



## Médias

# Concepteur VR

Certificat Ina de Compétences Professionnelles

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Concepteur VR permet de : Maîtriser tous les enjeux d'écriture, de réalisation, de production et de diffusion liés au 360 et à la VR. Concevoir et préparer la réalisation de son projet VR. Elaborer un storyboard puis une maquette de son projet VR.

## Publics concernés

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

## Pré-requis

Aucun. A savoir: Bonne acuités visuelle et auditive requises, travail en position assise prolongée. Bonne résistance aux situations de stress.

## Points forts

- Une formation complète à un métier innovant.
- Une approche à la fois théorique et pratique de la réalité virtuelle.
- Des intervenants de haut niveau
- Une pédagogie tournée vers la pratique et la mise en situation.

## FORMATEURS

Auteur et concepteur VR, développeur, sound designer.

## CONTENU

La Réalité Virtuelle a investi la création audiovisuelle et numérique. Cette formation permet de bien comprendre tous les enjeux de création, de réalisation et de production qui la sous-tendent, pour devenir une personne ressource dans l'industrie audiovisuelle, en charge de toutes les questions liées à la production VR.

La formation Concepteur VR permet de maîtriser les problématiques suivantes:

Module introductif : Pourquoi la Réalité Virtuelle ? Pourquoi la Réalité Virtuelle maintenant ?

- o Une histoire de la Réalité Virtuelle,
- o Les bouleversements de la narration,
- o Approche industrielle et économique de la VR,
- o Les technologies à l'oeuvre dans la Réalité Virtuelle,
- o Prospective : La VR, la réalité augmentée, la vidéo 360. Et après ?

Ethique de la représentation dans la Réalité Virtuelle :

- o Pourquoi parler d'éthique ?
- o L'impact psychologique de la VR,
- o Le souci d'information,
- o Réalité Virtuelle et jeunes publics,
- o Le champ restreint des domaines d'application,
- o Approche juridique de la VR et de la vidéo 360,
- o Les différents projets de charte éthique.

Les mécaniques de l'immersion (visuelle, sonore, haptique) :

- o Une définition de l'immersion,
- o Entre interactivité et absorption,
- o Approche technologique des différents degrés d'immersion,

- Le coût de l'immersion.

Réalité virtuelle et storytelling (temps, espace, histoire) :

- Quelle histoire raconter et comment ?
- linéarité et délinéarisation,
- faire évoluer son histoire dans l'espace.

Du storyboard à l'expérience : comment construire un projet VR ?

- méthodologie de conception d'un projet en Réalité Virtuelle.
- Les workflows de la VR.

- Workshop technique 1 : prise de vue, prise de son, stitching des images.
- Workshop technique 2 : 'Computer-generated imagery', manettes et assets.
- Workshop technique 3 : concevoir et réaliser son projet sous Unity.

VR et espace :

- Arts numériques,
- Muséographie,
- Scénographie.

Workshop technique 4 : la réalité augmentée.

Workshop technique 5 : jeu vidéo et gameplay.

Applications immersives :

- Journalisme,
- Education.

Ouvertures, les applications de la réalité Virtuelle dans :

- La santé,
- L'architecture,
- Le tourisme.

## **MÉTHODE PÉDAGOGIQUE**

Alternance d'apports théoriques et d'études de cas. Mise en place d'ateliers thématiques.

## **MATÉRIELS UTILISÉS**

Casques VR, caméras 360, ordinateurs, unités de montage.

## **POUR PROLONGER CETTE FORMATION**

Bien comprendre l'environnement informatique dans le transmédia (C01008)

Community management dans un projet transmédia (C01007)

---

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

Réf: C01598

### **Catégorie**

Perfectionnement / Spécialisation

### **Votre conseiller de formation**

Sandrine GUILLEMOT 01 49 83 27 63 [sbrein@ina.fr](mailto:sbrein@ina.fr)

### **Durée**

60 jours (420 heures)

**Prix**

12300 €

**SESSIONS**

Du 2 avr. 2024 au 28 juin 2024 à INA / BRY SUR MARNE ( 4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX ) : 12300 €

---

**Mes notes :**

-----

-----

-----

-----