iStream

Co-funded by the European Union

iStream

Programmes d'enseignement supérieur sur l'approche journalistique immersive approche journalistique

Cadre de compétences

2026

iStream – Programmes d'enseignement supérieur sur l'approche du journalisme immersif

Cadre de compétences iStream

La rédaction de ce document a été achevée en septembre 2026.

Site web du projet : www.istream-project.eu

Le projet iStream est un partenariat de coopération dans l'enseignement supérieur (KA220-HED) financé dans le cadre du programme Erasmus+.

Numéro du projet : 2024-1-PL01-KA220-HED-000254186

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont toutefois ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de la Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji. Ni l'Union européenne ni la Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji ne peuvent en être tenus responsables.

Ce document a été créé grâce à la collaboration de l'ensemble du partenariat iStream : Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie (PL) - coordinateur du projet, Learnable s.c. (IT), Università Politecnica delle Marche (IT). Université de Nicosie (CY), Infinitivity Design Labs (FR).

Ce document est sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.

Sommaire

Introduction 4

1. Méthodologie 5

Dimension 1 – Domaine de compétence 5

Dimension 2 – Compétence 5

Dimension 3 – Niveau de maîtrise 5

Dimension 4 – Connaissances, aptitudes et attitudes 5

2. Cadre de compétences 6

Domaine de compétence : 1. Compétences générales en production multimédia 6

Domaine de compétence : 2. Technologies immersives pour la narration 9

Domaine de compétence : 3. Genres du journalisme immersif et leur production 11

Domaine de compétence : 4. Aspects psychologiques du journalisme immersif 14

Domaine de compétence : 5. Aspects éthiques du journalisme immersif 16

Domaine de compétence : 6. Aspects juridiques et sécuritaires du journalisme immersif 18

Domaine de compétence : 7. Contexte social du journalisme immersif 22

Domaine de compétence : 8. Compétences relationnelles pour le journalisme immersif 23

Domaine de compétence : 9. Nouvelles tendances en matière de journalisme immersif 25

Profil du journaliste immersif 29

Compétences clés et expertise 29

Conclusion 31

Introduction

Dans le paysage médiatique actuel en pleine évolution, le journalisme immersif apparaît comme une pratique transformatrice à la croisée du récit, de la technologie, de l'éthique et de l'engagement social. Le journaliste immersif est un professionnel des médias avant-gardiste qui exploite des technologies de pointe telles que la réalité virtuelle, augmentée et mixte pour créer des expériences narratives puissantes qui informent, engagent et inspirent le public de manière nouvelle et profonde.

Ce document présente le profil professionnel complet du journaliste immersif, structuré autour d'un ensemble de compétences clés qui reflètent la complexité et la multidisciplinarité du domaine. Chaque domaine détaille les connaissances, les compétences et les attitudes requises pour produire un contenu immersif qui soit non seulement innovant et techniquement avancé, mais aussi éthique, inclusif et adapté psychologiquement à des publics diversifiés.

En intégrant son expertise en production multimédia, en technologies de narration immersive, en approches spécifiques à chaque genre, en connaissances psychologiques, en cadres éthiques et juridiques et en conscience sociale, le journaliste immersif joue un rôle essentiel dans l'avenir du journalisme. Ce profil est conçu pour guider le développement professionnel, orienter les parcours éducatifs et de formation, et aider les organisations et les institutions à reconnaître et à encourager l'excellence dans le journalisme immersif.

1. Méthodologie

La définition du cadre de compétences iStream repose sur différentes dimensions qui sont conformes à celles proposées par le DigComp 2.2 publié par la Commission européenne

Elles sont les suivantes :

Dimension 1 – Domaine de compétence

Le partenariat iStream a défini les domaines de compétence suivants

1. Compétences générales en production multimédia
2. Technologies immersives pour la narration
3. Genres du journalisme immersif et leur production
4. Aspects psychologiques du journalisme immersif
5. Aspects éthiques du journalisme immersif
6. Aspects juridiques et sécuritaires du journalisme immersif
7. Contextes sociaux du journalisme immersif
8. Compétences relationnelles dans le journalisme immersif
9. Nouvelles tendances du journalisme immersif

Dimension 2 – Compétence

La compétence est la *capacité démontrée à utiliser des connaissances, un savoir-faire, une expérience et des aptitudes – professionnelles, personnelles, sociales ou méthodologiques – dans des situations de travail ou d'apprentissage et dans le cadre du développement professionnel et personnel (Cedefop 2014)* .

Dimension 3 – Niveau de maîtrise

Les compétences peuvent être articulées en différents niveaux de maîtrise. Le niveau de maîtrise adopté pour le cadre de compétences iStream correspond aux niveaux 6 et 7 du CEC.

Dimension 4 – Connaissances, aptitudes et attitudes

Ensemble des connaissances, des aptitudes et des attitudes permettant d'acquérir une compétence.

2. Cadre de compétences

Ce cadre de compétences définit le profil professionnel du journaliste immersif, en décrivant les connaissances, les compétences et les attitudes essentielles requises dans ce domaine émergent.
Il s'articule autour de domaines de compétences clés qui reflètent la nature multidisciplinaire du journalisme immersif, comme suit :

Domaine de compétence : 1. Compétences générales en production multimédia

Compétence	1.1 Créer et éditer du contenu multimédia dans différents formats, afin d'exprimer des faits ou des opinions.
Niveau de compétence	Je suis capable de : • modifier le contenu en utilisant les formats les plus appropriés • adapter mon expression grâce à la création des moyens numériques les plus appropriés. • créer des solutions à des problèmes complexes et mal définis liés à la création et à l'édition de contenu dans différents formats, ainsi qu'à l'expression de soi à l'aide de moyens numériques. • intégrer mes connaissances pour contribuer à la pratique et aux connaissances professionnelles et guider les autres dans le développement de contenu.
Connaissances	K1.1.1 Comprendre les principes de conception multimédia, y compris la théorie des couleurs, la typographie et la mise en page. K1.1.2 Connaissance des formats et normes vidéo, audio et image, des codecs et des techniques de compression. K1.1.3 Connaît les logiciels et outils de production multimédia standard de l'industrie. K1.1.4 Comprendre les structures narratives (narration numérique) et comment les appliquer dans des contextes multimédias.

