

# Initiation en réalité virtuelle

**Durée :**  
1 jour (7h)

**Tarif :**  
sur devis

Tester et connaître les créations référentes, identifier les acteurs majeurs, mettre en place un projet de création en réalité virtuelle

---

## Public

La formation est destinée à toute personne s'intéressant à la réalité virtuelle dans un cadre professionnel, en particulier les directeurs et chargé(e)s de communication.

## Prérequis

- Aucun.

## Objectifs

- Identifier les types de casques et leurs spécificités.
- Tester les œuvres référentes en réalité virtuelle.
- Connaître les acteurs majeurs, les métiers et les plateformes de diffusion de contenus en réalité virtuelle.
- Connaître les processus de production en réalité virtuelle (écriture, logiciels, calendrier).

## Contenu

### Veille et conception

Identifier les grands courants et supports de la réalité virtuelle en testant une sélection actualisée de contenus (vidéo 360, expérience linéaire ou interactive, créations originales ou marketing). Concevoir un projet en réalité virtuelle adapté à ses objectifs (les notions clés de la réalité virtuelle, les compétences à solliciter, les étapes d'écriture et de prototypage).

### Production et distribution

Structurer un projet de production en réalité virtuelle : composer une équipe, établir un budget, concevoir un plan et un calendrier de travail, définir les documents de travail et les livrables. Financer et distribuer un projet en réalité virtuelle (identifier les acteurs financiers et les distributeurs en ligne et physiques, choix du modèle gratuit ou payant, aborder le marketing autour du contenu).

## 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 connaissances, 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 Gaité, 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 Gaité, Sorbonne, CEFPF).

## Méthode pédagogique

Cette formation se déroule sur une journée. Elle alterne séquence de tests, décryptages, étude de cas et présentation d'outils de travail. Un document reprenant les grands enseignements de la formation est distribué.

## Matériel

Les stagiaires sont invités à venir avec leur ordinateur personnel. Casques Samsung Gear VR, Oculus et HTC seront mis à disposition.

## Validation de la formation

Une attestation de formation sera délivrée à chaque stagiaire à l'issue de celle-ci.