



Visuel : Florent Deloison

RÉALITÉ(S) AUGMENTÉE(S)

LIVRET D'INFORMATION

MODULE EN INTRA SUR DEMANDE

FORMATION EN PRESENTIEL

_FORMATION CONTINUE
_POST-DIPLÔMES
_FORMATIONS SPÉCIFIQUES

ENSci
LES ATELIERS

LE FORMATEUR



FLORENT DELOISON

est graphiste, développeur et artiste numérique

Il est diplômé de l'école supérieure d'art d'Aix en Provence, et a étudié à la School of the art Institute of Chicago et à l'école nationale supérieure des arts décoratifs. Il enseigne le design numérique à l'ENSCI les Ateliers depuis 2013, et a enseigné à l'université de Rennes II, à l'école européenne supérieure d'art de Bretagne (Rennes) et à l'école supérieure d'art et de design d'Orléans.

Il a exposé son travail en France et à l'étranger, au sein de festivals ou d'institutions (Gaité Lyrique, Centre Pompidou...) et à travaillé pour Total, l'Oréal, Fred & Farid...

Domaines d'expertise : interfaces, IA, Data, AR

RENSEIGNEMENTS

ANTHONY PIERLOT

ANTHONY.PIERLOT@ENSCI.COM:

FORMATION-CONTINUE@ENSCI.COM

48 RUE ST SABIN, 75011 PARIS

0149231212

FORMATION-CONTINUE.ENSCI.COM

PARCOURS :

RÉALITÉ(S) AUGMENTÉE(S)

Formations à destination des groupes entreprises/intra et sur mesure

Comment créer des contenus en réalité augmenté (AR) pour smartphones et tablettes ?

Cette formation s'adresse aux personnes intéressées par la réalité augmentée et qui souhaiteraient disposer d'outils et de méthodes pour expérimenter et créer des expériences avec cette technologie.

La réalité augmentée est utilisée dans de nombreux secteurs : archéologie, architecture, éducation, commerce, art, presse et édition, du design, sciences, jeu, tourisme, culture et du patrimoine...

Deux modules sont proposés, le premier est un module d'initiation qui ne nécessite aucune connaissance autour du code. Quant au second, il s'adresse à ceux qui ont déjà une première expérience en programmation (quel que soit le langage ou l'environnement)..

PUBLIC

Professionnels du marketing, de la communication, designers, graphistes, artistes, photographes, artistes, directeur artistique, chefs de projet, ingénieurs, développeurs et plus généralement toute personne qui désire expérimenter autour de la réalité augmentée.

Prérequis :

A consulter selon les modules

JE NE SAIS PAS CODER/

MODULE 1

Réalité augmentée : créer des contenus pour Instagram, iPhone et iPad, sans connaissances préalables en programmation

Débutant, 2 jours

1000 €/personne

JE CODE UN PEU/

MODULE 2

Réalité augmenté : créer des contenus pour tablette et smartphone avec Unity

Avancé, 2 jours

1000€/personne

SUR DEMANDE GROUPE

LE FORMATEUR

LE FORMATEUR



FLORENT DELOISON

MODULE 1

Réalité augmentée :
créer des contenus pour
Instagram, iPhone et
iPad, sans
connaissances
préalables en
programmation

RENSEIGNEMENTS

ANTHONY PIERLOT

ANTHONY.PIERLOT@ENSCI.COM:

FORMATION-CONTINUE@ENSCI.COM

48 RUE ST SABIN, 75011 PARIS

0149231212

FORMATION-CONTINUE.ENSCI.COM

JE NE SAIS PAS CODER/

MODULE 1

Réalité augmentée : créer des contenus pour Instagram, iPhone et iPad, sans connaissances préalables en programmation

1000 €/personne

Durée : 2 jours/ 14H

Horaires : 9h30-13h et 14H à 17H30

Nb de participants : 5 minimum, 10 maxi

PRESENTATION

Comment créer des contenus en réalité augmentée en utilisant Unity ?