	K1.1.5 Connaît les workflows de production multimédia de bout en bout, de la préproduction à la postproduction. K1.1.6 Connaît les droits d'auteur, les licences et les considérations éthiques dans la production multimédia. K1.1.7 Comprend les facteurs démographiques et psychographiques du public cible pour la conception multimédia. K1.1.8 Possède une connaissance approfondie des théories de la conception multimédia et de la conception centrée sur l'utilisateur. K1.1.9 Est au courant des outils émergents tels que la réalité étendue, la réalité mixte et l'interface vocale. K1.1.10 Connaît les méthodes qualitatives et quantitatives d'analyse des médias et de test utilisateur. K1.1.11 Comprend les impacts culturels, sociaux et économiques de la production multimédia. K1.1.12 Possède une compréhension avancée de l'intégration du multimédia dans des systèmes ou des plateformes plus vastes. K1.1.13 Connaît la manière dont le multimédia s'aligne sur les stratégies organisationnelles et de communication. K1.1.14 Connaît les principes des systèmes médiatiques européens. K1.1.15 Possède des connaissances en matière de conception de contenu/produit dans l'esprit du design K1.1.16 Connaît le rôle et l'importance d'un langage approprié dans le journalisme immersif K1.1.17 Est familiarisé avec l'application du concept de « gatekeeping » au journalisme
Compétences	S1.1.1 Conçoit, produit et édite des ressources multimédias, notamment des vidéos, des graphiques et des animations.

	S1.1.2 Travaille efficacement au sein d'équipes multidisciplinaires pour réaliser des projets multimédias. S1.1.3 Utilise et dépannne des outils de production tels que des caméras, des microphones, des éclairages et autres. S1.1.4 Est capable d'effectuer le montage et la post-production (montage vidéo, étalonnage des couleurs, mixage audio, etc.) en maîtrisant les techniques avancées de composition vidéo, d'animation graphique et d'animation 3D. S1.1.5 Applique les principes fondamentaux de la gestion de projet pour organiser les flux de production multimédia. S1.1.6 Travaille sur différentes plateformes et différents formats multimédias. S1.1.7 Crée des concepts multimédias innovants adaptés à des publics ou à des objectifs spécifiques. S1.1.8 Relève les défis complexes liés à la production grâce à des solutions créatives et techniques. S1.1.9 Utilise des analyses et les commentaires des utilisateurs pour affiner les projets multimédias. S1.1.10 Dirige des équipes et gère des projets multimédias à enjeux élevés. S1.1.11 Conçoit des campagnes multimédias alignées sur les objectifs commerciaux et de communication. S1.1.12 Est capable de rechercher et de sélectionner avec précision et efficacité des informations provenant de diverses sources.
Attitudes	• Enclin à combiner différents types de contenus numériques et de données afin de mieux exprimer des faits ou des opinions à des fins professionnelles. • Ouvert à l'exploration de voies alternatives pour trouver des solutions permettant de produire du contenu numérique. • Enclin à suivre les normes et directives officielles en matière d'accessibilité des contenus multimédias.

Domaine de compétence : 2. Technologies immersives pour la narration

Compétence	2.1 Utiliser, gérer et intégrer les technologies immersives pour la narration.
Niveau de maîtrise	Je suis capable de : • Utiliser différentes technologies immersives à des fins de narration • Gérer les technologies immersives pour des projets de narration de petite/moyenne envergure de manière autonome • Fournir des solutions immersives qui répondent aux objectifs de l'organisation ou du client. • Développer et appliquer des méthodologies avancées pour la narration immersive, en intégrant des technologies et des pratiques de pointe. • Adapter les méthodes et outils existants pour répondre aux besoins des projets.
Connaissances	K2.1.1 Possède des connaissances avancées sur les plateformes web, les plateformes VR/AR/MR (par exemple Unity, Unreal Engine) et leurs capacités K2.1.2 Connaît les principes de la modélisation 3D, de l'animation et de l'intégration sensorielle (par exemple, l'audio spatial, le retour haptique). K2.1.3 Comprendre les techniques permettant d'améliorer l'engagement des utilisateurs dans des environnements immersifs. K2.1.4 Est conscient des mesures relatives à la confidentialité des données, à l'inclusivité et à l'accessibilité. K2.1.5 Compréhension approfondie des technologies avancées telles que les interactions basées sur l'IA, l'analyse en temps réel et le neurofeedback dans la narration immersive. K2.1.6 Connaissance approfondie des limites matérielles et des techniques d'optimisation.

