

# Technologies immersives



## En bref

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

## Présentation

### Objectifs

Initier les participants à l'utilisation des technologies de réalité virtuelle et réalité augmentée en marketing & communication pour créer des contenus innovants et engageants dans un plan de communication digital multicanal.

#### Objectifs

- # Maîtriser les fondamentaux des technologies de réalité virtuelle et réalité augmentée
- # Appréhender les usages de la VR/AR en marketing & communication
- # Connaître les différents casques de réalité virtuelle (3DOF, 6DOF)
- # Connaître les usages de la VR/AR en marketing & communication
- # Connaître les apports de la VR/AR sur le retail, l'expérience client, la réduction des coûts
- # Appréhender les outils de créations d'expériences en VR/AR

### Heures d'enseignement

CM	Cours Magistral	7,5h
TD	Travaux Dirigés	7,5h

---

## Pré-requis obligatoires

# Les bases du Marketing digital, curiosité pour les nouvelles technologies

---

## 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
  - \* Préparation en groupe d'un cas concret
  - \* Restitution orale
1. Conclusion
  - \* Les tendances sur les 5 prochaines années de la réalité virtuelle et la réalité augmentée

---

## 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 œuvre

---

## Bibliographie

Thèse professionnelle :

[https://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/key/ETZa7RL62XGRZO](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

› Annecy-le-Vieux (74)

## Campus

› Anney / campus d'Anney-le-Vieux