

Technologies immersives



En bref

- > **Langues d'enseignement:** Français
- > **Méthodes d'enseignement:** En présence
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Objectifs

L'objectif de ce cours d'une durée de 14 h est de sensibiliser les étudiants aux technologies immersives en marketing : quel est l'état actuel et futur des tendances du marché ? Comment intégrer ces technologies dans une stratégie marketing ?

Heures d'enseignement

CM	Cours Magistral	7h
TD	Travaux Dirigés	7h

Plan du cours

1. Introduction aux technologies immersives

- * Terminologies (VR, AR, MR, XR, ...)
- * Différences

1. Utilisation en marketing & communication

- * Vers un nouveau marketing plus engageant
- * Impact émotionnel
- * Cas d'usages

1. Apports en marketing / business

- * Augmenter les ventes retail
 - * Prolonger l'expérience client
 - * Enrichir un support digital ou non digital
 - * Réduire les coûts
1. **Présentation des matériels et des acteurs**
 - * La réalité virtuelle : casques, marché, évolution
 - * La réalité augmentée : lunettes, casques, smartphones
 - * Caméras 360 degrés pour la VR
 - * Les principaux acteurs
 1. **Ateliers d'expérimentations**
 - * Prise en main des casques VR (smartphone, autonome, 6Dof)
 - * Test expériences réalité augmentée sur smartphone
 - * Découverte des caméras 360 degrés
 - * Le format VR 360 degrés sur Facebook et YouTube
 1. **Création d'un filtre de réalité augmentée sur Snapchat et/ou sur Instagram**
 - * Prise en main de l'interface
 - * Travail sur une trame
 - * Création libre
 - * Publication de l'effet
 1. **Gestion de projet avec les réalités virtuelle et augmentée**
 - * Les bonnes pratiques et les erreurs courantes
 - * Sélection de la technologie et des acteurs de la mise en oeuvre
-

Compétences visées

- * Etre capable d'initier et gérer un projet intégrant les technologies VR/AR
 - * Etre capable de sélectionner la bonne technologie et les bons outils VR/AR par rapport à ses objectifs
 - * Ecrire une stratégie marketing intégrant la VR et/ou l'AR
 - * Savoir intégrer l'AR/VR dans une stratégie de communication multicanal
- Savoir choisir les acteurs de la mise en oeuvre
-

Bibliographie

Thèse professionnelle :

https://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/key/ETZa7RL62XGRZO

Livres :

The fourth transformation, Robert Scoble, Shel Israel, 2016

Théorie de la réalité virtuelle, Philippe Fuchs, Presses des Mines, 2018

Documents :

Accenture. (2016). liquid-workforce-tech-vision-2016-trend-2. Retrieved from

<https://www.slideshare.net/AccentureTechnology>

Eckert pwc.com, V. H. (2016, February). a-guide-to-the-essential-eight-emerging- technologies. Retrieved from <http://pwc.blogs.com/>:

<http://pwc.blogs.com/ceoinsights/2016/08/a-guide-to-the-essential-eight-emerging-technologies.html>

gartner.com. (2017, Août). top-trends-in-the-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies- 2017. Retrieved from <https://www.gartner.com>: <https://www.gartner.com/smarterwithgartner/top-trends-in-the-gartner-hype-cycle-for-emerging-technologies-2017/>

idc.com. (2017, Mars). Worldwide Augmented and Virtual Reality Headset Market Expected to Grow at a Compound Annual Rate of 58%, Reaching 99.4 Million Units in 2021, According to IDC. Retrieved from <https://www.idc.com>: <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS42371517>

Infos pratiques

Lieux

› Anancy-le-Vieux (74)

Campus

› Anancy / campus d'Anancy-le-Vieux