

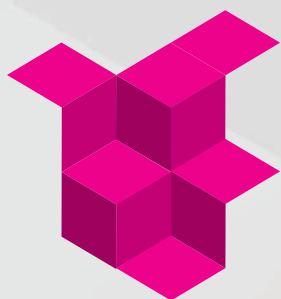


RÉALITÉ AUGMENTÉE
GAME DESIGN
CRÉATION INTERACTIVE
RÉALITÉ VIRTUELLE
INFOGRAPHIE 3D
DESIGN GRAPHIQUE
IMMERSION
MULTIMÉDIA



LES FORMATIONS DÉDIÉES À LA
**CRÉATION DE MÉDIAS
INTERACTIFS NUMÉRIQUES**

DU BAC À BAC + 8



UN PARCOURS DE FORMATION DÉDIÉ À LA CRÉATION DE MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES

L'UCO et les Arts et Métiers se sont associés en 2013 pour créer, au sein de Laval 3D Interactive, le premier ensemble de formations dédiées à la création de médias interactifs numériques.

Cet ensemble réunit les formations de l'école d'infographie de l'**UCO LAVAL** :

- Licence Infographie et Médias Interactifs
- Licence Professionnelle Infographie 3D temps réel

et les formations des **ARTS ET MÉTIERS INSTITUT DE LAVAL** :

- Master Management des Technologies Interactives 3D
- Doctorat

Les établissements donnent ainsi aux étudiants la possibilité d'effectuer un parcours du bac à bac +5, voire, pour ceux qui le souhaitent, de poursuivre jusqu'à bac +8.

Un pôle à rayonnement international autour de la Réalité Virtuelle, la Réalité Augmentée et la 3D temps réel se développe depuis plus de 15 ans à Laval.



DES MOYENS EXCEPTIONNELS

Laval 3D Interactive dispose de salles d'expression plastique, studios photo, audio et vidéo numérique ainsi que d'installations innovantes : plateforme technologique en réalité virtuelle (dispositif de capture de mouvements, écran immersif, SAS Cube...) mutualisée avec les entreprises de réalité virtuelle de Laval au sein du Laval Virtual Center, inauguré en 2017.