	K2.1.7 Connaissance de l'utilisation de l'analyse au cas par cas.
Compétences	S2.1.1 Conçoit et développe des environnements immersifs à l'aide d'outils conformes aux normes de l'industrie. S2.1.2 Intègre des éléments sensoriels (par exemple, haptique, audio spatiale) pour améliorer l'expérience utilisateur. S2.1.3 Optimise les expériences immersives pour favoriser l'engagement et l'accessibilité des utilisateurs, en trouvant le juste équilibre entre créativité et exécution pratique. S2.1.4 Applique les principes de conception UX pour garantir l'accessibilité et l'engagement. S2.1.5 Réalise des tests utilisateurs et évalue les commentaires afin d'améliorer les projets. S2.1.6 Résout les défis techniques liés à l'optimisation des performances et à la convivialité. S2.1.7 Réfléchit/envisage de nouvelles techniques et de nouveaux outils pour une narration immersive. S2.1.8 Propose et met en œuvre des méthodes d'interaction novatrices utilisant les technologies émergentes, en mettant également l'accent sur l'IA. S2.1.9 Évalue des projets à grande échelle à l'aide d'analyses de données et de mesures avancées. S2.1.10 Met en place des technologies permettant d'évaluer l'impact cognitif et émotionnel de la narration immersive. S2.1.11 Utilise ses connaissances des ressources croissantes de l'Internet des objets S2.1.12 Analyse et utilise la méthode au cas par cas en tenant compte de l'aspect multiculturel ○
Attitudes	• Explorer de manière proactive (essayer, tester, évaluer) de nouveaux outils, techniques et approches dans le domaine de la narration immersive.

	• Donner la priorité à l'engagement des utilisateurs, à l'accessibilité et à l'inclusivité dans la conception. • S'adapter rapidement aux progrès technologiques et à l'évolution des exigences des projets. • Faire preuve de responsabilité en matière de confidentialité, de sensibilité culturelle et de pratiques éthiques garantissant l'inclusion et la vérification des faits.

Domaine de compétence : 3. Genres du journalisme immersif et leur production

Compétence	3.1 Planifier et exécuter des projets de publication basés sur différents genres de journalisme immersif, de la conceptualisation à la distribution.
Niveau de maîtrise	Je suis capable de : • Identifier et différencier de manière autonome les genres du journalisme immersif, tels que les documentaires immersifs, les reportages d'investigation et les simulations éducatives. • Analyser l'objectif, le style et les attentes du public pour chaque genre. • Intégrer des connaissances spécifiques à chaque genre pour éclairer la production de projets de journalisme immersif. • Adapter les processus de production aux besoins spécifiques des projets, y compris les objectifs d'engagement du public et les contraintes en matière de ressources. • Développer des flux de travail pour intégrer des éléments immersifs dans les genres journalistiques traditionnels tout en préservant l'intégrité journalistique et la confiance du public.
Connaissances	K3.1.1 Identifie les genres du journalisme immersif et leurs caractéristiques distinctives. K3.1.2 Comprendre les caractéristiques, les structures et les fonctions qui définissent les différents genres du journalisme immersif.

	K3.1.3 Présente des connaissances approfondies et fondées sur les changements technologiques et sociaux qui ont lieu dans le domaine des genres journalistiques immersifs. K3.1.4 Être conscient des prérequis conceptuels et techniques liés au tournage, au traitement, au montage et à la distribution des genres journalistiques immersifs. K3.1.5 Comprendre les principes de narration propres aux différents genres journalistiques, tels que le maintien de l'attention du public et l'exploitation de l'immersion spatiale. K3.1.6 Comprend les défis éthiques, culturels et techniques potentiels des genres journalistiques immersifs. K3.1.7 Comprend les principes de la combinaison des genres journalistiques traditionnels et immersifs. K3.1.8 Connaît le potentiel des technologies de pointe (par exemple, l'IA, la RA, la RV, la vidéo à 360 degrés) pour créer de nouveaux formats de narration. K3.1.9 Connaît les attentes du public et les stratégies d'engagement typiques pour chaque genre. K3.1.10 Comprend les indicateurs et les outils utilisés pour mesurer l'engagement du public, tels que le temps passé, les taux d'interaction et les réactions émotionnelles. K3.1.11 Comprend les principes de conception interactive spécifiques aux genres journalistiques immersifs. K3.1.12 Sait comment l'interactivité influence le déroulement du récit, l'engagement du public et les considérations éthiques. K3.1.13 Comprend l'histoire, l'évolution et les tendances des genres du journalisme immersif. K3.1.14 Comprend les spécifications des équipements, des logiciels et des plateformes de distribution pour tous les genres. K3.1.15 Acquiert et développe ses compétences pratiques dans un domaine correspondant à ses intérêts (par

	exemple, guide de musée, guide sportif, guerrier, enquêteur, guide événementiel, artiste).
Compétences	S3.1.1 Développer du contenu journalistique immersif à l'aide de la technologie VR (3D en temps réel) S3.1.2 Développer du contenu journalistique immersif à l'aide de la technologie vidéo à 360 degrés S3.1.3 Développer des contenus journalistiques immersifs à l'aide de la technologie RA (production) S3.1.4 Adapter les genres journalistiques traditionnels aux médias immersifs S3.1.5 Concevoir des formats mixtes et nouveaux de journalisme immersif S3.1.6 Évaluer l'engagement du public à travers différents genres de journalisme immersif S3.1.7 Intégrer l'interactivité et la gamification dans les genres du journalisme immersif S3.1.8 Développer des expériences multi-utilisateurs dans le journalisme immersif S3.1.9 Développer des formats immersifs dédiés à l'analyse géopolitique et géoéconomique (simulations de scénarios, reportages géospatiaux, interviews contextualisées dans des zones de crise
Attitudes	• Enclin à améliorer constamment ses connaissances des genres du journalisme immersif. • Engagé à créer du contenu journalistique immersif à la fois innovant et accessible à un public diversifié. • Valorise la résilience et l'adaptabilité, se montre disposé à apprendre de nouveaux outils, à résoudre des problèmes techniques et à adapter ses approches créatives pour répondre aux exigences des projets. • S'engage à diffuser efficacement ses connaissances sur les genres du journalisme immersif au sein des groupes communautaires et des institutions dans lesquels il opère. • Fait preuve d'ouverture d'esprit face aux changements, c'est-à-dire aux nouvelles formes et

	aux nouveaux styles de pratique des genres et aux changements qui les concernent.

