

CONFERENCE DES INDUSTRIES CREATIVES ET IMMERSIVES

Palais des congrès de Brazzaville le 25 au 28 Avril 2023

Horaire : 09h30-17h30

En collaboration avec l'Association "En mode 242"

Thème : Le développement de l'industrie créative en Afrique centrale

But : Favoriser et renforcer le développement des industries créatives et immersives

DESCRIPTION

Les industries créatives et immersives concernent principalement la création, le développement, la production, la reproduction, la promotion, la diffusion ou la commercialisation de biens, de services et activités qui ont un contenu culturel, artistiques et/ou patrimonial. Elles regroupent le cinéma, la vidéo, la radio, la télévision, l'édition, la musique, l'imprimerie etc. Elles concernent les activités relevant de la propriété intellectuelle (désigne les inventions, les œuvres littéraires et artistiques, les dessins et emblèmes ainsi que les noms et images utilisés en affaires).

Les technologies immersives visent à mettre l'utilisateur dans un environnement numérique avec lequel il est capable d'interagir. Ces interactions utilisent les capacités sensorielles et motrices de l'utilisateur : pour se déplacer dans un monde virtuel, on peut utiliser une manette de jeu ou une capture en mouvement en temps réel, pour une immersion par le ressenti physique. Des équipements haptiques peuvent être revêtus, pour une immersion sonore, des équipements sonores en audio 3D peuvent être utilisés. Enfin, trois types de technologie permettent l'immersion visuelle : la réalité augmentée, la réalité virtuelle et la réalité mixte.

CONTEXTE

La notion d'industries créatives connaît aujourd'hui un fort engouement sur la scène internationale. Considérée aujourd'hui comme une source décisive, davantage compétitive et un moteur de l'économie de la connaissance. Les industries créatives et immersives font l'objet de nombreuses politiques internationales et nationales esthétiques sont les éléments déterminant de la différenciation des produits et services de leur de créer de la valeur.

La montée en puissance de l'économie de la connaissance, de l'information de l'immatérielle et de l'économie industrielle du numérique ont déplacé les frontières de l'économie de la culture et complexifié son approche. Les industries créatives et immersives n'échappent pas au phénomène de la mondialisation. La créativité est devenue par ailleurs un facteur de l'ensemble de l'économie de service, qui intègre le consommateur et/ou le producteur dans les chaînes de valeur. Les industries créatives sont ainsi progressivement devenues des activités stratégiques des économies post-industrielles modernes, fondées sur le savoir et la connaissance. Au vu de tous ces éléments ci-dessus évoqués, le comité d'organisation d'OSIANE a pensé innover en organisant cet atelier sur les industries créatives et immersives.

OBJECTIFS

Cette conférence a pour objectifs de donner une place de choix aux industries créatives et immersives ainsi qu'un espace d'échange et d'apprentissage

PUBLIC ATTENDU SUR INVITATION

Les créateurs, développeurs, promoteurs, producteurs, diffuseurs et commerçants des biens, services et activités créatives et immersives.

PRATIC

COMITE D'ORGANISATION OSIANE 2023

PLANIFICATION ET PROGRAMME



Opportunités, Services,
 Innovation,
 Accessibilité, Numérique,
 Entrepreneuriat

CONTACT

Pour tout renseignement, veuillez contacter
 Secrétariat de la conférence :
 Téléphone : +242 06 491 16 16/ +242 06 491 17 17
 Email : contact@osiane.cg

LE PROGRAMME ASSOCIE

Date	Heure	Réf	Activités	Intervenants	Salle
25/04/2023	13H00 -13H15	VICO-00	Arrivée et installations des participants	Mode 242	Espace VICO
	13H15-13H45	VICO-01	Ouverture et présentation de dance	Sakia LEKOUDZOU	Espace VICO
	13H45-14H00	VICO-02	Pause présentation sur l'écran	Mode 242	Espace VICO
	14H00-15H30	VICO-03	Atelier : Modélisation et Imprimantes 3D	Bertrand MOBOULA Medard Dodji HONOU	Salle 102
	14H00-15H30	VICO-04	Atelier : Origine du e-Sport Congo	Vivien NSATOU	Latéral Gauche
	15H30- 17H00	VICO-05	Atelier : Fraiseuse numérique	Bertrand MOBOULA Medard Dodji HONOU	Salle 102
	15H30-17H30	VICO-06	O-conférence : Mode, metaverse et Digital	Domestika	Latéral Gauche
	15H30-17H30	VICO-07	O-Conférence : Les créateurs des films digitaux	Mode 242 Bodycare Institut Français du Congo	Espace VICO
26/04/2023	09H30-09H50	VICO-008	O-Talk: La beauté	Naomi KANE, Bodycare	Espace VICO
	10H00-11H30	VICO-09	Présentation mode et métaverse	Domestika et mode 242	Espace VICO
	11H30-12H30	VICO-10	Atelier : Découpe laser	Bertrand MOBOULA Medard Dodji HONOU	Salle 102
	12H30-13H30	VICO-11	Atelier : Art digital et intelligence Artificielle	Henri WILLO	Salle 102
	13H30-14H00		Pause déjeuner		
	14h00-15H30	VICO-12	Gaming prestation questions &réponses	Mode 242	Espace VICO

PRATIC

COMITE D'ORGANISATION OSIANE 2023

PLANIFICATION ET PROGRAMME



Opportunités, Services,
Innovation,
Accessibilité, Numérique,
Entrepreneuriat

	15H30- 16H30	VICO-13	Atelier : Brodeuse numérique	Bertrand MOBOULA Medard Dodji HONOU	Salle 102
	15H30-17H30	VICO-14	O-Panel sur le film digital Congolais	Filament Story	Espace VICO
	16H30-17H30	VICO-15	Atelier : Food 3D	FOODINI	Espace VICO
27/04/2023	09H30-09H50	VICO-16	O-metamorphisme	Tout public (pré- eregistré)	Espace VICO
	10H00- 12H00	VICO-17	Conférence/Panel sur la culture	Mode 242	Espace VICO
	12H00-13H00	VICO-18	Film 3D	Mode 242	Espace VICO
	13H00-14H00		Pause déjeuner		
	14H00-15H00	VICO-19	Atelier : Electronique Arduino	Bertrand MOBOULA Medard Dodji HONOU	Salle 102
	14H30-15H00	VICO-20	Pause présentation film	Mode 242	Espace VICO
	15H00-16H00	VICO-21	Atelier : Découpe Vinyle	Bertrand MOBOULA Medard Dodji HONOU	Salle 102
	16H00-17H00	VICO-22	Atelier : Musique Digitale	Mode 242	Salle 102
	16H30-17H30	VICO-23	Prestation art digital	Mode 242	Espace VICO
28/04/2023	09H00-11H00	VICO-24	O-Gaming : compétition e-sport Congo	E-sport Congo	Espace VICO
	11H00-12H00	VICO-25	Partage d'information : networking	Tout public	Espace VICO