

MAISON DU
NUMERIQUE ET
DE L'INNOVATION
DU CALAIS

Catalogue des ATELIERS

SOMMAIRE

Les ateliers proposés par la Maison du Numérique et de l'Innovation du Calaisis ont été créés sur-mesure par ses animateurs à partir des demandes du territoire. N'hésitez pas à nous contacter au 03.66.62.50.00 ou à contact@mdnicalais.com pour demander un devis. Les ateliers sont toujours imaginés de façon ludique.

🔗 LES METIERS DU NUMERIQUE

- Visite des lieux et présentation des métiers du numérique
- Présentation des métiers du numérique et expérimentation de la réalité virtuelle

🔗 ATELIERS DIY OBJETS PERSONNALISES

- Personnalisation de mugs
- Personnalisation de tote bag
- Personnalisation de magnets ou badges
- Personnalisation de casquettes
- Personnalisation de gourdes
- Personnalisation de Tee-shirt

🔗 ATELIERS CONCEPTION ET IMPRESSION D'OBJETS EN 3D

- Réalisation d'un arbre à bijoux
- Porte-clef
- Baguette magique
- Fleur alimentaire
- Phare de Calais
- Support de téléphone
- Petit biscuit
- Petit prince
- Harry Potter
- Marvel
- Figurine dragon « Draffy »
- Ville de Londres

🔗 ATELIERS DE REALITE VIRTUELLE

- Harry Potter
- Charlie et la chocolaterie
- Petit prince
- Marvel
- Phare de Calais 360
- Noël
- Multi-expérience
- Escape game multi-utilisateurs

Attention : la réalité virtuelle est déconseillée aux personnes susceptibles de faire des crises d'épilepsie et accessible aux enfants uniquement à partir de 9 ans.

🔗 ATELIERS DE CONCEPTION 3D ET DE REALITE VIRTUELLE

- Harry Potter
- Charlie et la chocolaterie
- Petit prince
- Décoration d'intérieur
- Fleur alimentaire
- Phare de Calais
- Marvel

🔗 ATELIERS DE CODING

- Les mystères de River Falls

🔗 ATELIERS ROBOTIQUE

- Enquêtes dans Londres
- Le parcours du dragon

🔗 ATELIERS DEVELOPPEMENT INFORMATIQUE

- Application chronomètre
- Application chasse-taupes

🔗 ATELIERS INITIATION AUX OUTILS NUMERIQUES

- Découverte de la tablette – Londres
- Découverte de la tablette – Dragon

LES METIERS DU NUMERIQUE

Visite des lieux et
présentation des métiers du
numérique sont au
programme de cet atelier

VISITE DES LIEUX ET PRESENTATION DES METIERS DU NUMERIQUE

À partir de
10 ans

Cet atelier organisé au sein des locaux de l'association est composé de 2 parties :

Une partie est dédiée à **la visite des locaux** : l'espace collaboratif situé au 1^{er} étage de Calais Cœur de Vie et le FABLAB situé au rez-de-chaussée du centre. L'association MAISON DU NUMERIQUE ET DE L'INNOVATION DU CALAISIS est présentée en quelques minutes avec les objectifs de la structure. Ce moment est surtout consacré à des démonstrations : le fonctionnement et l'intérêt des machines sont présentés avec les casques de réalité virtuelle, les imprimantes 3D, les imprimantes textiles, les différentes presses...

La deuxième partie concerne une **présentation des métiers du numérique** : sous forme d'application, les participants pourront découvrir les différents métiers au travers de petits exercices.

L'application a été réalisée pour 2 niveaux : du CM2 à la 3^e et à partir du lycée.

L'objectif étant notamment de susciter quelques vocations.

Durée	1h30
Nbre de personnes maximum	35
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie : <ul style="list-style-type: none">- 1^{er} étage- Rez-de-chaussée



PRESENTATION DES METIERS DU NUMERIQUE ET EXPERIMENTATION DE LA REALITE VIRTUELLE

À partir de
10 ans

Cet atelier organisé au sein des locaux de l'association est composé de 2 parties :

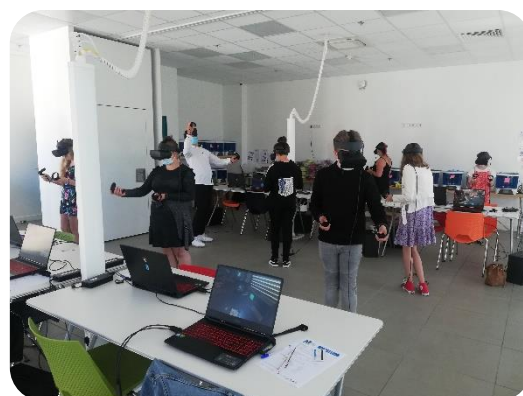
La première partie concerne une **présentation des métiers du numérique** : sous forme d'application, les participants pourront découvrir les différents métiers au travers de petits exercices.