Domaine de compétence : 4. Aspects psychologiques de l' au journalisme immersif

Compétence	4.1 Concevoir, planifier et exécuter des projets de journalisme immersif en évaluant les aspects psychologiques et émotionnels impliqués.
Niveau de compétence	Je suis capable de : ● Analyser de manière critique les aspects psychologiques des expériences immersives. ● Concevoir et planifier de manière autonome le développement de contenus immersifs en tenant compte des aspects psychologiques du journalisme immersif ● Concevoir et mettre en œuvre des protocoles de recherche pour étudier les aspects psychologiques de l'immersion ● Adapter les approches narratives immersives afin de répondre à des besoins psychologiques spécifiques et à des contextes culturels particuliers, en garantissant l'inclusivité et l'accessibilité pour favoriser l'empathie.
Connaissances	K4.1.1 Comprendre l'empathie des utilisateurs dans les expériences immersives K4.1.2 Comprendre l'autonomisation et l'action dans le journalisme immersif K4.1.3 Comprendre la charge cognitive et le traitement de l'information dans le journalisme immersif K4.1.4 Comprendre les principales théories psychologiques et comportementales pertinentes pour la conception d'interventions (par exemple, le nudging, la formation d'habitudes, la théorie de l'autodétermination). K4.1.5 Comprendre la régulation émotionnelle et la résilience dans le journalisme immersif

	K4.1.6 Comprendre les concepts fondamentaux de l'immersion, notamment l'engagement sensoriel, l'interactivité et la suspension de l'incrédulité. K4.1.7 Comprendre les principes psychologiques et neurologiques de la perception multisensorielle, notamment la dominance sensorielle, les interactions intermodales et la congruence sensorielle. K4.1.8 Comprendre les principales théories et concepts psychologiques liés à l'expérience utilisateur, notamment l'engagement, le stress et la régulation émotionnelle. K4.1.9 Connaît les implications psychologiques de l'utilisation de la réalité virtuelle dans le domaine du divertissement, ainsi que dans le contexte de différents groupes sociaux et de grande envergure. K4.1.10 Connaît le concept d'empathie ethnoculturelle. K4.1.11 Connaît différentes méthodes de recherche axées sur les aspects psychologiques, notamment le test d'empathie, l'observation et l'analyse de contenu.
Compétences	S4.1.1 Est capable de concevoir et de planifier la mise en œuvre d'un contenu immersif qui favorise les réponses empathiques. S4.1.2 Évaluer l'impact psychologique du contenu immersif S4.1.3 Est capable d'intégrer des connaissances psychologiques dans le processus de conception itératif de contenus immersifs. S4.1.4 Atténuer les risques psychologiques dans le contenu immersif S4.1.5 Concevoir des expériences immersives pour modifier les comportements S4.1.6 Évaluer l'expérience utilisateur (UX) et la convivialité dans le journalisme immersif S4.1.7 Concevoir pour l'immersion, la présence, la plausibilité et l'incarnation dans le journalisme immersif S4.1.8 Concevoir et évaluer des expériences multisensorielles dans le journalisme immersif

	S4.1.9 Être capable d'appliquer certaines méthodes issues du groupe des méthodes psychologiques S4.1.10 Respecter les différences psychologiques individuelles dans la réception du contenu du journalisme immersif
Attitudes	• Être ouvert à l'exploration de diverses perspectives d'utilisateurs afin de favoriser l'empathie dans la narration. • Valorise le rôle des aspects psychologiques dans la création de contenus immersifs percutants et éthiques. • S'engage à répondre aux divers besoins psychologiques, préférences et expériences du public, en veillant à ce que le contenu trouve un écho de manière inclusive et responsable. • Enclin à préserver les utilisateurs des impacts psychologiques indésirables du journalisme immersif • Fait preuve d'empathie envers les personnes issues de milieux culturels différents.

Domaine de compétence : 5. Aspects éthiques du journalisme immersif

Compétence	5.1 Gérer les aspects éthiques du journalisme immersif en renforçant la sécurité, l'inclusion et la sûreté des utilisateurs.
Niveau de maîtrise	Je suis capable de : • Évaluer de manière critique les aspects éthiques liés au journalisme immersif • Développer de manière autonome des expériences immersives qui privilégient les aspects éthiques afin de protéger les utilisateurs. • Appliquer des mesures techniques pour garantir et améliorer les risques éthiques du journalisme immersif. • Réaliser des évaluations pour vérifier la conformité avec les différents aspects éthiques du journalisme immersif

Connaissances	K5.1.1 Comprendre les principes clés de la confidentialité et de la protection des données, y compris des concepts tels que le consentement éclairé, la minimisation des données et l'anonymat des utilisateurs. K5.1.2 Connaît les risques particuliers liés à la confidentialité des expériences immersives, tels que la collecte de données biométriques (par exemple, suivi oculaire, suivi des mouvements), le profilage comportemental et les fuites de données involontaires. K5.1.3 Sait comment transmettre clairement les intentions narratives, notamment en faisant la distinction entre les faits et la fiction ou entre les choix dictés par l'utilisateur et les chemins prédéterminés. K5.1.4 Comprend les concepts et principes clés liés à l'accessibilité et à l'inclusion, notamment la conception universelle, les technologies d'assistance et la sensibilité culturelle. K5.1.5 Comprend les différents types de biais qui peuvent apparaître dans les contenus immersifs, notamment les biais narratifs, les biais de sélection, les biais culturels et les biais algorithmiques.
Compétences	S5.1.1 Développe des expériences immersives qui garantissent et renforcent la confidentialité des utilisateurs. S5.1.2 Garantit la transparence des expériences immersives S5.1.3 Crée du contenu immersif inclusif et accessible S5.1.4 Traite les préjugés potentiels dans le contenu immersif S5.1.5 Prend en compte les sensibilités culturelles, ethnoculturelles et sociales S5.1.6 Encourage l'intégration éthique de l'IA dans le journalisme immersif S5.1.7 Identifie les dilemmes éthiques spécifiques au journalisme immersif

