo 360°, Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée ou Réalité Mixte
- Connaître les outils de production de la photo-vidéo 360° et de la Réalité Virtuelle
- Connaître l'état de l'art technique et scénaristique permettant de garantir une expérience de 360° de qualité et engageante

Moyens techniques mis à disposition des stagiaires : Présentation, caméra Nikon Keymission 360, Cardboard + Casque VR, logiciels de montage compatibles 360°, Kolor pano, Wonda VR,...

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

Contact formation : 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, Réalité Augmentée, Réalité Mixte ? (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° et les différents genres concernés (documentaire, fiction...)(30')
- VR et vidéos 360°: un 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')
- L'adaptation technique et scénaristique aux différentes plateformes expérientielles de la VR (15')
- Tour d'horizon des outils et des techniques de prises de vues photo et vidéo 360° (30')
- Initiation à la postproduction photo-vidéo 360° (stitching, montage, interactivité...) (30')
- L'importance du son pour orienter le "spect-acteur" et émergence du son binaural comme compagnon du 360° (15')

Pause 10' à 15h45

- Présentation d'outils d'idéation et quelques projets VR et vidéo 360° adaptés à la communication événementielle, aux médias, à la valorisation du patrimoine, au tourisme... (15')
- Phase d'idéation en mini-groupes autour de cas d'usages de la VR ou projets individuels avec ébauche d'un storyboard (45')
- Phase d'échange et retours d'expérience et Conclusion, Q&A (30')