L'application a été réalisée pour 2 niveaux : du CM2 à la 3^e et à partir du lycée.

L'objectif étant notamment de susciter quelques vocations.

La deuxième partie est consacrée à une **découverte de la réalité virtuelle**. Les participants pourront tester différentes applications.

Durée	1h30
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie : 1 ^e étage Rez-de-chaussée



ATELIERS DIY OBJETS PERSONNALISÉS

Fabrication et / ou
personnalisation d'objets

PERSONNALISATION DE MUGS

À partir de
3 ans

Cet atelier organisé au sein du FABLAB du centre Calais Cœur de Vie est dédié à la personnalisation de mugs.



Durée	1h
Nbre de personnes maximum	12
En visioconférence	Non
Lieux	- Centre Calais Cœur de Vie rez-de-chaussée - Tout autre lieu
Thèmes	Halloween Noël Dessins animés Pâques ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Initiation à l'informatique, Création graphique, Découverte de la sublimation
Logiciel utilisé	Sawgrass Creative Studio

PERSONNALISATION DE TOTE BAG

À partir de
3 ans

Cet atelier organisé au sein du FABLAB du centre Calais Cœur de Vie est dédié à la personnalisation de sacs (tote bag).



Durée	1h
Nbre de personnes maximum	12
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie rez-de-chaussée
Thèmes	Halloween Noël Dessins animés Pâques ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Initiation à l'informatique, Création graphique, Découverte de la sublimation
Logiciel utilisé	Sawgrass Creative Studio

PERSONNALISATION DE MAGNETS OU BADGES

De 3 à
7 ans

Cet atelier organisé au sein du FABLAB du centre Calais Cœur de Vie est dédié à la personnalisation de magnets ou de badges.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	12
En visioconférence	Non
Lieux	<ul style="list-style-type: none"> - Centre Calais Cœur de Vie rez-de-chaussée - Tout autre lieu
Thèmes	Halloween Noël Dessins animés Pâques ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Création artistique, Utilisation d'une presse à Badge
Logiciel utilisé	Aucun



PERSONNALISATION DE CASQUETTES

À partir de
6 ans

Cet atelier organisé au sein du FABLAB du centre Calais Cœur de Vie est dédié à la personnalisation de casquettes.

Durée	30 minutes ou 1h
Nbre de personnes maximum	12
En visioconférence	Non
Lieux	<ul style="list-style-type: none"> - Centre Calais Cœur de Vie rez-de-chaussée - Tout autre lieu
Thèmes	Halloween Noël Dessins animés Pâques ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Initiation à l'informatique, Création graphique, Découverte de la sublimation
Logiciel utilisé	Sawgrass Creative Studio



PERSONNALISATION DE GOURDES

À partir de
3 ans

Cet atelier organisé au sein du FABLAB du centre Calais Cœur de Vie est dédié à la personnalisation de gourdes.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	12
En visioconférence	Non
Lieux	<ul style="list-style-type: none">- Centre Calais Cœur de Vie rez-de-chaussée- Tout autre lieu
Thèmes	Halloween Noël Dessins animés Pâques ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Initiation à l'informatique, Création graphique, Découverte de la sublimation
Logiciel utilisé	Sawgrass Creative Studio



PERSONNALISATION DE TEE-SHIRT

À partir de
11 ans

Cet atelier organisé au sein du FABLAB du centre Calais Cœur de Vie est dédié à la personnalisation de tee-shirt blanc en sublimation.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	12
En visioconférence	Non
Lieux	<ul style="list-style-type: none">- Centre Calais Cœur de Vie rez-de-chaussée- Tout autre lieu
Thèmes	Halloween Noël Dessins animés Pâques ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Initiation à l'informatique, Création graphique, Découverte de la sublimation
Logiciel utilisé	Sawgrass Creative Studio



ATELIERS CONCEPTION ET IMPRESSION D'OBJETS EN 3D

Fabrication et / ou
personnalisation d'objets

REALISATION D'UN ARBRE À BIJOUX

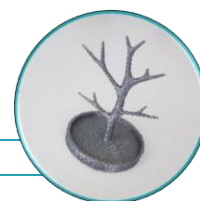
À partir de
10 ans

Cet atelier consiste en la création et la personnalisation d'un arbre à bijoux nominatif en utilisant la modélisation et l'impression 3D.