	S5.1.8 Garantit l'exactitude factuelle dans la narration immersive S5.1.9 Équilibre l'engagement émotionnel et la responsabilité éthique
Attitudes	• S'intéresse aux aspects éthiques de la production médiatique liés à tous les acteurs impliqués. • Enclin à adopter une approche proactive pour identifier et traiter les défis éthiques potentiels du journalisme immersif. • S'engage à réfléchir de manière critique aux implications sociétales de l'IA dans le journalisme, en plaidant pour une innovation responsable. • Encourage la collaboration interdisciplinaire afin de garantir une intégration éthique et efficace de l'IA dans le journalisme immersif.

Domaine de compétence : 6. Aspects juridiques et sécuritaires du journalisme immersif

Compétence	6.1 Se conformer aux mesures juridiques relatives à la production et à la publication de produits de journalisme immersif.
Niveau de compétence	Je suis capable • Gérer de manière autonome les aspects juridiques du journalisme immersif. • Appliquer des mesures juridiques et de sécurité pour résoudre des problèmes complexes et imprévisibles dans le journalisme immersif.
Connaissances	K6.1.1 Comprendre les lois et réglementations relatives à la collecte, au stockage et à l'utilisation des données personnelles dans les environnements immersifs. K6.1.2 Connaît les questions relatives aux droits d'auteur, aux marques déposées et à la propriété intellectuelle qui peuvent se poser lors de la création et de la distribution de contenus immersifs.

	K6.1.3 Est conscient des implications juridiques de la publication d'informations fausses ou préjudiciables sur des personnes ou des entités. K6.1.4 Se tenir au courant des lois locales et internationales régissant l'utilisation des médias et des technologies dans le journalisme. K6.1.5 Connaît les lois sur la protection des consommateurs qui s'appliquent aux produits numériques, y compris la réalité virtuelle, notamment les réglementations sur les pratiques commerciales déloyales, la transparence dans la publicité et le droit de se rétracter des contrats numériques. K6.1.6 Connaît les lois relatives aux implications de la réalité virtuelle en matière de sécurité et de santé, y compris les directives visant à prévenir les dommages physiques liés à l'utilisation prolongée d'appareils de réalité virtuelle et l' , qui garantit que le contenu de réalité virtuelle ne cause pas de détresse psychologique. K6.1.7 Comprend les contrats, en particulier ceux liés à la création de contenu, à la distribution et aux accords de licence. K6.1.8 Connaît les réglementations pertinentes en matière de protection des données (par exemple, RODO, GDPR, CCPA) et leurs implications pour la conception et la gestion d'expériences de journalisme immersif. K6.1.9 Connaît les aspects juridiques et sécuritaires dans différentes parties du monde, en mettant particulièrement l'accent sur leur application en Europe.
Compétences	S6.1.1 Applique les lois sur la protection de la vie privée afin de traiter correctement les données et informations personnelles. S6.1.2 Produit des contenus journalistiques immersifs conformes aux lois sur le droit d'auteur et les droits de propriété intellectuelle. S6.1.3 Produit des contenus journalistiques immersifs qui ne portent pas atteinte aux droits d'autres personnes ou organisations

Attitudes	• Ouvert d'esprit et curieux des cadres juridiques applicables aux nouvelles technologies. • Enclin à évaluer et analyser de manière critique les informations, à identifier les problèmes juridiques potentiels et à élaborer des solutions. • Enclin à prêter attention aux détails afin de garantir le respect des lois. • Ouvert à la complexité morale du journalisme immersif, comme les questions de confidentialité et le potentiel de manipulation pour favoriser la confiance et la crédibilité.

Compétences	6.2 Respecter les mesures de sécurité liées à la production et à la publication de produits journalistiques immersifs.
Niveau de compétence	Je suis capable • Gérer de manière autonome les aspects liés à la sécurité du journalisme immersif. • appliquer des mesures de sécurité pour résoudre des problèmes complexes et imprévisibles dans le journalisme immersif.
Connaissances	K6.2.1 Connaît les théories et principes clés des aspects liés à la sécurité du journalisme immersif. K6.2.2 Connaît les menaces potentielles pour la sécurité, telles que les logiciels malveillants et les attaques par hameçonnage, ainsi que les pratiques permettant de sécuriser les plateformes de journalisme immersif. K6.2.3 Connaît les méthodes de cryptage et les solutions de stockage sécurisé des données pour protéger les données contre les accès non autorisés et les violations.

