






	<p>[Questions fréquemment posées concernant le titre/sujet]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quel est le coût des appareils de réalité virtuelle? • Quels types de programmes peuvent être offerts à l'aide de la réalité virtuelle? • Où obtenir de l'information sur les tendances de l'heure en réalité virtuelle? • De quels types de matériel et de logiciels ai-je besoin pour commencer à utiliser la réalité virtuelle?
	<p>[Principales tendances liées au titre/sujet]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Environnement expérientiel • Leçons d'histoire • Espace lointain • Apprentissage amélioré • Environnements immersifs (360°)
	<p>[Documents de référence]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lambert, Troy. « Virtual Reality in the Library: Creating a New Experience. » <i>Public Libraries Online. Virtual Reality in the Library: Creating a New Experience Comments</i>. Public Library Association (ALA), 24 février 2016. Web. Consulté le 27 juillet 2016. http://publiclibrariesonline.org/2016/02/virtual-reality-in-the-library-creating-a-new-experience/ (en anglais) • Valasco, Ab. « Five Trends in Library Makerspaces » <i>Open Shelf</i>. Association des bibliothèques de l'Ontario, 15 juin 2016. Web. Consulté le 27 juillet 2016. http://www.open-shelf.ca/160615-trends-makerspaces/ (en anglais) • Carson, Erin. « Virtual Reality in 2016: The 10 Biggest Trends to Watch » <i>TechRepublic</i>. TechRepublic Inc., 11 décembre 2015. Web. Consulté le 27 juillet 2016. http://www.techrepublic.com/article/virtual-reality-in-2016-the-10-biggest-trends-to-watch/ (en anglais)
	<p>[Pratiques exemplaires, exemples et projets réalisés par des bibliothèques clientes]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expérimentation à la bibliothèque • Visites virtuelles • Reconstitutions historiques • Expériences sensorielles
	<p>[Sujets liés au titre/sujet]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intelligence artificielle • Réalité augmentée
	<p>[Mots-clics]</p> <ul style="list-style-type: none"> • En anglais #VR #VirtualReality #AR #augmentedreality #AI #ArtificialIntelligence • En français #réalitévirtuelle #réalitéaugmentée #intelligenceartificielle
	<p>[Information complémentaire]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bardi, Joe. « 5 Top Virtual Reality & Augmented Reality Trends 2016. » Marxent Inc., 22 avril 2016. Web. Consulté le 27 juillet 2016. http://www.marxentlabs.com/5-top-virtual-reality-augmented-reality-trends-2016/ (en anglais) • « Which VR Headset Should You Spring For? We Tried Them All, and the Winner Is Clear. » <i>Digital Trends</i>. N.p., 2016. Web. Consulté le 27 juillet 2016. http://www.digitaltrends.com/virtual-reality/best-vr-headsets/ (en anglais)
	<p>Équipe de perfectionnement des compétences skills@olsn.ca 1-800-461-6348, poste 505</p> <p>Équipe d'innovation et de technologie technology@olsn.ca 1-800-461-6348, poste 504</p>