La technique de modélisation utilisée consiste à déplacer une succession de points dans l'espace 3D. Ces points seront ensuite transformés en un tronc et formeront les branches. La base sera modélisée elle, à part, en partant d'un cylindre écrasé.

Un temps est consacré à la découverte du fonctionnement des imprimantes 3D (3D-Start).

Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Dimensions de l'objet	12 cm de haut
Compétences développées	Modélisation 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender



PORTE-CLEF

À partir de
6 ans

Cet atelier consiste en la création et la personnalisation d'un porte-clef dont la forme est définie en fonction du thème choisi.

Un temps est consacré à la découverte du fonctionnement des imprimantes 3D (3D-Start).

Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Dimensions de l'objet	5 cm de diamètre
Thèmes	Porte clef Marvel - Captain America Porte-clef Marvel - Wonder Woman Porte-clef Citrouille Porte-clef Petit Prince Porte-clef Harry Potter ... <i>Thèmes adaptables</i>
Compétences développées	Modélisation 3D et Impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender



BAGUETTE MAGIQUE

À partir de
6 ans

Cet atelier consiste en la création et la personnalisation d'une baguette magique. Les participants débutent avec un simple cube pour à terme obtenir une baguette magique personnalisée en 3D. Des couleurs et des effets de lumière sont simulés pour comprendre le fonctionnement d'un environnement 3D.

Un temps est consacré à la découverte du fonctionnement des imprimantes 3D (3D-Start).



Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Dimensions de l'objet	18 cm de long
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender ou Sketchup

FLEUR ALIMENTAIRE

À partir de
6 ans

Cet atelier consiste en la création et la personnalisation d'une fleur alimentaire aimantée et nominative représentant les 5 catégories d'aliments. Les participants apprennent à créer l'une des pétales en 3D pour ensuite la dupliquer et former une fleur. Une partie emboîtable comprenant le prénom du participant vient ensuite s'assembler à cette dernière. Des aimants sont intégrés pour qu'elle puisse être apposée sur un réfrigérateur ou toute autre surface magnétique.



Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Dimensions de l'objet	11 cm de diamètre
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces ✓ Personnalisation avec l'ajout d'un prénom ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender

PHARE DE CALAIS

À partir de
8 ans

Cet atelier consiste en la création du Phare de Calais, monument historique de la ville, en trois-dimensions. À la manière d'un puzzle, les participants apprennent à se déplacer dans une scène 3D tout en gérant une bibliothèque d'objets afin de reconstituer le monument.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Dimensions de l'objet	5 cm de hauteur
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par assemblage d'objets ✓ Gestion de ressources d'objets préalablement modélisés ✓ Modélisation par assemblage d'objets
Logiciel(s) utilisés	Blender



SUPPORT DE TELEPHONE

À partir de
10 ans

Cet atelier consiste en la création d'un support de téléphone en trois-dimension. Ce dernier est modélisé à partir de courbes. Les participants apprennent aussi à modéliser leur prénom.

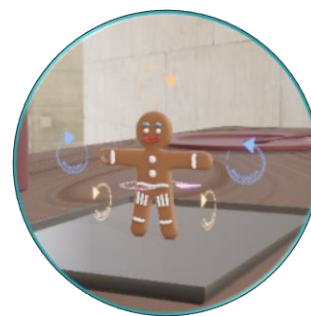
Durée	2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Dimensions de l'objets	7,5 cm de hauteur
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par courbes ✓ Personnalisation avec l'ajout d'un prénom ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender



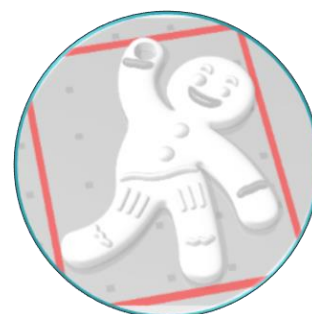
PETIT BISCUIT

À partir de
6 ans

Cet atelier apprend aux participants à animer un personnage en trois dimensions, ici, Petit Biscuit. Ils apprennent à utiliser un logiciel 3D permettant de bouger les membres du personnage en question, le corps, les bras, les jambes, la tête... Ils peuvent même choisir les expressions du visage. Ensuite, ils apprennent à imprimer en 3D leur objet afin d'en faire un porte-clief.



Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Animations 3D ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D ✓ Utilisation des imprimantes 3D pour impression
Logiciel(s) utilisés	Blender



PETIT PRINCE

À partir de
6 ans

Cet atelier consiste à créer un porte-clief Petit Prince avec le logiciel 3D Sketchup. Les participants utilisent différents outils de géométrie pour dessiner en trois dimensions et repartent ensuite avec un porte-clief Petit Prince nominatif.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation avec outils de géométrie ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Sketchup

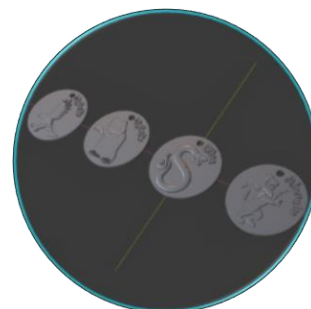


HARRY POTTER

À partir de
6 ans

Cet atelier consiste en la création d'un porte-clef Harry Potter personnalisée à l'effigie d'une des maisons ; Serpentard, Gryffondor, Serdaigle, Poufsouffle. Les participants utilisent des outils de géométrie basiques tout en respectant des dimensions. Un porte-clef leur sera remis en fin d'atelier.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation avec outils de géométrie ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Sketchup



MARVEL

À partir de
8 ans

Cet atelier consiste à créer un porte-clef sur le thème de Marvel en utilisant un logiciel de 3D. Les participants apprendront à créer l'étoile du bouclier de Captain America et viendront l'apposer sur celui-ci. Ils repartiront avec un porte-clef nominatif de Captain America ou de Wonder Woman en fin d'atelier.

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender



FIGURINE DRAGON – « DRAFFY »

À partir de
8 ans

Les participants pourront notamment faire bouger les ailes, les yeux, les pattes ... Ils découvrent le logiciel 3D et apprennent à exporter le fichier sous plusieurs extensions. Un temps est consacré à la découverte du fonctionnement des imprimantes 3D (3D-Start).

Durée	1h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Navigation dans une scène 3D✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces✓ Bases de l'animation 3D✓ Mise à l'échelle pour impression 3D✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Blender



VILLE DE LONDRES

À partir de
8 ans

Les participants apprennent à construire une ville en 3D en déplaçant des objets, modélisant, gérant une base de données. Ils découvrent le logiciel 3D et apprennent à exporter le fichier sous format image. Un temps est consacré à la découverte du fonctionnement des imprimantes 3D (3D-Start).

Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Navigation dans une scène 3D✓ Modélisation par duplication d'objets✓ Mise à l'échelle pour impression 3D✓ Exportation en format image
Logiciel(s) utilisés	Blender





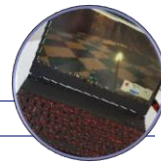
ATELIERS DE RÉALITÉ VIRTUELLE

Faire découvrir la réalité virtuelle via des applications liées au thème

HARRY POTTER

À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la Réalité Virtuelle sur le thème de la magie. Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Le format deux heures comprend la calibration de son équipement et le développement d'une scène virtuelle avec des interactions. La séance dans les deux formats se termine avec un jeu d'immersion dans l'univers d'Harry Potter aux graphismes et sorts stupéfiants !



Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Calibrer le matériel✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Créer un système de déplacement virtuel✓ Développer des interactions virtuelles✓ Lancer une application en réalité virtuelle.
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR.

CHARLIE ET LA CHOCOLATERIE

À partir de
11 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la Réalité Virtuelle sur le thème des confiseries. Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Le format deux heures comprend la calibration de son équipement et le développement d'une scène virtuelle avec des interactions. La séance dans les deux formats se termine dans le monde de Charlie et la chocolaterie où il faudra faire ses preuves pour pouvoir être propriétaire de la chocolaterie.