	K6.2.4 Connaît les protocoles de communication sécurisés (tels que HTTPS), les pare-feu et les systèmes de détection d'intrusion pour prévenir les cyberattaques. K6.2.5 Connaît les moyens de sécuriser les appareils utilisés pour le journalisme immersif contre les logiciels malveillants et les accès non autorisés. K6.2.6 Sait comment vérifier l'originalité du contenu et empêcher la falsification des données. K6.2.7 Connaît les mécanismes d'authentification, tels que l'authentification multifactorielle (MFA), qui permettent de garantir que seules les personnes autorisées peuvent accéder au contenu immersif et interagir avec celui-ci. K6.2.8 Connaît les risques liés à l'utilisation de l'IA
Compétences	S6.2.1 Applique les principes de base de la cybersécurité, notamment le chiffrement, le stockage sécurisé des données et la sécurité des réseaux, afin de protéger les informations sensibles et d'empêcher tout accès non autorisé. S6.2.2 Met en œuvre des procédures d'analyse et d'atténuation des menaces de sécurité. S6.2.3 Élabore et met en œuvre des plans pour répondre aux violations de sécurité ou aux fuites de données. S6.2.4 Évalue avec précision le niveau de risque dans le domaine de la sécurité lors de l'utilisation de l'IA et prend des mesures efficaces pour le prévenir ou en limiter les effets.
Attitudes	• Ouvert d'esprit et curieux des aspects liés à la sécurité des nouvelles technologies et des nouveaux contenus. • Enclin à évaluer et analyser de manière critique les informations, à identifier les problèmes de sécurité potentiels et à élaborer des solutions.

	• A tendance à prêter attention aux détails afin d'identifier les vulnérabilités potentielles des systèmes de sécurité.

Domaine de compétence : 7. Contexte social de l'IJ

Compétence	7.1 Reconnaître les contextes sociaux et les perspectives afin de créer des contenus journalistiques immersifs qui favorisent l'empathie et l'engagement émotionnel.
Niveau de compétence	Je suis capable de : • Créer des processus pour rechercher et évaluer des contenus journalistiques immersifs en fonction du contexte social • Intégrer différentes stratégies pour toucher un large public • Favoriser le dialogue grâce à des outils immersifs interroger les questions d'un œil critique à l'aide d'outils immersifs.
Connaissances	K7.1.1 Connaît les théories et les modèles issus de la sociologie, de la psychologie et des études sur les médias afin d'enrichir la narration K7.1.2 Connaît les théories et les modèles relatifs à l'influence de l'opinion publique. K7.1.3 Connaît les effets psychologiques des technologies immersives, telles que la réalité virtuelle et la réalité augmentée, et leur influence sur l'opinion publique. K7.1.4 Connaît les questions sociales, politiques, économiques et culturelles abordées. K7.1.5 Connaît les outils de base des relations publiques et du marketing K7.1.6 Connaît le contrôle de l'information et les valeurs de l'information K7.1.7 Connaît les différentes sources d'informations et de documentation journalistiques, y compris les possibilités de les obtenir à partir de l'environnement social.

Compétences	S7.1.1 Applique des techniques pour reconnaître et respecter la diversité des origines culturelles et des points de vue. S7.1.2 Crée des récits qui favorisent l'empathie et l'engagement émotionnel. S7.1.3 Établit des relations avec les communautés afin de garantir que leurs voix soient fidèlement représentées. S7.1.4 Analyse l'impact social du journalisme immersif et son potentiel à influencer l'opinion publique tout en préservant l'objectivité et l'intérêt public. S7.1.5 Veille à ce que les expériences immersives soient accessibles à un large public, y compris aux personnes handicapées. S7.1.6 Interprète et représente les relations géopolitiques et géoéconomiques dans la production de contenus immersifs, en garantissant l'exactitude et le respect des sensibilités culturelles. S7.1.7 Utilise les technologies immersives dans des contextes commerciaux et de communication interculturelle.
Attitudes	• Se préoccupe des personnes et des communautés représentées dans les récits. • Enclin à réduire les préjugés grâce à la narration immersive. • Engagé à utiliser le journalisme immersif comme un outil de changement social positif. • Engagement à se former en continu sur une technologie en constante évolution

Domaine de compétence : 8. Compétences relationnelles pour le journalisme immersif

Compétence	8.1 Travailler avec des équipes créatives pour développer des projets narratifs immersifs complexes
Niveau de maîtrise	Je suis capable de : • conceptualiser, concevoir et réaliser des projets complexes de journalisme immersif • évaluer de manière critique les sources et les informations et garantir l'intégrité éthique tout en créant des récits percutants.

	• cibler des publics diversifiés grâce à des compétences avancées en résolution de problèmes et en pensée systémique • intégrer les commentaires pour affiner les expériences immersives, en utilisant des pratiques réflexives pour une amélioration continue • - prévoir les impacts sociétaux, en se positionnant comme des leaders capables de relever des défis multiformes dans le domaine en constante évolution du journalisme.
Connaissances	K8.1.1 Sait évaluer les complexités éthiques (par exemple, les lois/restrictions relatives à la vie privée des utilisateurs ou à l'impact émotionnel). K8.1.2 Comprend l'expérience utilisateur afin de concevoir des scénarios pour le journalisme immersif. K8.1.3 Sait écouter attentivement les personnes interrogées et les parties prenantes afin de saisir les idées clés. K8.1.4 Est conscient des tendances dans le comportement et les réactions du public, connaissant le contexte socio-économique local de chaque scénario. K8.1.5 Sait comment adapter des informations complexes en récits clairs et captivants pour des formats immersifs.
Compétences	S8.1.1 Travaille efficacement avec les développeurs, les concepteurs et les experts en la matière pour créer des expériences immersives. S8.1.2 Collabore efficacement avec des membres de l'équipe issus de différents domaines afin d'atteindre des objectifs communs. S8.1.3 Évalue les commentaires et les données du public afin d'affiner l'expérience. S8.1.4 Identifie les faits, les opinions et les stéréotypes afin d'évaluer la neutralité du récit. S8.1.5 Juge de l'exactitude et de la fiabilité des informations utilisées dans les œuvres immersives. S8.1.6 Évalue l'importance des informations reçues à des fins narratives.

