

# Explorer et pratiquer les ressources de la réalité augmentée

Concevoir et réaliser des expériences interactives innovantes

## → OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Explorer et pratiquer les ressources de la réalité augmentée permet de :

- Explorer les ressources techniques et artistiques de la réalité augmentée sur les différentes plateformes en usage.
- Rechercher des solutions créatives et innovantes de mise en scène et de mise en images en réalité augmentée.
- Pratiquer les moyens spécifiques de la conception et de la réalisation en RA pour enrichir les narrations interactives existantes et entrevoir de nouveaux usages.

## Publics concernés

Auteurs, scénaristes, concepteurs, réalisateurs, documentaristes, JRI, opérateur de prise de vues, chefs monteurs et tous professionnels en charge de conception et de réalisation pour les plateformes numériques.

## Prérequis

Avoir une connaissance des environnements numériques.

## → Site web / Réf : C1640

➤ **CATÉGORIE**  
Fondamentaux

➤ **VOTRE CONSEILLER DE FORMATION**  
Christine LAPOMPE-PAIRONNE / Tél. 01 49 83 25 01  
clapompepaironne@ina.fr

**DURÉE**  
**5 JOURS**

**EFFECTIFS**  
**8 pers.**

Issy  
> du 11/05/2020  
au 15/05/2020

Session intra sur demande

**PRIX NET  
DE TAXE**  
**2600 €**



## FORMATEURS

Ce stage est animé par des professionnels expérimentés dans la conception et la réalisation en réalité augmentée

- 1 chef de projet RA,
- 1 webdesigner.

## CONTENU

La Réalité Augmentée est en pleine expansion dans de nombreux domaines d'activité média et hors média, tourisme, médical, enseignement, etc. En revanche ses concepteurs réalisateurs manquent non seulement de ressources techniques et artistiques mais de procédures et de méthodologies pour accompagner ces développements. Cette formation de 5 jours permet d'explorer et de pratiquer la réalité augmentée pour approfondir les premières pratiques en usage.

1. Etat des lieux des usages de la réalité virtuelle dans ses différents champs d'exploitation: création artistique, fiction, documentaire, communication, marketing, institution, collectivité, entreprise, édition, print, enseignement, etc.

- Les périmètres d'application,
- Panorama des plateformes et des applications:

- Smartphone, tablette, site web mobile,
- Géolocalisation, guidage, accompagnement visuel ou sonore, fléchage ou voix.

2/ Les bases de l'ergonomie et du design en Réalité Augmentée:

- L'expérience utilisateur au centre du dispositif.
  - La conception et la mise en place de l'interface et de l'interactivité.
  - Importance de la gestion des informations : apparition, disparation des datas.
  - La dramaturgie interactive, le scénario utilisateur.
  - Mise au point d'une arborescence éventuelle, d'un séquençage et de sa timeline.
  - Développement : zoning, wireframe, mockup et prototype.
3. La conception et la réalisation d'un prototype en réalité augmentée :
- Méthodologies et procédures,
  - Toutes les étapes du storyboard à l'expérience,
  - Élaboration d'un prototype.

## MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Alternance d'exposés théoriques et de mises en pratique.

Echanges d'expérience permanents entre les participants et les intervenants.

Les étapes d'exploration se mènent en groupe et sont immédiatement suivies de la mise en oeuvre d'une maquette en réalité augmentée.

## MATÉRIELS UTILISÉS

Salle de cours multimédia  
1 Smartphone ou 1 tablette par participant.  
APN, photo, vidéo, enregistreur audio numérique à disposition  
Ordinateurs