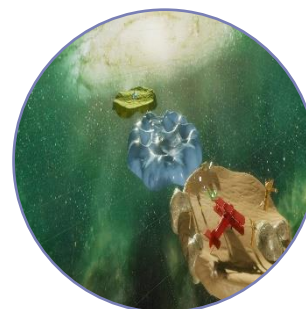
Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Calibrer le matériel✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Créer un système de déplacement virtuel✓ Développer des interactions virtuelles✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR.

PETIT PRINCE

À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la Réalité Virtuelle sur le thème du « Petit Prince ». Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Le format deux heures comprend la calibration de son équipement et le développement d'une scène virtuelle avec des interactions. Dans les deux formats, en fin de séance, l'utilisateur incarnera un aviateur aidé par le Petit Prince devant voyager entre les mondes afin de pouvoir repartir chez lui.

Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Calibrer le matériel ✓ Manipuler la technologie ✓ Mise en place d'une scène virtuelle ✓ Créer un système de déplacement virtuel ✓ Développer des interactions virtuelles ✓ Lancer une application en réalité virtuelle.
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR.



MARVEL

À partir de
10 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la Réalité Virtuelle sur le thème « Marvel ». Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Le format deux heures comprend la calibration de son équipement et le développement d'une scène virtuelle avec des interactions. La séance, dans les deux formats, se termine dans le monde de « Captain America » et les « Avengers » où il faudra tout donner pour battre nos adversaires.

Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Calibrer le matériel ✓ Manipuler la technologie ✓ Mise en place d'une scène virtuelle ✓ Créer un système de déplacement virtuel ✓ Développer des interactions virtuelles ✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR.



PHARE DE CALAIS 360

À partir de
10 ans

Cet atelier consiste à découvrir la Réalité Virtuelle et plus précisément la vue 360. L'apprenant utilisera « Google Map » pour créer une vue 360 du phare de Calais. L'objectif est de créer une scène virtuelle à partir de cette vue et pouvoir immerger un utilisateur.

Durée	1h30
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Calibrer le matériel✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Utiliser Google Map✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR



NOËL

À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la Réalité Virtuelle sur le thème de Noël. Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Le format deux heures comprend la calibration de son équipement et le développement d'une scène virtuelle avec des interactions. En fin de séance, l'apprenant pourra découvrir quelques applications de divertissement.

Durée	1h ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Calibrer le matériel✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Créer un système de déplacement virtuel✓ Développer des interactions virtuelles✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR



MULTI-EXPERIENCE

À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir la Réalité Virtuelle dans son ensemble. Un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Diverses applications sont proposées avec différents thèmes. Chaque application possède ses propres interactions. L'objectif est vraiment d'apprendre tout en s'amusant.

Durée	1h, 1h30 ou 2h
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Calibrer le matériel✓ Manipuler la technologie✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR



ESCAPE GAME MULTI-UTILISATEURS

À partir de
11 ans

Cet atelier consiste à découvrir la Réalité Virtuelle à travers un jeu de type escape game dans lequel il faut réussir à s'échapper. Le travail en équipe est primordial. L'environnement est une mine abandonnée.

Durée	1h ou 1h30
Nbre de personnes maximum	6
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Manipuler la technologie✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR



HARRY POTTER

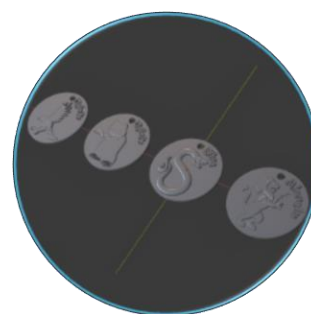
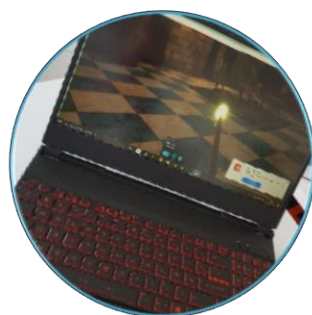
À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la 3D et la Réalité Virtuelle sur le thème de la magie.

La partie 3D comprend la modélisation et l'impression de d'un porte-clef à l'effigie de l'une des maisons d'Harry Potter ; Sairdaigle, Serpentard, Poufsoufle et Gryffondor.