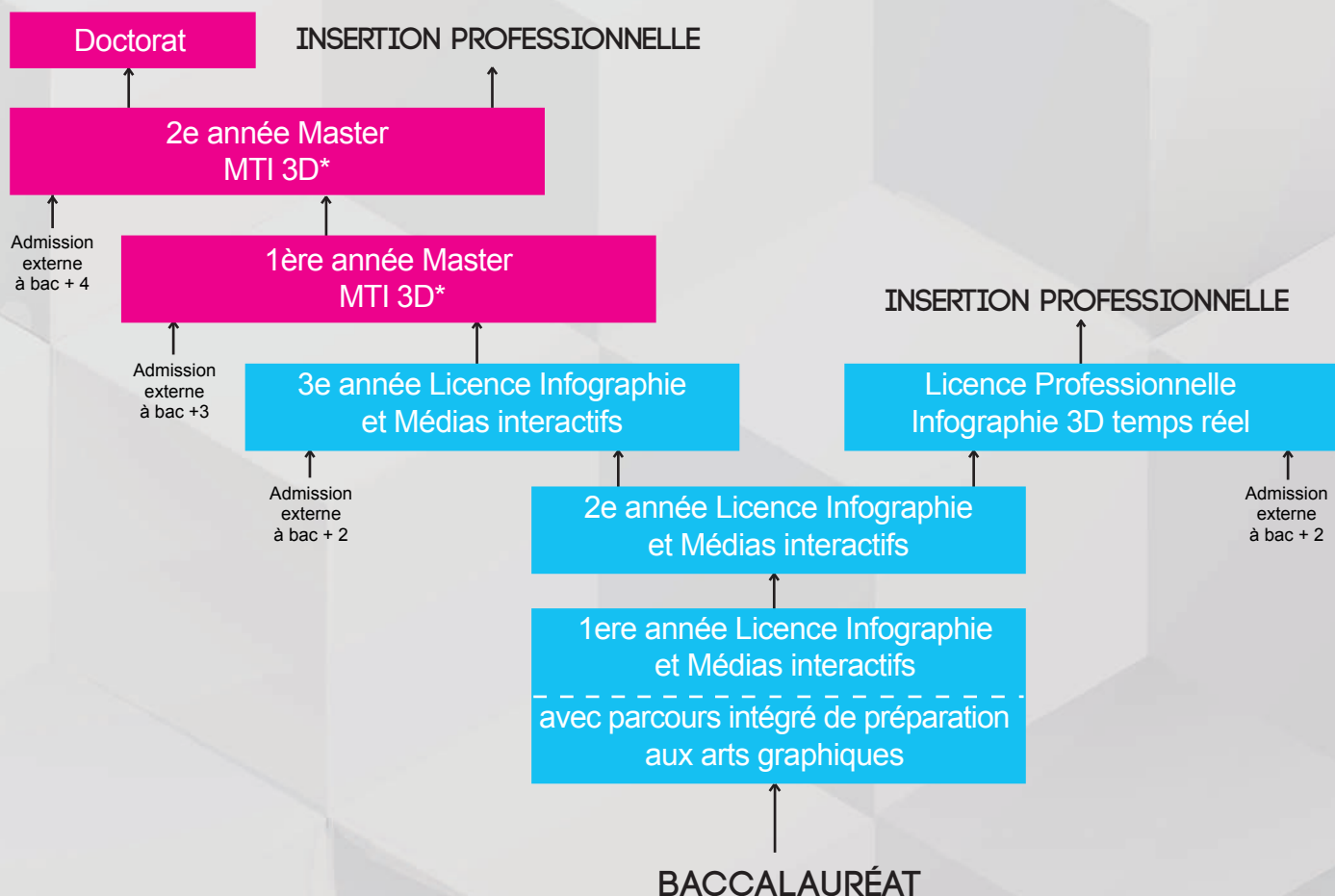
PÔLE RÉALITÉ VIRTUELLE

Depuis 1999, Laval Virtual est le salon de référence de l'innovation et des nouvelles technologies. Il est le leader dans les usages de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la 3D temps réel : Industrie, Santé, Formation, Marketing, Culture, etc ...

Une affluence de visiteurs plus importante chaque année et une diversification constante des secteurs d'activités représentés : sur près de 8000 m², le salon est devenu une vitrine internationale pour présenter les dernières innovations des entreprises et des laboratoires du monde entier. Les équipes de l'UCO Laval et des Arts et Métiers de Laval y présentent chaque année leurs résultats de recherche et leurs démonstrateurs. Les étudiants y sont entièrement impliqués puisqu'ils participent au concours Virtual Fantasy (créer une application en réalité virtuelle). Depuis juillet 2016, pour son pôle de réalité virtuelle, Laval est labellisé French Tech et membre du réseau thématique #EdTech #Entertainment.

UN PARCOURS UNIQUE DE BAC À BAC+8,

au sein de Laval 3D Interactive, il réunit deux écoles majeures des médias interactifs numériques.



L'UCO LAVAL

L'UCO LAVAL forme depuis 2003 des infographistes créatifs qui conçoivent et réalisent des univers visuels interactifs pour le jeu vidéo, le multimédia, la réalité virtuelle et la réalité augmentée.

■ La licence a pour finalité d'acquérir un premier niveau de professionnalisation et permet de continuer vers le Master.

■ La licence pro vise une insertion professionnelle immédiate en développant des compétences spécifiques à l'infographie 3D et à la 3D temps réel appliquées aux jeux vidéo, à l'architecture, au tourisme, à la médecine, à l'industrie, au patrimoine, à la formation...

L'UCO LAVAL est membre du réseau des écoles du Jeu Vidéo créé par le SNJV.

