

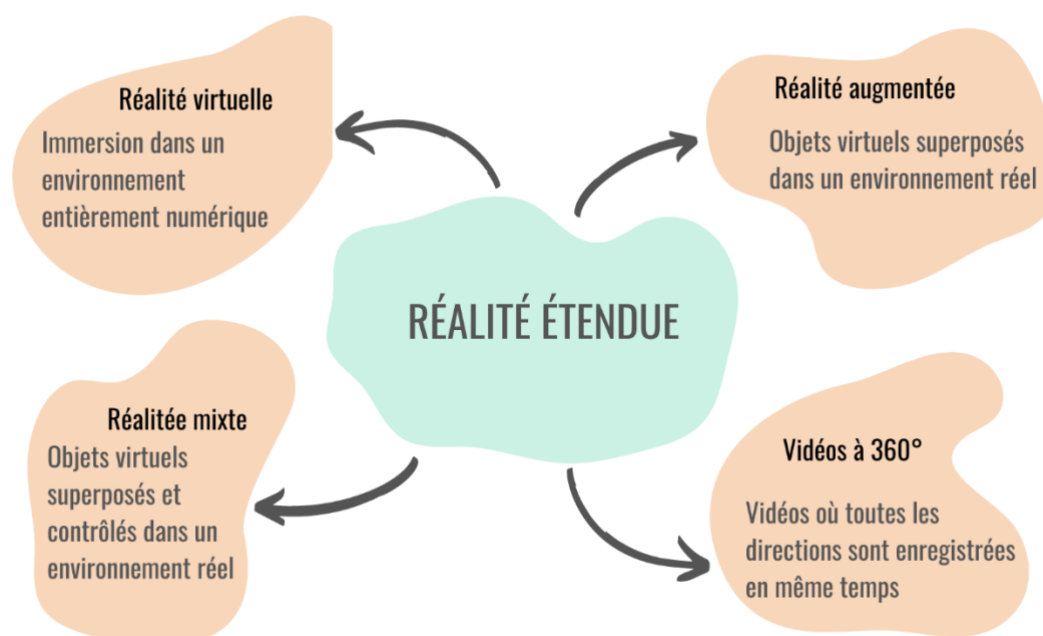
Création de contenu avancée

Description



Les nouvelles technologies telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée (y compris l'impression augmentée), les chatbots, l'enregistrement de vidéos à 360°, la publication d'ebooks s'étendent à presque toutes les sphères de notre vie. Elles se développent aussi constamment et deviennent un élément important du commerce, de la science et de l'éducation, depuis la publicité et la promotion, en passant par l'enseignement, le prototypage, jusqu'aux projets technologiques avancés. Cette situation crée un besoin de spécialistes dans ce domaine.

Réalité étendue



Les avantages du ebook

Les ebooks sont des **livres électroniques** que l'on peut lire sur un appareil numérique tel qu'un ordinateur, un téléphone, une tablette ou un « e-reader » dédié

Ils sont bien plus que de **simples documents électroniques** tels que les fichiers .pdf ou .doc.



Vous pouvez les avoir ici et maintenant : il vous suffit d'aller sur Internet, d'en acheter un, de le télécharger et de le lire.

Ils économisent :

- **de l'espace** : ils sont légers et permettent de transporter une bibliothèque entière sur la route
- **de l'argent** : les ebooks sont moins chers à éditer et acheter
- **l'environnement** : en remplaçant les livres avec les ebooks, on sauve des arbres, de l'énergie, et réduit la pollution



Ils peuvent contenir de nombreux types de **compléments**, tels que : du **texte consultable**, de **l'audio**, de **la vidéo**, des **hyperliens**, des **thésaurus** ou des **dictionnaires**.

