Blue AcademIA
Blue AcademIA est une marque de BlueMarketing
contact@blueacademia.fr
www.blueacademia.fr

Programme de formation : Ecriture immersive XR et IA Ethique

Passez de l'écran plat à la narration spatiale 360° sans renoncer à votre singularité d'auteur.
Cette formation intensive donne les clés méthodologiques et technologiques pour concevoir des expériences immersives (VR, AR, Dôme 360°) à fort impact émotionnel, tout en intégrant l'IA générative comme copilote d'ingénierie narrative sans risque d'hallucination ni compromis sur la propriété intellectuelle.
Grâce à l'écosystème spécialisé SCRIPT 360-AI et à une doctrine d'IA éthique stricte vous apprendrez à :
- Chorégraphier le regard de l'Immersonaute à l'aide des indices narratifs fixes/mobiles et du son binaural.
- Structurer des récits interactifs et non linéaires via l'écriture multibranche et le contrepoint narratif.
- Prototyper instantanément vos univers en casque VR et en miroir PC.
- Produire des livrables professionnels directement exploitables (scripts, dossiers d'aides, maquette 360 et cahiers des charges pour développeurs).
Une montée en compétences immédiate pour concevoir des expériences immersives viables, convaincre vos partenaires de production et accélérer vos temps de préproduction.

Cette formation peut être organisée en inter-entreprise, selon les modalités suivantes : 1120€ net de taxe par participant pour les 28 heures de formation dans le cadre du barème AFDAS / Plan de développement des compétences

Durée : 21.00 heures ou 3.00 jour(s) si formation en présentiel.

Lieu : À distance ou en présentiel

Profils des stagiaires

- Auteurs, scénaristes, réalisateurs et créateurs de contenus audiovisuels ou digitaux.
- Game designers, narrative designers et concepteurs d'expériences interactives.
- Chefs de projet XR, producteurs et directeurs artistiques souhaitant intégrer la narration 360° et l'assistance IA dans leur pipeline de préproduction.

Prérequis

- Expérience préalable en écriture audiovisuelle, scénarisation interactive ou conception de projets numériques.
- Maîtrise courante de l'outil informatique et de la navigation web (navigateur Google Chrome recommandé).
- Aucun prérequis en programmation informatique ou en modélisation 3D préalable n'est exigé.
- Les pré-requis sont validés lors d'un échange avec le commanditaire du projet de formation et retranscrits dans le document de recueil des besoins. Il s'agit d'un document collaboratif partagé systématiquement avec le commanditaire à l'issue du premier entretien pour co-construire l'action de formation. Par ailleurs, nous adressons à chaque apprenant, 2 semaines avant le début de la formation, un questionnaire de préparation de la formation pour adapter au mieux la formation à ses besoins.

Objectifs pédagogiques

- Concevoir une dramaturgie spatiale adaptée aux contraintes cognitives et physiologiques de l'Immersonaute (VR, AR, Dôme 360°).
- Chorégraphier l'attention et le regard de l'utilisateur à l'aide d'indices narratifs fixes, animés et de la spatialisation sonore binaurale.
- Scénariser des récits interactifs arborescents et des scènes en contrepoint spatial via les outils de l'écosystème SCRIPT 360-AI.
- Configurer un environnement d'ingénierie d'IA éthique en mode BYOK (Bring Your Own Key) garantissant la souveraineté et la protection des droits d'auteur.
- Générer des prompts spatiaux pour prototyper des storyboards 360° équirectangulaire.
- Prototyper et évaluer la mise en scène dans un casque de réalité virtuelle avec affichage miroir PC.
- Rédiger un dossier technique complet (scénario synchronisé, note d'intention, arborescence, cahier des charges) pour les équipes de développement 3D et les dossiers de financement (CNC, bourses XR).

Contenu de la formation

- Fondations Narratives, IA Éthique & Mise en Scène Spatiale
  - Casser le "Flat" – Lois physiques et dramatiques de la sphère
  - Rupture avec les codes du cinéma traditionnel : définition de l'Immersonaute et passage au Story-Living.
  - Gestion du Point d'Intérêt (POI) et prise en compte des contraintes physiologiques (motion sickness).
  - Doctrine d'IA Éthique et souveraineté des données
  - Modèle BYOK (Bring Your Own Key), protocoles de sécurité européens (Scaleway/Skyway) et absence d'entraînement sauvage sur les œuvres.
  - Sanctuarisation de la propriété intellectuelle via le stockage local JSON exclusif.
  - Prémisse et notes d'intention immersives
  - Adaptation des 7 étapes clés de John Truby et de la sémiotique spatiale à la sphère 360°.
  - Cas pratique appliqué : Prise en main de l'Atelier de Conception Immersive (Mini-App 1), configuration des clés API privées et formalisation assistée d'une prémisse dramatique.
  - L'écriture synchronisée et le traitement de texte spatial
  - Méthodologie du double flux : colonne scénaristique vs colonne technique (son binaural, déclencheurs interactifs).
  - La chorégraphie du regard
  - Mise en œuvre des indices narratifs fixes (lumières, contrastes) et mobiles (mouvements diégétiques).
  - Spatialisation audio (binaural / ambisonique) comme marqueur narratif de premier plan.
  - Cas pratique appliqué : Rédaction de la première scène dans l'Éditeur Principal SCRIPT 360-AI avec la création des diagrammes 3D tri-vues (Top, Back, Side View).
- Écriture Multibranche, Contrepoint & Prototypage Visuel
  - Narractivité et narration arborescente
  - Principes de l'interactivité organique sans menus parasites (Gaze effect, guidage par l'action).
  - Architecture des embranchements multiples sans friction logicielle.
  - Ingénierie de prompts spatiaux
  - Extraction automatique de descriptions spatiales depuis le script pour univers 360° équirectangulaires.
  - Cas pratique appliqué : Modélisation d'une structure à choix multiples dans le Visualiseur Multibranche (Mini-App 2) et génération d'images 360° via Nano Banana.
  - La technique du contrepoint narratif spatial
  - Écriture de lignes dramatiques simultanées autour de la caméra pour une expérience « à voir et à revoir ».