Cet atelier est destiné à des personnes qui ont déjà une expérience du logiciel Unity ou de la programmation, et qui souhaiteraient découvrir le développement d'application utilisant la réalité augmentée.

Public : professionnels du marketing, de la communication, commerciaux, chefs de projets, artistes, designers, ingénieurs, game designers, développeurs...

Prérequis :

Savoir utiliser un ordinateur pour des tâches courantes (navigation internet, traitement de texte)
Posséder un Smartphone ou une tablette (iPhone 6s et 6s Plus, iPhone 7 et 7 Plus, iPhone SE, iPad Pro, iPad (2017), iPhone 8 and 8 Plus, iPhone X.)
Posséder un ordinateur portable pc ou mac récent

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Acquérir la connaissance de ce qu'est la réalité augmentée et de ses enjeux
- Connaître des outils et des ressources destinées à des utilisateurs expérimentés
- Découvrir des projets significatifs utilisant la réalité augmentée
- Acquérir des notions de design d'interaction et de game design
- Apprendre à créer, gérer et intégrer des éléments graphique 2d ou 3d dans une scène en réalité augmenté
- Apprendre à utiliser la détection à partir d'une image imprimée, d'un visage ou de l'espace réel
- Apprendre à utiliser le logiciel Unity et le langage C#
- Créer et publier une application pour iPhone ou iPad utilisant de la réalité augmentée

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Apport théorique

Exercices pratiques

Apprentissage en mode projet

JE NE SAIS PAS CODER/

MODULE 1

Réalité augmentée : créer des contenus pour Instagram, iPhone et iPad, sans connaissances préalables en programmation

PROGRAMME

Présentation

Présentation :

Présentation : Qu'est ce que la réalité augmentée? à quoi cela sert-il ?

Comment cela fonctionne?

Une courte histoire de la réalité augmentée.

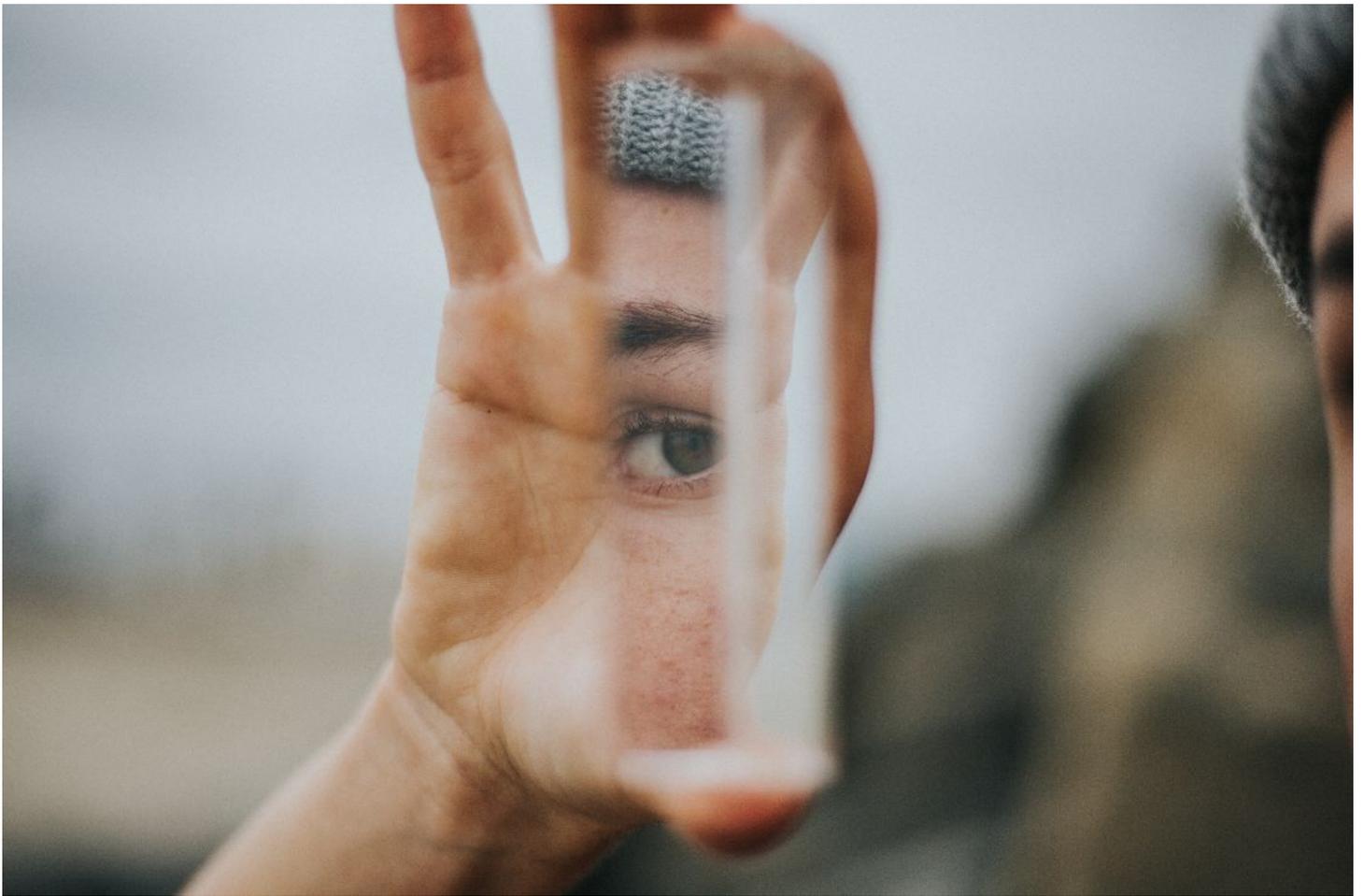
Quelques exemples marquants de projets utilisant de la réalité augmentée