	S8.1.7 Gère les dilemmes éthiques dans le journalisme immersif, tels que l'équilibre entre l'impact et la vie privée. S8.1.8 Évalue la validité éthique des décisions et leurs conséquences. S8.1.9 Présente le produit créé et recherche efficacement des sources de financement possibles pour sa mise en œuvre. S8.1.10 Applique efficacement les modèles et normes de gestion de projet ainsi que les outils qui les servent.
Attitudes	• Aptitude à travailler en équipe, dans le respect des rôles et des responsabilités. • Engagé à comprendre les besoins et les expériences du public cible. • Capable de donner la priorité à une conception centrée sur l'utilisateur dans les approches narratives • Enclin à accepter la responsabilité de veiller à ce que le contenu soit équitable, précis et non exploiteur. • Enclin à respecter l'impact émotionnel et culturel des expériences immersives sur le public. • Engagé à remettre activement en question ses préjugés et ses suppositions personnelles afin de maintenir son impartialité.

Domaine de compétence : 9. Nouvelles tendances en matière de justice internationale

Compétence	9.1 Explorer les technologies immersives innovantes et leurs utilisations dans le secteur des médias et de la communication
Niveau de maîtrise	Je suis capable de : • Créer des processus pour tester, rechercher et évaluer les technologies immersives appliquées au secteur des médias et de la communication. • Intégrer différentes sources d'information pour élaborer de nouvelles connaissances sur les tendances technologiques dans le journalisme immersif

Connaissances	K9.1.1 Connaît les dernières avancées en matière de matériel et de logiciels dans les domaines de la réalité virtuelle (RV), de la réalité augmentée (RA) et de la réalité mixte (RM), de l'IdO, des interfaces vocales, des interfaces applicatives et des interfaces haptiques. K9.1.2 Connaît la manière dont les progrès des technologies immersives améliorent la narration interactive. K9.1.3 Être conscient des nouvelles plateformes et applications immersives qui façonnent les interactions avec le public, telles que les écosystèmes du métaverse et de la réalité étendue (XR). K9.1.4 Comprend les méthodes de diffusion de contenu spécifiques à chaque plateforme et les indicateurs d'engagement du public. K9.1.5 Connaît les outils d'analyse et les indicateurs permettant de mesurer l'efficacité et la portée du contenu journalistique immersif. K9.1.6 Connaît les possibilités d'utilisation de l'interface de tous les sens dans le journalisme immersif et sait comment l'utiliser pour gérer l'information. K9.1.7 Comprendre l'importance d'améliorer continuellement ses connaissances et ses compétences dans le domaine du journalisme immersif, conformément au concept d'apprentissage tout au long de la vie.
Compétences	S9.1.1 Analyse les technologies émergentes (par exemple, l'IA dans la RV/RA, les expériences 6DOF) et évalue leur application potentielle dans le journalisme. S9.1.2 Recueille et synthétise les données issues de rapports technologiques, d'articles universitaires et d'études de marché afin d'identifier des tendances et des possibilités futures S9.1.3 Collabore avec des professionnels et des chercheurs dans des domaines connexes (par exemple, développeurs de technologies, analystes des médias) afin de se tenir informé des innovations.

	S9.1.4 Évalue de manière critique et réalise des tests pilotes pour les nouvelles technologies immersives afin d'évaluer leur pertinence pour le journalisme. S9.1.5 Concevoir et mener à bien des projets de recherche visant à cartographier les voies d'innovation dans les technologies du journalisme immersif. S9.1.6 Appliquer la géo-IA pour créer des cartes narratives et des visualisations dynamiques qui enrichissent l'expérience immersive et favorisent la compréhension de phénomènes spatiaux complexes. S9.1.7 Utiliser des outils d'IA pour créer du contenu, en comprenant l'importance de la sensorialité dans leur utilisation appropriée ainsi que les dangers liés à leur utilisation. S9.1.8 Savoir concevoir des solutions de contrôle utilisant les sens ou des combinaisons de sens (contrôle multisensoriel). S9.1.9 Identifier les limites technologiques et motrices dans le domaine de la réalité virtuelle S9.1.10 Utilise le potentiel de l'IA et des nouveaux outils pour accroître l'automatisation et la communication
Attitudes	• Enclin à combiner différents types de sources et de données pour mieux comprendre les avancées technologiques dans le domaine de la communication et de la production médiatique. • Enclin à expérimenter différentes technologies et contenus multimédias.

Compétences	9.2 Étudier les intersections entre le journalisme immersif et les nouvelles tendances en matière de narration et de production médiatique
Niveau de compétence	Je suis capable de : • analyser les rapports, les données et les informations sur les dernières évolutions en matière de narration et de production médiatique • élaborer des stratégies pour étudier les préférences et les comportements du public

Connaissances	K9.2.1 Être conscient de l'intersection entre les technologies immersives et les pratiques journalistiques. K9.2.2 Comprendre comment les données sur le comportement des utilisateurs peuvent éclairer les nouvelles tendances et les innovations en matière de narration. K9.2.3 Être conscient des formats immersifs expérimentaux. K9.2.4 Savoir comment le journalisme immersif s'adapte aux changements sociétaux et culturels. K9.2.5 Connaître les nouvelles réglementations et normes qui affectent le journalisme immersif, telles que celles liées à l'éthique de l'IA, aux deep fakes et aux droits de propriété intellectuelle.
Compétences	S9.2.1 Identifie les changements dans les préférences et les habitudes de consommation du public en matière de contenu immersif. S9.2.2 Intègre les connaissances issues de domaines connexes, tels que l'interaction homme-machine (IHM), les jeux vidéo et les sciences cognitives, afin d'identifier les nouvelles tendances. S9.2.3 Analyse la manière dont d'autres médias et industries (par exemple, le divertissement, l'éducation) adoptent les technologies immersives afin de repérer les tendances adaptables. S9.2.4 Évalue les implications sociétales et éthiques des nouvelles tendances immersives, y compris les biais potentiels et les conséquences imprévues.
Attitudes	• Ouvert à l'exploration de voies alternatives pour innover dans la narration et la production médiatique. • Enclin à combiner les théories des médias à l'analyse sociale.

