



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

Réf: C01598

Catégorie

Perfectionnement / Spécialisation

Votre conseiller de formation

Sandrine GUILLEMOT 01 49 83 27 63 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 :