Atelier pratique :

- Acquérir des notions de design d'interaction et de game design
- Créer et préparer des éléments graphiques en 2d avec Photoshop et Illustrator
- Créer et préparer des modèles 3d en utilisant Maya
- Découvrir les différents mode de détection : détection à partir d'image imprimée, détection à partir d'un visage, détection à partir de l'espace réel.
- Découverte de ARCore, la technologie de réalité augmentée utilisé par Google sur les appareils Android
- Découverte de ARKit, la technologie de réalité augmentée utilisé par Apple sur les iPhone et iPad
- Découvrir Unity et du langage C#, apprendre à configurer l'environnement de développement
- Créer une application de A à Z dans Unity utilisant de la réalité augmenté (avec ARKit ou ARCore)
- Tester son application sur téléphone ou tablette et la publier sur un store (App Store ou Google Play Store)

Matériel à prévoir :

Ordinateur Mac (minimum osx 10.12) + iPhone / iPad récents (iPhone 6s et 6s Plus, iPhone 7 et 7 Plus, iPhone SE , iPad Pro ,iPad (2017), iPhone 8 and 8 Plus, iPhone X.) , imprimantes, logiciels : Spark Ar (mac) [gratuit], Torch Ar (iPad, iPhone) [gratuit], Suite Adobe Creative Cloud [payant], vidéoprojecteur



CRÉATION F.DELOISON

JE CODE UN PEU/
MODULE 2

Réalité augmenté : créer des contenus pour tablette et smartphone avec Unity

Avancé

1000€/personne

Durée : 2 jours/ 14H

Horaires : 9h30-13h et 14H à 17H30

Nb de participants : 5 minimum, 10 maxi

PRESENTATION

Comment créer des contenus en réalité augmentée en utilisant Unity ?

Cet atelier est destiné à des personnes qui ont déjà une expérience du logiciel Unity ou de la programmation, et qui souhaiteraient découvrir le développement d'application utilisant la réalité augmentée.

Public : professionnels du marketing, de la communication, commerciaux, chefs de projets, artistes, designers, ingénieurs, game designers, développeurs...

