

De la conception à la publication d'un projet en réalité virtuelle

Concevoir, réaliser et publier un projet en réalité virtuelle

Durée:
4 jours (28h)

Dates:
Du 6 au 9 novembre 2017

Tarifs HT:
Autofinancement : 1000€
Prise en charge : 1500€

Public

La formation est destinée à toute personne ayant un projet en réalité virtuelle, plus spécifiquement les journalistes, réalisateurs, animateurs et développeurs.

Prérequis

Maîtrise d'un logiciel de montage (Première) optionnelle.

Objectifs

- Connaître les métiers et l'environnement logiciel de la réalité virtuelle.
- Écrire et concevoir un contenu en réalité virtuelle.
- Financer un projet créatif en réalité virtuelle.
- Distribuer son contenu sur les plateformes existantes.

Contenu

La conception d'un projet en VR

Veille générale sur les tendances de création de contenus en réalité virtuelle (vidéo 360°, jeux, expériences interactives, logiciels).
Test de plusieurs expériences en réalité virtuelle.

Focus sur la production du projet

Études de cas :

- Les métiers engagés dans la réalité virtuelle pour l'animation et la prise de vue réelle.
- L'environnement logiciel (logiciels montages, 3D, moteurs de jeux, applications dédiées).
- Documents et outils de travail spécifiques à la réalité virtuelle.
- Les outils de production et le calendrier de montage de production.

Réalisation du projet et postproduction

Conception du projet, storyboards et plans de tournage.
Tournage et montage du projet vidéo.

Financements et distribution du projet

Panorama des acteurs de la réalité virtuelle (production, aides publiques).
Ecriture d'un dossier de présentation.
Présentation des plateformes de diffusion des contenus en VR (constructeurs, indépendants, réseaux sociaux, distributeurs physiques).

Formateurs

Charles Ayats est diplômé du master Interactive Digital Experience de l'école des Gobelins. Designer interactif et gamedesigner sur des projets de web-documentaires diffusés par Arte («Check-in», «Animaux»,...) et de newsgames («Speed Farming 2050»), il conçoit des expériences interactives et participatives, souvent enrichies de mécaniques de jeu pour faciliter la transmission de connaissance, à l'image de «Type:Rider», triptyque ludique sur l'histoire de la typographie, coréalisé en 2013. Il intervient dans des formations (Ateliers Partagés de la Gaîté Lyrique, Sorbonne, Gobelins, Dixit, Ecole multimédia) et participe à de nombreux hackathons.

Marie Blondiaux est productrice au sein de Red Corner depuis 4 ans. Diplômée de Sciences po Paris et de la Sorbonne en littérature comparée et droit de l'audiovisuel, elle a travaillé pour le Centre National du livre, la mission dédiée à la réutilisation des données numériques du Ministère de la Culture et les services de développement TV de BBC Worldwide. Elle a ensuite intégré la filiale corporate de l'agence Capa en tant que chef de projets film et Web. Elle intervient dans des cycles de formations (Ateliers Partagés de la Gaîté Lyrique, Sorbonne, CEFPP).

Méthode pédagogique

Alternance des temps de théorie et des temps pratiques dans un esprit de learning by doing.

Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel. Des casques Samsung Gear seront mis à disposition des stagiaires pour tester plusieurs expériences en VR. Deux caméras 360° seront mises à disposition.

Validation de la formation

Les stagiaires seront évalués sur la base de la vidéo en VR 360 qu'ils auront créée par groupe. L'évaluation sera personnalisée et tiendra compte du rôle de chacun dans le groupe. Une attestation de formation sera délivrée à chaque stagiaire à l'issue de celle-ci.