

## Formation Métavers, Découvrir les mondes virtuels

### Présentation

Le terme métavers étant mal défini, il donne lieu à de nombreuses controverses. Comment ne pas croire au succès à venir des métavers lorsque l'on voit les dizaines de millions de joueurs de jeux vidéos prenant plaisir chaque soir à interagir entre eux dans des environnements virtuels tels que Fortnite ou Minecraft ? Comment aussi ne pas être dubitatif lorsque l'on considère l'approche de Meta, ex Facebook, et les milliards investis, certains diront perdus, pour faire adopter des lunettes de réalité virtuelle sur un marché qui ne semble pas vouloir devenir grand public ?

Le professionnel doit donc considérer la notion de métavers avec pragmatisme, et en sachant faire la distinction entre les très nombreuses compréhensions différentes derrière ce terme. S'agit-il simplement de modéliser des environnements en 3D et en VR pour une plus grande immersion ? Parle-t-on plutôt d'une nouvelle approche des réseaux sociaux ? Peut-on vraiment comparer les usages gaming, culturels ou encore e-commerce ? Certains métavers permettent l'achat/revente de terrain virtuels, d'habits digitaux de grandes marques ou d'animaux de compagnies virtuels, pourquoi ? Certains le font sous forme de crypto-actifs, comment cela fonctionne-t-il ? Est-il possible de modéliser tout et n'importe quoi ?

Les participants à cette formation seront libres de se faire chacun leurs idées, sur la base des nombreux exemples concrets qui leur seront présentés. Ils auront notamment l'occasion de découvrir certains des projets phares du marché, et comment les grands groupes expérimentent aujourd'hui leur présence dans ces mondes virtuels, avec notamment quelques focus sur le secteur du luxe, le secteur culturel (musées, concerts...) et le secteur éducatif

Durée : 7,00 heures (1 jours)

Tarif INTRA : Nous consulter

### Objectifs de la formation

- Comprendre les concepts derrière le terme métavers



- Connaitre les principaux métavers / catégories de métavers actuels
- Comment faire pour entrer sur un métavers

## Prérequis

Aucune condition préalable n'est requise pour ce cours qui vise à vulgariser le concept de métavers.

## Public

Tout public

## Programme de la formation

### Histoire et définition

- Définition
- Les jeux vidéos multijoueurs
- 2D, 3D, VR
- Les interactions sociales
- Monde persistant ou non
- Rôle de l'argent

### Les différents metavers du marché

- Des centaines de métavers déjà en place
- Meta Horizon Worlds
- Les metavers jeux vidéos, ou issus de jeux vidéos  
❓ Ex : *Fortnite, Minecraft, PUBG, Roblox, Zepeto, etc*
- Les metavers "web3"  
❓ Ex: *Decentraland, the Sandbox, etc*

### Métavers et secteur culturel

- Les galeries d'art virtuel, les musées en ligne
- Les concerts
- Les événements sportifs

### Métavers et secteur de la mode

- Ecommerce, showroom, notoriété, innovation
- Les investissements des marques
- La Fashion Week dans le métavers

Le métavers pour toutes les entreprises : formation & recrutement

Des données géographiques réelles au métavers

- A la croisée des chemins entre données réelles et Métavers
- Quand il devient possible de créer son métavers avec des données Google Map ou Google Stree View

Comment créer une première présence dans le métavers ?

- Pourquoi aller dans le métavers ?
- Animer son métavers : sans animation, point de succès
- Choisir son métavers, ou en créer un nouveau
- Contraintes de la modélisation en 3D
- Acheter des terrains dans les métavers web3

## Organisation

### Formateur

Les formateurs de Docaposte Institute sont des experts de leur domaine, disposant d'une expérience terrain qu'ils enrichissent continuellement. Leurs connaissances techniques et pédagogiques sont rigoureusement validées en amont par nos référents internes. Riches de leur expérience sur le sujet, ils sauront accompagner vos collaborateurs dans leur montée en compétence.

### Moyens pédagogiques et techniques

- Apports des connaissances communes.
- Mises en situation sur le thème de la formation et des cas concrets.
- Méthodologie d'apprentissage attractive, interactive et participative.
- Equilibre théorie / pratique : 60 % / 40 %.
- Supports de cours fournis au format papier et/ou numérique.
- Ressources documentaires en ligne et références mises à disposition par le formateur.

- Pour les formations en présentiel dans les locaux mis à disposition, les apprenants sont accueillis dans une salle de cours équipée d'un réseau Wi-Fi, d'un tableau blanc ou paperboard. Un ordinateur avec les logiciels appropriés est mis à disposition (le cas échéant).

## **Dispositif de suivi de l'exécution et de l'évaluation des résultats de la formation**

En amont de la formation :

Recueil des besoins des apprenants afin de disposer des informations essentielles au bon déroulé de la formation (profil, niveau, attentes particulières...).

Auto-positionnement des apprenants afin de mesurer le niveau de départ.

Tout au long de la formation :

Évaluation continue des acquis avec des questions orales, des exercices, des QCM, des cas pratiques ou mises en situation...

A la fin de la formation :

Auto-positionnement des apprenants afin de mesurer l'acquisition des compétences.

Évaluation par le formateur des compétences acquises par les apprenants.

Questionnaire de satisfaction à chaud afin de recueillir la satisfaction des apprenants à l'issue de la formation.

Questionnaire de satisfaction à froid afin d'évaluer les apports ancrés de la formation et leurs mises en application au quotidien.

## **Accessibilité**

Nos formations peuvent être adaptées à certaines conditions de handicap. Nous contacter pour toute information et demande spécifique.