

COMMUNIQUÉ DE PRESSE – 22/09/16

RENDEZ-VOUS DU PÔLE #30

Réalité Virtuelle et Vidéo 360 ° : Tendances - Workflows & Technologies

**Mardi 25 octobre 2016 de 9h00 à 12h30 à la MSH Paris Nord
(20 avenue George Sand - 93210 Saint-Denis)**

Le Pôle Media Grand Paris organise le 30^{ème} RDV du Pôle consacré à la Réalité Virtuelle et la Vidéo 360°, le mardi 25 octobre 2016 de 9h00 à 12h30 à la MSH Paris-Nord, 20 avenue George Sand 93210 Saint-Denis.

2016 aura réellement été « l'année des expériences VR », dévoilant le potentiel énorme de la Réalité Virtuelle et de la Vidéo 360° dans tous les domaines : création, interaction, immersion, diffusion, captation, visualisation, etc.

La Réalité Virtuelle constitue un réel challenge pour les concepteurs, les obligeant à tordre des principes bien établis dans des secteurs comme le jeu vidéo, l'animation, le cinéma, le théâtre,... voire même les neurosciences.

Dans ce contexte, le Rendez-Vous du Pôle #30 dressera un premier état des lieux de ce marché en plein essor. L'Idate y reviendra sur les principales tendances et les dernières données chiffrées qui explosent toutes les prévisions. Les spécificités des workflows VR et vidéo 360° y seront décryptés respectivement par Horam/VR et Videostitch. Le Chief Game Designer chez Google, Noah Falstein, reviendra sur 7 champs spécifiques qui peuvent intervenir dans la conception de projets VR : la physique, l'immersion, la présence, interface, attention, le timing, expérimentation. Hervé Fontaine viendra témoigner des initiatives d'un acteur majeur comme HTC pour aider au développement de l'écosystème VR.

Entrée libre sur inscription préalable : <http://www.lepole.org/rdv-du-pole-30/>

Intervenants :

- Laurent Michaud - IDATE
- Dam Mulhem - HORAM/VR
- Noah Falstein - GOOGLE (intervention en anglais)
- Hervé Fontaine - HTC
- Intervenants à préciser –VIDEOSTITCH

VR expériences récentes :

- Histoires interactives sur mobile : Google Spotlight Stories
- Portails de contenus : Daydream de Google, VivePort d'HTC
- Projets musicaux : Unstaged (Taylor Swift), Stonemilker (Björk), Heal Tomorrow (Naive New Beaters feat Izia)
- Séries TV : Teasing en Vidéo 360° "Le bureau des légendes – Dernière mission avant départ »
- Nouvelles chaînes TV VR : OCS VR
- Nouveaux canaux de diffusion : Youtube 360, Facebook360
- Nouveaux dispositifs de captation ou de visualisation : Caméras 360°, Casques de VR

A propos du Pôle Média Grand Paris :

Le Pôle Media Grand Paris (www.lepole.org) est un cluster dédié à la filière Image, référencé « Grappe d'Entreprises » en 2011. Il fédère une centaine d'entreprises et organismes de formation. Ses actions sont orientées vers le financement (Prêt d'Honneur Image), le Multi Ecrans (dont le Labo), la formation (notamment avec l'Ina et le Cifap), l'international (projet européen Eurotransmedia) et la responsabilité environnementale (ECOPROD).

Contact presse : Johanne Llarden – 01 55 93 93 85 - contact@lepole.org



Biographies :



Noah Falstein - Chief Game Designer, Google

Noah Falstein est développeur professionnel de jeux vidéo depuis 1980 (Sinistar, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Neuroracer). Il a notamment été l'un des dix premiers employés de LucasArts Entertainment, The 3DO Company, and Dreamworks Interactive. Il a créé The Inspirancy, une agence de conseil en jeux vidéo. Il a été le premier Président élu à la tête de l'IGDA et a tenu une chronique pour le magazine Game Developer pendant 6 ans. Chez Google, Noah Falstein contribue à tous les projets de la compagnie autour du jeu y compris pour la VR et le projet Tango. Il s'engage auprès des développeurs de jeux en tant que membre de l'équipe « Developer Advocacy ».



Hervé Fontaine - Vice President Virtual Reality B2B and Business Development, HTC

Hervé Fontaine dirige chez HTC le développement de la nouvelle division Réalité Virtuelle HTC Vive, pour le segment professionnel ainsi que le développement d'affaires auprès des grands éditeurs de logiciels ainsi que les startups européennes.

Des showrooms virtuels pour des marques de voitures, d'aménagement d'intérieur pour s'immerger dans sa future maison, aux plateformes de VR universitaires pour apprendre au travers d'expérience en VR, la réalité virtuelle offre des possibilités illimitées pour changer la façon dont nous travaillons, apprenons et nous divertissons.

Hervé a rejoint HTC en 2012 en tant que responsable des ventes européennes pour le marché des smartphones HTC. Auparavant, il a travaillé pour France Télécom (Orange) au Japon et plus tard en France, où il était responsable du marketing pour les services mobiles. Il a ensuite rejoint Sony Group où il a occupé divers postes de direction à la vente et au marketing au siège européen de Sony Ericsson à Munich et à Pékin où il dirigeait les ventes et le marketing pour la Chine et Hong Kong.



Laurent Michaud - Directeur d'études et responsable de la division Jeux Vidéo, IDATE

Consultant depuis 2000 à l'IDATE, il prend en charge les études sur l'électronique grand public et les jeux vidéo. Son champ de compétence couvre l'innovation technologique, l'analyse des marchés, la stratégie d'entreprise, le marketing stratégique et la prospective industrielle.

En tant qu'économiste, Laurent conseille les entreprises du secteur des jeux vidéo ou ses sous-traitants mais également celles qui entendent y investir.

Il réalise des expertises technico-économiques pour des agences d'innovation et des incubateurs sur les problématiques du jeu vidéo et du développement de contenus multimédias.

Il est à l'initiative du Game Summit, qui se tient pendant le Digiworld Summit chaque année en novembre.

Il participe aux études sectorielles, de marché et stratégiques dans les domaines de la télévision, de l'Internet et de la vidéo.

Laurent a acquis des compétences dans le développement économique et l'ingénierie de projets d'investissement. De fait, il intervient également dans les études conduites par l'IDATE pour les collectivités territoriales et leurs émanations pour définir des stratégies de développement autour des TIC et des ICC (Industries Culturelles et Créatives).

Laurent est titulaire d'un Master d'Ingénierie économique et financière.

