



Réalité Virtuelle et Augmentée

La réalité virtuelle et la réalité augmentée doivent être considérées aujourd'hui comme des technologies indispensables au service des entreprises. Ces deux nouvelles techniques de vision sont utilisées dans les principaux services d'entreprises, que ce soit en marketing, en méthodes, en bureau d'études et même en ergonomie.

Les modules ont été conçus pour asseoir les bases et maîtriser les technologies et moyens de développement liés à la réalité virtuelle et augmentée, pour tous les acteurs, depuis les techniciens jusqu'aux cadres de direction.

Compétences spécifiques de l'École Centrale de Lyon

Les formations sont assurées par des enseignants-chercheurs, chercheurs et ingénieurs de l'ENISE (école interne de l'École Centrale de Lyon) reconnue pour son expertise dans le domaine de la réalité virtuelle et augmentée.

En effet, l'une des spécificités de l'ENISE est de développer ses propres applications en réalité virtuelle ou augmentée dans le cadre de la formation, du marketing ou encore dans le génie civil et l'ingénierie mécanique.

Les différents domaines de formation

Les formations proposées en réalité virtuelle et augmentée sont regroupées en deux domaines appréhendables en fonction des niveaux et besoins des apprenants. 2 publics sont visés : les décideurs et les développeurs.

Pour les décideurs, il s'agira de :

- Inculquer les fondamentaux de la réalité virtuelle
- Inculquer les technologies utilisées et usages visés
- Transmettre une stratégie d'usage de la réalité virtuelle et la réalité augmentée pour des concepteurs souhaitant optimiser l'usage de leur maquette numérique, sans investir sur des spécialistes de l'animation 3D

Pour les développeurs, il s'agira de :

- Comprendre le monde de l'animation, sa puissance et ses limites
- Appréhender les passerelles entre les différents outils de modélisation, pouvant aller jusqu'à la création de codes nécessaires à la réalisation de ces animations

Nos formations se déclinent en programmes courts sur des thèmes précis, mais également en formations sur-mesure sur des volets spécifiques en lien avec la thématique.

Nos experts

Patrick Baert
Ingénieur de recherche à l'ENISE/ECL,
responsable de l'activité réalité virtuelle et
augmentée (XR)

Eliott Zimmerman
Ingénieur d'étude à l'ENISE/ECL,
spécialiste en développement XR