

Créer en réalité augmentée pour son projet artistique ou de médiation

La réalité augmentée est une technique qui permet de superposer l'apparition d'éléments virtuels (animations, images, sons) au monde physique, en temps réel. Cette technique peut être aujourd'hui mobilisée dans différentes visées et appliquées à différents contextes : création, scénographie d'exposition, outil de communication, dispositif de médiation, ... Cette formation vous propose alors d'apprendre à créer en réalité augmentée et la mettre en œuvre au sein de vos projets.

OBJECTIFS

- Comprendre les principes fondamentaux et les champs d'application de la réalité augmentée ;
- Découvrir les différentes phases de création autour de cette technique : animation, image trigger, mise en place
- Expérimenter la mise en pratique de la réalité augmentée au sein de son projet.

CONTENU DE LA FORMATION

- Découverte de la technique de la réalité augmentée ;
- Découverte de projets artistiques en réalité augmentée ;
- Analyse de création en réalité augmentée : supports, techniques d'animation, objectifs de cette augmentation ;
- Manipulation d'applications permettant de créer des animations ;
- Réalisation d'intégrations en RA

FORMATRICE

Lola Chanut, chargée d'action culturelle.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

À la croisée de la médiation numérique et de la médiation culturelle qui constituent l'essence même de la démarche de l'association, Electroni[k] s'inscrit dans une pédagogie active, où les compétences et connaissances de chacun-e sont développées à travers l'expérimentation, la mise en pratique et l'échange.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Questionnaire de positionnement en amont de la formation. Évaluation orale tout au long de la formation, les participant-es bénéficieront de l'accompagnement des formateur·ices. Évaluation finale à chaud et à froid.

Dernière mise à jour : 10/04/2024

MODALITÉS PRATIQUES

- **Durée de la formation** : 7h
- **Nombre de participant·es** : 12 maximum
- **Format** : présentiel
- **Publics** : toute personne cherchant à acquérir des compétences dans le domaine de la réalité augmentée (professionnel·les de la culture, des bibliothèques, de l'animation et de l'enfance, de la communication, des expositions, du patrimoine, etc)
- **Prérequis** : la formation ne nécessite pas de connaissances préalables.
- **Accessibilité** : un recueil des besoins spécifiques en termes d'accessibilité ou d'apprentissage est proposé en amont de chaque formation. Pour toutes vos questions sur l'accessibilité ou pour préparer votre venue, n'hésitez pas à nous contacter.
- **Délai d'accès** : les inscriptions sont validées par ordre d'arrivée des dossiers complets. Sauf accord préalable, la date limite de dépôt est de dix jours avant le début du stage.

Association Electroni[k]

24 avenue Jules Maniez,
35000 Rennes
+33 (0)2 99 59 55 57 -
www.electroni-k.org

Attachée à la formation et à l'action culturelle - Myriam Henrion -
formations@electroni-k.org

Directeur - Référent handicap
Samuel Arnoux -
direction@electroni-k.org