



## Médias

# Utiliser l'interactivité dans un projet en Réalité Virtuelle

Impliquer physiquement le spectateur dans la narration

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Utiliser toutes les ressources de l'interactivité dans un projet en Réalité Virtuelle permet de : Maîtriser les enjeux techniques liés à l'interactivité. Appréhender les niveaux d'interactivité possibles en fonction de son projet.

## Publics concernés

Auteurs, réalisateurs, producteurs, diffuseurs, journalistes, photographes, responsables d'unité de programme.

## Pré-requis

Aucun.

## Points forts

Une formation agrémentée de nombreux cas pratiques.

Un contenu évolutif qui tient compte des derniers développements de la réalité Virtuelle.

## FORMATEURS

Concepteur VR

## CONTENU

La Réalité Virtuelle a investi la création audiovisuelle et numérique. Notre formation permet de bien comprendre les mécanismes d'interactivité qui la sous-tendent :

La formation Utiliser toutes les ressources de l'interactivité dans un projet en réalité virtuelle permet d'appréhender :

les fondamentaux de l'interactivité :

- Retour sur l'histoire de l'interactivité et de la VR,
- Les premières expérimentations,
- L'évolution technologique de la réalité Virtuelle,
- Les différents niveaux d'interactivité,
- Qu'entend-on par interactivité ?
- Ce qu'il est possible de faire.

Le matériel indispensable à la Réalité Virtuelle :

- Les différents casques VR,
- Les différents casques pour mobile,
- La prise de son,
- Les différents dispositifs interactifs : manettes, gants, combinaisons...

les principes généraux de la création en Réalité Virtuelle :

- Retour sur les principales œuvres,
- L'interactivité dans une installation,
- L'interactivité dans un jeu vidéo ou une installation.

Quel niveau d'interactivité pour quel projet ?

- Ecrire son projet en VR,
- Bien choisir son histoire,
- Méthodologie de création spatialisée,

- La place du spectateur,
- L'influence de l'interactivité sur la scénarisation,
- Le storyboard et le prototypage,
- Le matériel et la technologie en fonction du projet et de l'interactivité dédiée.

Coûts et production d'une production en Réalité Virtuelle :

- Le coût de l'interactivité,
- Etablir un budget,
- Réaliser un dossier de financement.

Prospective :

- Les différents dispositifs interactifs à venir.
- L'évolution des technologies et du niveau d'équipement.

## **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

Analyse d'oeuvres, exposés de cas pratiques, exercice de conception.

## **MATÉRIELS UTILISÉS**

Casques VR, ordinateurs.

## **POUR PROLONGER CETTE FORMATION**

Ecrire et réaliser un reportage long en Réalité Virtuelle (C01610)

---

**Site web :** [campus.ina.fr](http://campus.ina.fr)

Réf: C01596

### **Catégorie**

Panorama

### **Votre conseiller de formation**

AUDREY FERREIRA 0149832501 [aufferreira@ina.fr](mailto:aufferreira@ina.fr)

### **Durée**

2 jours (14 heures)

### **Prix**

900 €

### **SESSIONS**

Du 2 avr. 2024 au 3 avr. 2024 à INA / BRY SUR MARNE ( 4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX ) : 900 €

---

**Mes notes :**

-----

-----

-----

