



Intégrer les outils de Réalité Virtuelle et Augmentée dans votre entreprise

PROGRAMME COURT

INTER

INTRA

SUR
MESURE

Ce module s'inscrit dans une démarche de mise à niveau sur l'état de l'art des outils disponibles et des dernières évolutions.

L'approche s'appuie d'une part sur la transmission des connaissances permettant l'appréhension des technologies et moyens de développement liés à la réalité virtuelle et augmentée, mais propose également une mise en œuvre pratique démonstrative sur la base de données industrielles proposées, si souhaité, par les acteurs formés.



Objectifs

Appréhender les différentes technologies immersives disponibles.

Intégrer les principes et outils de l'interopérabilité des données numériques.

Être capable de projeter un avis critique argumenté sur la capacité de son organisation à intégrer les outils immersifs, en fonction des outils numériques disponibles et des compétences des collaborateurs dans ce domaine.

Programme

- > **Théorie et état de l'art sur la réalité virtuelle et augmentée (RV et RA)**
 - Les grandes définitions, les workflows selon les métiers
 - Les différents matériels d'affichage, leur qualité, et la perception de leurs limites au travers de tests démonstratifs
 - Les fondamentaux de la RV, pourquoi faire de la RV, les ingrédients nécessaires à un développement réussi, les périmètres d'usage pertinents
- > **Processus de développement d'un environnement virtuel**

Les outils de formalisation d'un développement en réalité virtuelle ou augmentée, quels besoins, comment immerger au mieux, quelles interactions fonctionnelles
- > **État des lieux et point sur le marché**
- > **Contextes d'usages de la réalité virtuelle et augmentée**

Les domaines d'activité des acteurs, leur intérêt pour ces technologies et les usages associés

Public visé

Managers, décideurs, ingénieurs

Responsable pédagogique

Patrick Baert

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

Durée : 1 jour

Dates 2023 : 4 avril ou 19 octobre

Lieu : ENISE – École Centrale de Lyon

Prix : 1 250 €

Contact

Daniel Ahmad | Chef de projet et référent FC campus Enise
daniel.ahmad@enise.ec-lyon.fr | +33 (0)4 77 43 84 87
www.ec-lyon.fr/formation/ecl-pro-formation-continue





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