Ils sont interactifs :

- vous pouvez **surligner** ou **souligner** le texte (sans éditer) et mettre des **marques page**
- vous pouvez utiliser **l'outil de recherche** dans le livre



Et personnalisable :

- vous pouvez **régler le rétro-éclairage** du texte
- vous pouvez **modifier la police** et sa **taille**

Qu'est-ce qu'un chatbot

Qu'est-ce qu'un chatbot?

Un chatbot est un programme informatique ou un logiciel basé sur **l'intelligence artificielle**, qui est capable de **simuler une véritable conversation humaine** par le biais de messages textuels ou vocaux.



Il peut être installé sur des **site web**, **des applications mobiles**, ou fonctionner de manière indépendante par le biais de **mails** ou **d'appels téléphoniques**.

Le chatbot peut fonctionner soit comme un programme **fermé (directives définies et limitées)**, soit comme un programme **ouvert (apprentissage automatique)** :

- un chatbot **fermé** ne reconnaît qu'un nombre **limité** de mots, de phrases et de demandes et ne peut répondre qu'à des **questions spécifiques**
- un chatbot **ouvert** est capable **d'apprendre par lui-même** sur la base de ses interactions et d'améliorer ses capacités de conversation.



C'est un outil très **pratique** :

- offre un **service 24/7**
- est **moins cher que les travailleurs humains**
- il est capable non seulement de **donner** mais aussi de **recevoir les informations nécessaires** à l'entreprise.

Le chatbot peut jouer plusieurs rôles :

- un outil de vente et de marketing
- un bureau d'accueil (prise de réservations et de rendez-vous)
- un enquêteur (collecte d'informations de base telles que les courriels, les numéros de téléphone, les adresses ou les préférences ou besoins des clients).





Investissement ou coût d'entrée

Pour commencer à fournir des services sur les technologies avancées de création de contenu en tant qu'assistant virtuel, l'investissement suivant est requis :

- Ordinateur de bureau ou ordinateur portable, écran et périphériques appropriés (€€)
- Casque VR (€€ - €€€)
- Tablette ou smartphone (€€)
- Applications de base de réalité augmentée (€)
- Logiciel Chatbot (€ - €€ - mensuel)
- Caméra 360 degrés (€€)
- Logiciel professionnel de publication de livres électroniques (€ - €€)



Impact environnemental

L'impact environnemental :

- Acheter du nouveau matériel informatique (🌿🌿)
- Tester des applications de VR et AR (🌿🌿🌿)
- Enregistrer des vidéos de 360 degrés (🌿🌿)
- Publier des ebooks (🌿🌿🌿)
- Faire de l'impression augmentée (🌿🌿)
- Se former aux techniques spécialisées (🌿🌿)



Manières de réduire son impact :

- Considérer l'achat de matériel informatique d'occasion
- Choisir des formations en ligne lorsque possible
- Supprimer régulièrement le contenu numérique inutile ou non souhaité
- Choisir des développeurs de logiciels ebook et Chatbot respectueux de l'environnement
- Lorsque vous enregistrez des vidéos 360 à distance de votre domicile, choisissez des moyens de transport plus écologiques.



Bonne pratique

- Pour devenir un assistant virtuel sur les nouvelles technologies comme celles-ci, il faut commencer par faire des recherches approfondies dans les domaines concernés et tester les technologies. Si vous ne pouvez pas vous offrir tous les équipements au départ, limitez vos activités à un ou deux. Vous pouvez également vous rendre dans des centres publics de recherche ou de technologie, des makerspaces ou autres.
- Il ne suffit pas de les apprendre une fois. Il s'agit de disciplines très dynamiques et de technologies qui évoluent rapidement. N'arrêtez donc pas de suivre les actualités spécialisées, les magazines ou les communautés en ligne, d'assister aux séminaires, ateliers et conférences.

- Soyez patient et prudent lorsque vous aidez les autres à découvrir ces technologies. Elles apportent beaucoup de joie et d'amusement, mais aussi parfois de l'anxiété et de l'insécurité.



