

La réalité virtuelle : découvrir, comprendre, tester

Comprendre l'écosystème VR, expérimenter les usages et identifier les opportunités professionnelles

Niveau

Intermédiaire

Catégorie

Actions de formation de développement de compétences.

Objectifs

- Comprendre les fondamentaux de la réalité virtuelle et de l'écosystème XR
- Identifier les types de contenus VR et leurs usages
- Connaître les matériels de diffusion et de production
- Comprendre les enjeux techniques, créatifs et budgétaires d'un projet VR
- Manipuler des casques VR et analyser des expériences immersives
- Esquisser un projet VR adapté à leur activité et à leur public

Public visé

Professionnels souhaitant découvrir la VR et comprendre comment l'intégrer dans leurs activités : communication, culture, formation, audiovisuel, marketing, événementiel, innovation...

Formats et lieux

1 jour - 7 heures
Format : présentiel
Lieu : Studios de l'Ouest, Nantes
Groupe : 6 participants maximum

Programme détaillé

Présentation théorique avec support type powerpoint, questions/réponses en cours de présentation.

- La réalité virtuelle / définition, Intégrée à la XR. Les formes de réalité
- L'historique : Hier pour mieux comprendre les enjeux d'aujourd'hui
- La notion d'immersion : une nouvelle grammaire / les 5 sens
- Le temps réel et le précalculé : entre l'expérience et le film immersif
- L'écosystème mondial : qui fait quoi ? l'écosystème français, B2B, B2C
- Le matériel de diffusion : les casques et logiciels
- Le matériel de production : les caméras 360 et logiciels
- Le son immersif : notions
- Les dernières tendances : Apple vision Pro 2 / Moohan Android XR

Développement d'un des sujets de la matinée au choix, découverte des casques, prise en main et visionnage d'expériences.

- Retour sur les notions abordées dans la matinée, choix à la majorité des apprenants d'un topic à approfondir
- Prise en main des casques (Quest 2 ou 3S) : La VR, la MR via le passthrough
- Choix d'expériences à visionner : films immersifs, expériences VR, jeux, progiciels
- Débrief, analyse des expériences visionnées / ce qui marche, ce qui ne marche pas en VR
- Focus sur le film immersif : uses cases Rshift, de la production à la diffusion.
- Tour de table, les projets des apprenants : les verrous à lever, questions / réponses, bilan

Matériel à disposition

- Casques Meta Quest 2 et Quest 3S
- Les participants peuvent apporter leur propre casque de réalité virtuelle. Une confirmation sera demandée lors de l'inscription afin d'organiser la répartition du matériel.
- Ordinateur du formateur pour diffusion de contenus
- Salle équipée (vidéoprojecteur / écran, enceintes)
- Supports pédagogiques
- Accès aux expériences VR sélectionnées

Méthodes & évaluations des acquis

- Questionnaire de pré-formation
- Alternance de séquences théoriques et pratiques
- Évaluation de fin de formation
- Questionnaire de satisfaction « à chaud » à l'issue de la journée
- Supports pédagogiques remis aux participants en fin de session
- Questionnaire « à froid » envoyé quelques semaines après la formation

Pré-requis

- Aucun prérequis technique
- À l'aise avec l'outil informatique de base
- Intérêt pour les technologies immersives ou les projets innovants

Suivi d'exécution et encadrement

- Feuilles d'émargement signées par demi-journée
- Suivi de présence du formateur
- Attestation d'accomplissement
- Questionnaire de satisfaction à chaud
- Transmission des supports pédagogiques

Tarifs et financement

- 890€ HT / personne (1068€ TTC)
- Formation éligible au financement OPCO et France Travail
- Encadrement professionnel et apprentissage en petit groupe
- Supports pédagogiques fournis
- Encadrement professionnel

Accès et inscription

8 jours minimum avant le début de la formation.

Vous recevrez le programme en PDF, votre devis et une convention de formation.

Si financement AFDAS : La date limite des dépôt de dossier AFDAS est de 4 semaines au plus tard avant la date de la session.

- En ligne sur notre formulaire de contact
- Email : contact@studiosdelouest.fr
- Téléphone : 02 40 35 77 44

Accessibilité

Nos locaux sont conformes aux normes d'accessibilité : sanitaires adaptés, salles accessibles en rez-de-chaussée ou par ascenseur, repères visuels pour personnes malvoyantes. Notre référente handicap, Marie Péron, est disponible pour étudier toute demande d'adaptation.

Formateur.ice

Alexandre REGEFFE - RSHIFT Cinematic VR services

En 2015, après 25 ans passés auprès de producteurs et de prestataires de télévision, Alexandre décide de créer NEOTOPY, une société de production de contenus en réalité virtuelle cinématographique.

Cofondateur avec Ivan MAUCUIT, il y supervise les aspects technologiques en tant qu'Immersive Director et prend en charge l'élaboration de projets diffusés sur la plateforme ARTE360, notamment des documentaires immersifs accompagnant des missions scientifiques.

Face à une demande croissante, il crée en 2017 RSHIFT, une structure proposant des prestations techniques adaptées aux producteurs, diffuseurs et organismes de formation, tout en poursuivant le développement de projets immersifs en tant qu'auteur-réalisateur.

Aujourd'hui installé à Nantes, Alexandre est également expert en réalité virtuelle auprès de Génération Numérique, éditeur de magazines spécialisés. Il intervient régulièrement comme formateur à l'Institut National de l'Audiovisuel et en intra-entreprise sur les sujets liés à la réalité virtuelle et à l'image immersive, ainsi qu'en tant que keynote speaker dans les principaux salons internationaux.