Prérequis :

Savoir utiliser un ordinateur (bureautique, navigation)
Avoir une première expérience en programmation (quelque soit le langage ou la plateforme utilisé)

Posséder un Smartphone ou une tablette Apple

iPhone 6s et 6s Plus, iPhone 7 et 7 Plus, iPhone SE , iPad Pro , iPad (2017), iPhone 8 and 8 Plus, iPhone X.) ou Android (voir la liste des)

Posséder un ordinateur portable pc ou mac récent

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Acquérir la connaissance de ce qu'est la réalité augmentée et de ses enjeux

Connaître des outils et des ressources gratuites ne nécessitant pas de connaissances du code

Découvrir des projets significatifs utilisant la réalité augmentée

Apprendre à créer, gérer et intégrer des éléments graphiques 2d ou 3d dans une scène en réalité augmentée

Apprendre à utiliser la reconnaissance à partir d'une image imprimée ou d'un visage

Prototyper une application pour iPhone ou iPad utilisant de la réalité augmentée

Créer des filtres, masques et effets pour Instagram

Acquérir des notions de design d'interaction fin

Méthode pédagogique

Apport théorique

Exercices pratiques

Apprentissage en mode projet

LE FORMATEUR

LE FORMATEUR



FLORENT DELOISON

MODULE 2

Réalité augmenté : créer des contenus pour tablette et smartphone avec Unity

RENSEIGNEMENTS

ANTHONY PIERLOT

ANTHONY.PIERLOT@ENSCI.COM:

FORMATION-CONTINUE@ENSCI.COM

48 RUE ST SABIN, 75011 PARIS

0149231212

FORMATION-CONTINUE.ENSCI.COM

JE CODE UN PEU/

MODULE 2

Réalité augmenté : créer des contenus pour tablette et smartphone avec Unity

PROGRAMME

Présentation :

Présentation : Qu'est ce que la réalité augmentée? à quoi cela sert-il
Comment cela fonctionne?
Une courte histoire de la réalité augmentée.
Quelques exemples marquants de projets utilisant de la réalité augmentée

Atelier pratique :

- Acquérir des notions de design d'interaction et de game design
- Créer et préparer des éléments graphiques en 2d avec Photoshop et Illustrator
- Créer et préparer des modèles 3d en utilisant Maya
- Découvrir les différents mode de détection : détection à partir d'image imprimée, détection à partir d'un visage, détection à partir de l'espace réel.
- Découverte de ARCore, la technologie de réalité augmentée utilisé par Google sur les appareils Android
- Découverte de ARKit, la technologie de réalité augmentée utilisé par Apple sur les iPhone et iPad
- Découvrir Unity et du langage C#, apprendre à configurer l'environnement de développement
- Créer une application de A à Z dans Unity utilisant de la réalité augmenté (avec ARKit ou ARCore)
- Tester son application sur téléphone ou tablette et la publier sur un store (App Store ou Google Play Store)

Ordinateur Mac + iPhone / iPad récents , imprimantes, logiciels : Unity (mac, pc) [gratuit], Suite Adobe Creative Cloud [payant], Autodesk maya [gratuit avec licence étudiant/ enseignant], xCode (mac) [gratuit], vidéoprojecteur, Prévoir également licence développeur Education apple



L'ENSCI-LES ATELIERS

ENSCI-LES ATELIERS, 48 RUE SAINT SABIN, PARIS 11E FRANCE-
TEL (00 33) 1 49 23 12 12 - WWW.ENSCI.COM
ET [HTTPS://FORMATION-CONTINUE.ENSCI.COM/](https://FORMATION-CONTINUE.ENSCI.COM/)

Accès :
métro ligne 5/ station Bréguet Sabin
ou métro ligne 8/ station chemin vert

L'hébergement et la restauration ne sont pas compris dans nos prestations

ACCESSIBILITÉ/ BIENVENUE À TOUS

Sur les questions d'accessibilité, à l'école et aux enseignements
contacter la référente Handicap : Laetitia Fournier,
Laetitia.fournier@ensci.com
Ou bien le département de formation continue :
fomation-continue@ensci.com