Défis

- Le principal défi dans ce cas est de changer d'état d'esprit et d'accepter que quelque chose puisse être présenté numériquement d'une manière complètement différente, beaucoup plus avancée qu'avec les méthodes « traditionnelles ». Ici, la différence entre le monde réel et le monde virtuel n'est souvent pas très claire.
- Un autre défi consiste à suivre tous les changements et les innovations dans ces secteurs. Tous les développeurs actuels améliorent constamment leurs solutions et de nouveaux arrivent sur le marché.
- Les nouvelles technologies entraînent de nouvelles menaces pour la sécurité et la sûreté des utilisateurs. De nombreuses réglementations et bonnes pratiques actuelles doivent être mises à jour et étendues. Cependant, à l'heure actuelle, ce sont les changements technologiques dans ces domaines qui viennent en premier et le côté « plus sombre » de cette révolution que nous apprenons « en action ».



Conseils généraux et solutions

Il y a plusieurs manières de faire face à ces défis :

- Tout d'abord, n'ayez pas peur de rester ouvert aux innovations dans ces secteurs. N'ayez pas peur d'essayer et d'échouer.
- Trouvez des sources d'information fiables et suivez les nouvelles annoncées et les débats organisés par celles-ci.
- En entrant dans ces nouvelles sphères de vie, soyez prudent et tenez compte de leur impact physique et psychologique. Si vous remarquez quoi que ce soit d'inquiétant ou de suspect (des cas graves de harcèlement à l'intérieur des métavers ont déjà été signalés), arrêtez l'expérience et signalez vos problèmes aux développeurs, à d'autres spécialistes ou aux autorités compétentes.



À qui s'adresse cet outil et cette activité ?

- Ce domaine est idéal pour les personnes dont l'objectif est de découvrir de nouveaux mondes et de nouvelles opportunités. À l'exception de l'espace extra-atmosphérique, il n'y a pas beaucoup d'endroits non découverts dans le « monde réel ». Les méta-mondes ouverts par les



dispositifs numériques et virtuels vous donnent la possibilité de pénétrer dans quelque chose de complètement nouveau.

- C'est donc aussi un espace pour les personnes qui aiment apprendre les nouvelles technologies, qui sont indépendantes et curieuses.

Conclusions

- Le répertoire d'outils permettant la création de contenu avancé est très vaste et comprend des technologies telles que la réalité virtuelle et augmentée, les vidéos à 360°, les chatbots et la publication de ebooks.
- En fonction de la technologie choisie, les coûts d'entrée peuvent varier de faibles à très élevés, surtout si vous souhaitez investir dans un équipement VR haut de gamme.
- Cependant, leur impact environnemental reste relativement faible et facile à éviter, à réduire ou à compenser.
- Pour commencer à travailler dans ce domaine, vous devez faire preuve d'un niveau d'intérêt suffisant, qui doit être maintenu en permanence, car le secteur évolue rapidement et de nouvelles solutions et améliorations peuvent être attendues quotidiennement.



- Par conséquent, ce domaine présente des défis particuliers : il faut changer d'état d'esprit et rester ouvert à de nouvelles expériences, suivre le flux d'informations dans le domaine et, enfin, être conscient des menaces possibles liées aux nouvelles façons d'utiliser les outils numériques.
- La meilleure façon de surmonter ces défis est d'être à la fois ouvert aux nouvelles opportunités et prudent et vigilant en cas de danger.
- Tout cela a un impact direct sur le profil possible d'un assistant virtuel dans ce domaine : une personne courageuse et techniquement compétente, qui connaît également les lignes rouges des risques.