Profil du journaliste immersif

Un *journaliste immersif* est un professionnel des médias hautement qualifié qui combine des compétences avancées en production multimédia avec des technologies immersives de pointe afin de créer des expériences narratives captivantes, éthiques et ayant un impact social. Ce profil exige non seulement des compétences techniques, mais aussi une sensibilité psychologique, une conscience juridique et un sens éthique aigu.

Compétences et expertise de base

1. Maîtrise de la production multimédia
Le journaliste immersif est doué pour concevoir, produire et éditer des contenus multimédias dans différents formats, notamment vidéo, audio et graphiques interactifs, adaptés à des publics et des plateformes spécifiques. Il applique les principes de conception, de narration et de production, et utilise des outils conformes aux normes de l'industrie pour donner vie aux récits. Ses contenus reflètent une forte conscience de l'accessibilité, des droits d'auteur et de l'engagement du public.

2. Technologies immersives pour la narration
Il utilise habilement les plateformes immersives (VR, AR, MR) pour créer des récits percutants. Grâce à ses connaissances en modélisation 3D, en audio spatiale, en moteurs en temps réel et en intégration sensorielle, il crée des expériences qui captivent les utilisateurs et stimulent leur engagement émotionnel et cognitif. Il explore et intègre en permanence les technologies émergentes, notamment l'IA, l'haptique et les systèmes de neurofeedback.

3. Expertise spécifique au genre dans le journalisme immersif
Ce professionnel reconnaît et s'adapte à différents genres de journalisme immersif, tels que les documentaires immersifs, les simulations et les récits d'investigation. Il adapte les formats et les interactions avec les utilisateurs tout en préservant l'intégrité journalistique. Grâce à une utilisation innovante de la vidéo à 360°, des simulations en réalité virtuelle et des éléments de réalité mixte, il améliore la compréhension et l'empathie du public.

4. Sensibilité psychologique et conception axée sur l'empathie
Comprenant les fondements psychologiques de l'interaction avec l'utilisateur, le journaliste immersif conçoit des contenus qui favorisent l'empathie, l'engagement émotionnel et la résonance cognitive. Il évalue l'expérience utilisateur et la charge mentale, garantit l'inclusivité et protège contre la détresse psychologique, tout en appliquant des théories comportementales et psychologiques à la narration.

5. Leadership éthique dans la création de contenu
Le journaliste immersif s'engage pleinement à respecter les normes éthiques. Il veille de manière proactive à la sécurité des utilisateurs, à leur consentement, à l'inclusivité et à la transparence de l' . Soucieux d'éviter tout parti pris et toute manipulation, il crée un contenu immersif qui respecte l'autonomie des utilisateurs et la sensibilité culturelle, en intégrant des pratiques éthiques en matière d'IA lorsque cela est possible.

6. Conformité juridique et sécurité
Ce professionnel possède une solide compréhension des cadres juridiques, notamment en matière de propriété intellectuelle, de confidentialité des données, de réglementation en matière de santé et de sécurité, et de lois sur la distribution de contenu. Il met en œuvre des mesures de sécurité robustes pour protéger le contenu, les utilisateurs et les plateformes contre les violations et les abus.

7. Orientation vers l'impact social
Le journaliste immersif utilise la narration comme catalyseur de réflexion et de changement social. Il engage diverses communautés, amplifie les voix sous-représentées et favorise l'empathie et le dialogue. Il analyse également le contexte social et politique des récits et évalue leur impact sur l'opinion publique et la conscience sociale.

8. Esprit collaboratif et réfléchi
Le journalisme immersif est un domaine multidisciplinaire. Ces professionnels s'épanouissent au sein d'équipes créatives, en collaboration avec des développeurs, des designers, des chercheurs et des experts en la matière. Ils font preuve de réflexion dans leur pratique, en intégrant les commentaires pour améliorer la qualité et l'engagement des utilisateurs, et sont motivés par l'apprentissage continu et l'auto-évaluation critique.

9. Innovation et réactivité aux tendances
Toujours tournés vers l'avenir, les journalistes immersifs surveillent et évaluent les tendances technologiques dans la production médiatique et la narration. Ils expérimentent activement les formats émergents, évaluent le comportement du public et innovent en matière de modes de narration. Cela inclut l'exploration du métaverse, des écosystèmes XR, des contenus générés par l'IA et des progrès en matière de narration interactive.

Conclusion

L'évolution du journalisme immersif nécessite une nouvelle génération de professionnels des médias dotés d'un mélange unique d'expertise technique, de conscience éthique, de vision créative et de sensibilité sociale. Ce cadre de compétences fournit une base structurée pour comprendre le rôle multiforme du journaliste immersif, en mettant en évidence les divers domaines de compétence nécessaires pour naviguer et façonner ce domaine dynamique.

En décrivant les connaissances, les compétences et les attitudes essentielles dans des domaines clés — de la production multimédia et des technologies immersives aux dimensions psychologiques, éthiques, juridiques et sociales —, ce cadre soutient le développement d'une narration responsable, percutante et tournée vers l'avenir. Il vise à orienter l'éducation, la formation et la pratique professionnelle, afin de garantir que le journalisme immersif continue à se développer en tant qu'outil puissant pour un engagement éclairé, l'empathie et le dialogue démocratique.

iStream

Co-funded by the European Union

UKEN Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

UNIVERSITÀ POLITECNICA DELLE MARCHE

UNIVERSITY of NICOSIA

INFINITIVITY DESIGN LABS

Learnable

2026