Pour la partie VR, un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Il faudra développer une scène virtuelle avec des interactions. La séance se termine avec un jeu d'immersion dans l'univers d'Harry Potter aux graphismes et sorts stupéfiants !

Durée	2h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation avec outils de géométrie ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D ✓ Manipuler la technologie ✓ Mise en place d'une scène virtuelle ✓ Créer un système de déplacement virtuel ✓ Développer des interactions virtuelles ✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Sketchup, 3D STAR, Unity3D, Oculus, SteamVR



ATELIERS DE CONCEPTION 3D ET DE RÉALITÉ VIRTUELLE

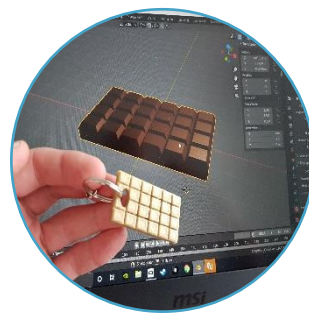
Sur un thème donné,
faire découvrir la réalité
virtuelle et la conception
3D

CHARLIE ET LA CHOCOLATERIE

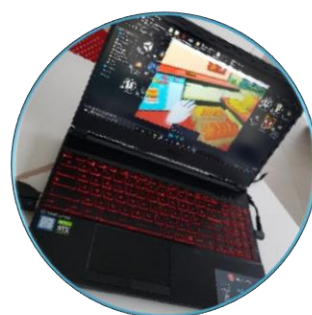
À partir de
11 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la 3D et la Réalité Virtuelle sur le thème du « Charlie et la chocolaterie ».

La partie 3D comprend la modélisation et l'impression d'une barre de chocolat. Pour la partie VR, un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Il faudra développer une scène virtuelle avec des interactions. En fin de séance, l'utilisateur incarnera un aviateur aidé par le Petit Prince devant voyager entre les mondes afin de pouvoir repartir chez lui.



Durée	2h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Navigation dans une scène 3D✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces✓ Mise à l'échelle pour impression 3D✓ Exportation pour impression 3D✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Créer un système de déplacement virtuel✓ Développer des interactions virtuelles✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Blender, 3D STAR, Unity3D, Oculus, SteamVR



PETIT PRINCE

À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la 3D et la Réalité Virtuelle sur le thème du « Petit Prince ».

Dans la partie 3D, les participants apprennent à modéliser un porte-clef sur le thème du Petit Prince. Ils respectent les dimensions pour l'impression et gravent leur prénom en 3D.

Pour la partie VR, un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. . Il faudra développer une scène virtuelle avec des interactions. En fin de séance, l'utilisateur incarnera un aviateur aidé par le Petit Prince devant voyager entre les mondes afin de pouvoir repartir chez lui.

Durée	2h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Navigation dans une scène 3D✓ Modélisation avec outils de géométrie✓ Mise à l'échelle pour impression 3D✓ Exportation pour impression 3D✓ Manipuler la technologie✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Sketchup, 3D STAR, Unity3D, Oculus, SteamVR



DECORATION D'INTERIEUR

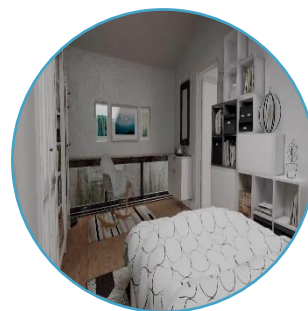
À partir de
12 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la 3D et Réalité Virtuelle sur le thème de la décoration d'intérieur.

La partie 3D comprend la création et la personnalisation d'un arbre à bijoux ou d'un support de téléphone en utilisant la modélisation et l'impression 3D.

Pour la partie VR, un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. Il faudra développer une scène virtuelle avec des interactions. En fin de séance, l'utilisateur devra redécorer sa chambre et pourra se divertir.

Durée	2h ou 3h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Navigation dans une scène 3D✓ Modélisation par courbes✓ Personnalisation avec l'ajout d'un prénom✓ Mise à l'échelle pour impression 3D✓ Exportation pour impression 3D✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Créer un système de déplacement virtuel✓ Développer des interactions virtuelles✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Blender, 3D STAR, Unity3D, Oculus, SteamVR



FLEUR ALIMENTAIRE

À partir de
9 ans

Cet atelier consiste à découvrir les bases de la 3D et Réalité Virtuelle sur le thème de la nutrition.