    - Gestion de la charge cognitive pour éviter la saturation sensorielle de l'Immersonaute.
    - Prototypage en casque VR et personnalisation d'assets
    - Test instantané des focales, distances et volumes scéniques.
    - Cas pratique appliqué : Synchronisation des timelines sur le Score de Contrepoint Narratif (Mini-App 3), visualisation dans le Storyboard VR Viewer (Mini-App 5 avec retour miroir PC) et création d'icônes vectorielles via Text-to-Icons (Mini-App 4).
- Ingénierie de Projet, Assistants d'Experts & Finalisation
    - Simulation de Table Ronde Virtuelle
    - Conception d'assistants experts sur-mesure pour challenger les arcs dramatiques et l'ergonomie.
    - Recherche contextuelle et dossiers stratégiques
    - Structuration de la documentation historique/artistique et rédaction des notes d'intention via NotebookLM.
    - Cas pratique appliqué : Génération assistée du dossier d'argumentation technique pour les guichets de subvention (CNC, bourses XR).
    - Passerelles moteurs 3D temps réel & export technique
    - Traduction de la colonne technique pour les développeurs et infographistes 3D (Odyssey, Spatial, Gaussian Splatting).
    - Cas pratique appliqué : Export standardisé du projet (format JSON, PDF synchronisé avec diagrammes 3D), revue critique des projets individuels et bilan pédagogique d'évaluation.

Organisation de la formation

Equipe pédagogique
Gérard Bernasconi est auteur, formateur en dramaturgie immersive et spécialisé dans les technologies XR et l'IA générative. Auteur de l'ouvrage de référence L'Écriture de Contenus Immersifs (330 pages, Édition 2026), il a conçu l'infrastructure logicielle SCRIPT 360-AI et accompagne les créateurs, scénaristes, réalisateurs et studios dans la maîtrise de l'écriture spatiale et l'intégration éthique des modèles de langage en production.

Moyens pédagogiques et techniques
- Supports pédagogiques commentés et partagés à distance.
- Apports méthodologiques structurés (eBook de cours de 330 pages).
- Templates prêts à l'emploi (fichiers JSON, gabarits de prompts et conducteurs de contrepoint).
- Cas pratiques appliqués à des projets réels d'entreprise ou projets libres.
- Études de cas concrets (VR, AR, Dôme 360°).
- Quiz d'ancrage et évaluations formatives régulières.
- Mise à disposition en ligne de documents supports et des applications web à la suite de la formation.
- Une semaine avant le début de la formation, nous donnons, à chaque participant, un accès sécurisé à notre plate-forme de formation en ligne (LMS : Learning Management System). L'apprenant accède via son extranet au livret d'accueil, au tuto de l'espace apprenant et au règlement intérieur.

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation
- Feuilles de présence et d'émargement signées par demi-journée.
- Questionnaire d'auto-positionnement et d'évaluation diagnostique en amont.
- Évaluations formatives en continu au fil des ateliers pratiques sur les WebApps.
- Mises en situation professionnelles d'écriture et de prototypage spatial.
- Grille d'évaluation sommative des livrables de fin de session.
- Formulaires d'évaluation et de satisfaction de la formation à chaud.
- Certificat de réalisation de l'action de formation.
- 10 jours avant l'entrée en formation : nous transmettons à chaque stagiaire un questionnaire de préparation de la formation permettant d'adapter au mieux la formation à ses besoins.

- Pendant la formation : le contrôle de connaissances et des acquis se font de façon continue via des des cas pratiques à réaliser et des quiz en ligne avec notation instantanée. En fin de formation, les stagiaires restituent leurs travaux avec feedback du formateur.
- A l'issue de la formation : nous adressons aux stagiaires un questionnaire de satisfaction à chaud et d'auto-diagnostic. Nous mesurons ainsi leur satisfaction et constatons directement l'évolution des compétences en comparaison avec les données recueillies avant la formation. Nous adressons un questionnaire d'évaluation au formateur.
- 15 jours après la fin de la formation : nous adressons un questionnaire d'évaluation au financeur (OPCO).
- Un mois après la formation : nous adressons un questionnaire d'évaluation aux différentes parties prenantes : commanditaire /manager.
- 3 mois après la formation : nous transmettons à l'apprenant un questionnaire d'évaluation à froid pour évaluer l'impact de la formation dans son activité professionnelle.

Tarif de la formation

À partir de 4200.00 €HT
TVA non applicable, art. 261-4-4 du CGI