Erik GESLIN, responsable de la licence pro est le créateur des Emotional Games Awards.

INSTITUT LAVAL ARTS ET MÉTIERS

Le Master MTI3D a été créé en 2005 à Laval par Simon Richir, professeur des universités aux Arts et Métiers.

Il forme des chefs de projets aptes à créer de nouveaux produits et services qui s'appuient sur les technologies du virtuel (Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée, la 3D, les objets connectés).

En quatre semestres, il associe recherche, pédagogie active et monde professionnel. Impliqués dans des projets concrets d'entreprise, les étudiants sont déjà en lien avec l'Industrie. Unique en France, le Master MTI3D est une valeur sûre et reconnue. Il est piloté par une équipe d'experts des processus d'innovation et des technologies émergentes.

Tous les diplômés du Master trouvent rapidement un emploi dans l'ensemble des secteurs de l'industrie et des services.

DES PARTENARIATS DE CHOIX

Tous les étudiants, quelle que soit leur année de formation, bénéficient des partenariats noués par l'UCO Laval et les Arts et Métiers Laval avec

- des universités internationales (au Japon : Tokyo Université, Université de Ritsumeikan, JAIST University, KAIT University; USA : Institute for Creative Technologies - Univ. South. California, etc..)
- des laboratoires de recherche en France et à l'étranger
- des entreprises (SNCF, Dassault Systèmes, Thalès Réalité Virtuelle, EDF, etc..)



LES MÉTIERS DE L'INFOGRAPHIE, DE LA 3D ET DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE : des parcours professionnels diversifiés

Les métiers de la 3D et de la réalité virtuelle connaissent une progression importante et une professionnalisation constante dans le secteur industriel, les transports, la communication, l'architecture, la formation, le patrimoine, les jeux vidéo, etc... La complémentarité des formations proposées au sein de Laval 3d Interactive permet à nos étudiants d'opter pour des orientations professionnelles variées.

CLÉMENT, ex-étudiant de la Licence Pro 3D temps réel, infographiste 3D chez Polymorph

«Polymorph produit des serious games et du contenu pour les films de parcs d'attraction. Je crée des environnements pour des jeux vidéo ainsi que des décors pour des films d'animation. Pour ce métier, il faut être à la fois artiste et technicien.»

CLAIRE, ex-étudiante de la Licence Pro 3D temps réel, infographiste et directrice artistique

«Pour être directeur artistique, il faut être polyvalent : passer par les différentes étapes du métier de graphiste (exécutant, puis créateur et enfin lead graphiste) n'est pas obligatoire mais permet d'acquérir diverses compétences.»

FABRICE, ex-étudiant du Master de Laval, directeur R&D chez Light & Shadows

«Light & Shadows a une double activité, la réalisation de systèmes de réalité virtuelle et la production de contenus virtuels photo-réalistes pour de grands comptes industriels. Je dirige l'équipe R&D en charge d'imaginer et de concevoir les produits de réalité virtuelle du futur mais aussi de répondre aux besoins exprimés par nos clients. C'est un domaine très innovant qui nécessite curiosité, imagination et rigueur.»

THOMAS, ex-étudiant du Master de Laval, Ingénieur Réalité Virtuelle chez PSA

« Le Centre de Réalité Virtuelle de PSA est utilisé pour l'étude des projets véhicule dans les domaines d'application tels que l'architecture et le style intérieur, l'ergonomie, les volumes extérieurs ou encore le montage. Ce poste fait appel à diverses compétences allant de la gestion de projet à l'informatique temps réel. »

CONTACTS



UCO
L A V A L

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE L'OUEST

25 rue du Mans
53 000 LAVAL
02 43 64 36 64
uco@ucolaval.net

www.laval3di.org



Laval Virtual Center
Rue Marie Curie
53810 Changé - France
02 43 49 75 80
pi.laval@ensam.fr

Avec le soutien de