La partie 3D comprend la création d'une fleur alimentaire utilisant la modélisation et l'impression 3D.

Pour la partie VR, un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. L'apprenant voit comment intégrer un modèle 3D dans un environnement virtuel. En fin de séance, l'utilisateur sera immergé dans une cuisine où il devra cuisiner les bons aliments pour les clients.



Durée	1h30 ou 2h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1^{er} étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces ✓ Personnalisation avec l'ajout d'un prénom ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D ✓ Manipuler la technologie ✓ Lancer une application en réalité virtuelle.
Logiciel(s) utilisés	Blender, 3D STAR, Unity3D, Oculus, SteamVR.



PHARE DE CALAIS

À partir de
10 ans

Cet atelier consiste à découvrir la 3D et la Réalité Virtuelle en 360.

La partie 3D comprend.

La partie 3D consiste en la création du Phare de Calais, monument historique de la ville, en trois-dimensions. A la manière d'un puzzle, les participants apprennent à se déplacer dans une scène 3D tout en gérant une bibliothèque d'objets afin de reconstituer le monument. Un porte-clef en forme de phare leur est remis en fin d'atelier.

Pour la partie VR, l'apprenant utilisera « Google Map » pour créer une vue 360 du phare de Calais. L'objectif est de créer une scène virtuelle à partir de cette vue et pouvoir immerger un utilisateur. En fin de séance, le phare de Calais en 3D est intégré dans cette vue 360.



Durée	2h ou 3h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none">✓ Navigation dans une scène 3D✓ Modélisation par assemblage d'objets✓ Gestion de ressources d'objets préalablement modélisés✓ Modélisation par assemblage d'objets✓ Calibrer le matériel✓ Manipuler la technologie✓ Mise en place d'une scène virtuelle✓ Utiliser Google Map✓ Lancer une application en réalité virtuelle
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR



MARVEL

À partir de
10 ans

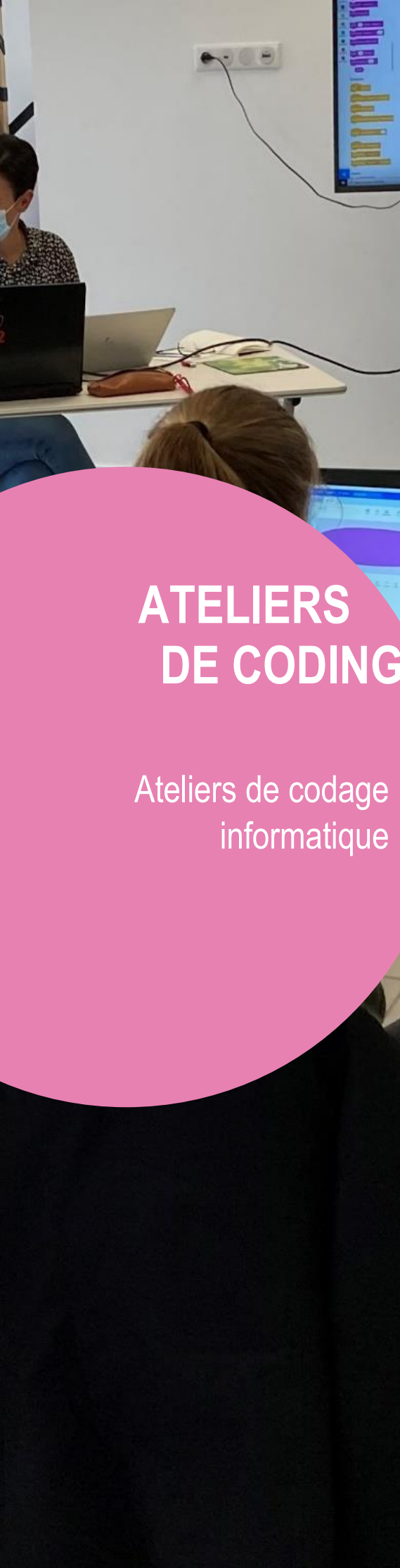
Cet atelier consiste à découvrir les bases de la 3D et la Réalité Virtuelle sur le thème « Marvel ».

La partie 3D consiste à créer un porte-clef sur le thème de Marvel en utilisant un logiciel de 3D. Les participants apprendront à créer l'étoile du bouclier de Captain America et viendront l'apposer sur celui-ci. Ils repartiront avec un porte-clef nominatif de Captain America ou de Wonder Woman en fin d'atelier.