Bibliographie :

- Brush, K., Scardina, J., (n.a.). Chatbot. Retrieved from <https://www.techtargget.com/searchcustomerexperience/definition/chatbot>
- Canavesi, B. (2022, January 5). What Is The Metaverse: Where We Are and Where We're Headed. Retrieved from <https://www.td.org/atd-blog/what-is-the-metaverse-where-we-are-and-where-were-headed>
- Coetzee, T. (2021, May 6). Augmented Reality Printing – 5 Things You Should Know. Retrieved from <https://www.printulu.co.za/blog/print-and-augmented-reality-5-things-you-should-know/>
- Dube, M. (2019, February 14). What's an Ebook? Beginner's Guide to Ebook Creation and Distribution. Retrieved from <https://publishdrive.com/whats-an-ebook.html>
- Frankenfield, J. (2022, May 18). Chatbot. Retrieved from <https://www.investopedia.com/terms/c/chatbot.asp>
- Edwards, L. (2021, October 7). Best eBook creators 2022. Retrieved from <https://www.toptenreviews.com/best-ebooks-creators>
- Greenwald, W. (2022, April 20). The Best VR Headsets for 2022. Retrieved from <https://www.pcmag.com/picks/the-best-vr-headsets>
- Hernandez, A. (n.a.). The Best 10 Free and Open-Source Virtual Tour Software Solutions. Retrieved from <https://www.goodfirms.co/virtual-tour-software/blog/best-free-open-source-virtual-tour-software-solutions>
- Hussain, A. (2018, November). How To Create an Ebook From Start To Finish [Free Ebook Templates]. Retrieved from <https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-create-an-ebook-free-templates>
- Kovalenko, O. (2022, July 6). 10 Best WordPress Chatbot for Your Website in 2022. Retrieved from <https://www.tidio.com/blog/wordpress-chatbot/>
- Marr, B. (2019, August 12). What Is Extended Reality Technology? A Simple Explanation For Anyone. Retrieved from



<https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2019/08/12/what-is-extended-reality-technology-a-simple-explanation-for-anyone/?sh=5020589e7249>

- n.a. (2021, May 13). 15 Best Chatbot Platforms to Use in 2021. Retrieved from <https://signum.ai/blog/15-best-chatbot-platforms-to-use-in-2021/>
- n.a. (2020, October 12). 5 Exciting Examples Of Augmented And Virtual Reality In Print. Retrieved from <https://blog.drupa.com/de/5-exciting-examples-of-augmented-and-virtual-reality-in-print-2/>
- n.a. (n.a.). Extended Reality (XR). Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/extended-reality-xr>
- n.a. (2021, September 21). What Is the Metaverse? Retrieved from <https://academy.binance.com/en/articles/what-is-the-metaverse>
- n.a. (n.a.). What is XR? Retrieved from <https://xr4all.eu/xr/>
- Patel, S. (2022, June 30). What is Chatbot? Why are Chatbots Important? Retrieved from <https://www.revechat.com/blog/what-is-a-chatbot/>
- Ravenscraft, E. (2022, April 25). What Is The Metaverse, Exactly? Retrieved from <https://www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/>
- Shapuntova, Y. (2018, August 24). What is Extended Reality and What Can We Do with It? Retrieved from <https://www.sam-solutions.com/blog/what-is-extended-reality-and-what-can-we-do-with-it/>
- Stein, S. (2022, June 9). Best VR Headsets to Buy in 2022. Retrieved from <https://www.cnet.com/tech/gaming/best-vr-headsets/>
- Veldman, S. (2018, March 2022). Extended Reality: a new window on the digital world. Retrieved from <https://www.accenture.com/nl-en/blogs/insights/extended-reality-a-new-window-on-the-digital-world>
- Wahl, J. (2018, July 19). What is an eBook? Understanding Why They Work and How to Make Your Own. Retrieved from <https://learn.g2.com/what-is-an-ebook>



- Weinstein, D. (2022, May 20). What Is Extended Reality? Retrieved from <https://blogs.nvidia.com/blog/2022/05/20/what-is-extended-reality/>
- Yates, E. (2001, December 19). Ebooks: a beginner's guide. Retrieved from <https://www.theguardian.com/books/2001/dec/19/ebooks>

* Financé par l'Union européenne (Code du projet: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033162). Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution- NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