Pour la partie VR, un didacticiel permet de se familiariser avec la technologie. La séance se termine dans le monde des « Avengers » où il faudra tout donner pour battre nos adversaires.

Durée	2h ou 3h
Nbre de personnes maximum	30
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage
Compétences développées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manipuler la technologie ✓ Lancer une application en réalité virtuelle ✓ Navigation dans une scène 3D ✓ Modélisation par ajouts et transformation de points, d'arêtes et de faces ✓ Mise à l'échelle pour impression 3D ✓ Exportation pour impression 3D
Logiciel(s) utilisés	Unity3D, Oculus, SteamVR





ATELIERS DE CODING

Ateliers de codage
informatique

LES MYSTERES DE RIVER FALLS

À partir de
11 ans

Au travers d'une enquête interactive, les filles pourront découvrir le monde de l'informatique, au travers d'exercices de coding et de logique.

Durée	3h
Nbre de personnes maximum	10
En visioconférence	Non
Lieu	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^{er} étage
Compétences développées	Découvertes de l'environnement informatique, du matériel informatique et du codage informatique
Logiciel(s) utilisés	Scratch



ATELIERS ROBOTIQUE

Ateliers de
programmation de
robots

ENQUÊTE DANS LONDRES

À partir de
4 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation d'un robot ozobot. Pour les plus jeunes, une initiation en format grandeur réelle est prévue. Le scénario est le suivant : chaque groupe devra récupérer les éléments d'un bus volé, à travers la ville de Londres pour reconstituer le véhicule.



Durée	1h ou 1h30
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	Programmation, logique de déplacements
Logiciel(s) utilisés	Aucun ou ozoblockly

LE PARCOURS DU DRAGON

À partir de
4 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation d'un robot ozobot. Pour les plus jeunes, une initiation en format grandeur réelle est prévue. Le scénario est le suivant : chaque groupe devra retracer le parcours du dragon dans la ville de Calais.

Durée	1h ou 1h30
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	Programmation, logique de déplacements
Logiciel(s) utilisés	Aucun ou ozoblockly

ATELIERS DEVELOPPEMENT INFORMATIQUE

Ateliers de
développement
d'applications

APPLICATION CHRONOMETRE

À partir de
12 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation C# (C Sharp) au travers de la création d'une application chronomètre entièrement personnalisable. Les participants pourront installer l'application sur leur téléphone Android.



Durée	1h30
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	Logique algorithmique Recherche internet Création graphique Exportation d'application Programmation
Logiciel(s) utilisés	Unity 3D Photoshop Visual Studio

APPLICATION CHASSE-TAUPES

À partir de
12 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la programmation C# (C Sharp) au travers de la création d'un jeu de type chasse-taupes entièrement personnalisable. Les participants pourront installer le jeu sur leur téléphone Android.



Durée	1h30
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	Logique algorithmique Recherche internet Création graphique Exportation d'application Programmation
Logiciel(s) utilisés	Unity 3D Photoshop Visual studio

DECOUVERTE DE LA TABLETTE - LONDRES

De 3 à 8 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la manipulation d'une tablette Android. Ils devront replacer les parties du costume d'un garde et d'écoliers anglais, replacer les principaux monuments de Londres sur une carte et visionner des vidéos 360.

Cet atelier est également l'occasion de réviser l'anglais.



Durée	30 minutes
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	Utilisation de la tablette tactile Vocabulaire anglais
Logiciel(s) utilisés	Aucun

DECOUVERTE DE LA TABLETTE - DRAGON

De 3 à 8 ans

Cet atelier consiste à faire découvrir aux participants la manipulation d'une tablette Android. Ils devront replacer les principaux monuments sur une carte de Calais, dessiner les pouvoirs du dragon (feu, terre, eau et air) et sauver les monuments de la ville.

Durée	30 minutes
Nbre de personnes maximum	15
En visioconférence	Non
Lieux	Centre Calais Cœur de Vie 1 ^e étage ou autre
Compétences développées	Utilisation de la tablette tactile Découverte de la ville et de ses monuments Dessin
Logiciel(s) utilisés	Aucun

ATELIERS INITIATION AUX OUTILS NUMERIQUES

Ateliers de découverte
des technologies