

Master of Science SYSTÈMES IMMERSIFS & RÉALITÉS VIRTUELLES

TITRE RNCP DE NIVEAU 7 RECONNU PAR L'ÉTAT
"ARCHITECTE DE SYSTÈMES D'INFORMATION"

◀ DEVEZ UN PIONNIER DE LA TECH IMMERSIVE />

La réalité virtuelle et les systèmes immersifs révolutionnent notre manière d'interagir avec le monde numérique.

En plongeant l'utilisateur dans des environnements simulés, ils offrent des expériences riches et réalistes, utiles aussi bien pour le divertissement que pour la formation, la médecine ou l'ingénierie.

Ces technologies permettent d'apprendre, de créer et de collaborer de façon plus intuitive et engageante. Elles ouvrent la voie à une nouvelle ère d'expériences sensorielles et éducatives.

PROGRAMME EXPERTISE_

- > Projets évolutifs liés à l'objectif professionnel de chacun
- > Création d'itinéraires basés sur des commandes vocales
- > Maîtrise des outils d'animation de ressources

ADMISSIONS_

Titulaire d'un diplôme de niveau Bac +3 technique en informatique (ou 180 crédits ECTS / Titre RNCP de niveau 6)

Entretien de motivation au préalable assorti d'un test de compétences techniques à valider

◀ POUR QUELS MÉTIERS ? />

- Développeur Réalité Virtuelle et Augmentée
- Ingénieur en Simulation immersive
- Designer d'Expériences en Réalité Etendue (XR)
- Architecte 3D et Environnements Virtuels
- UX/UI Designer pour la VR et AR
- Chef de projet Réalité Virtuelle et Augmentée
- Consultant en Transformation Digitale XR

◀ RYTHME D'ALTERNANCE />

Rentrée classique : octobre
Rentrée décalée : février

2 semaines à l'école
4 à 6 semaines en entreprise

TRONC COMMUN DE 4E ANNÉE_

Projet full-stack (web ou mobile)

- > Approche DevOps avec un pipeline CI/CD via GitHub Actions

Projet de fin d'études

- > Idéation
- > Design Thinking
- > Analyse du besoin
- > Spécification fonctionnelle et technique
- > Définition de l'organisation projet
- > Recrutement

TRONC COMMUN DE 5E ANNÉE_

Sensibilisations aux cadres réglementaires

- > Droits du numérique
- > Propriété intellectuelle
- > RGPD
- > CNIL
- > IA Act

Projet de fin d'études

- > Production en méthode Agile
- > Expertise technique
- > Respect du cahier des charges
- > Travail collaboratif
- > Qualité des livrables

< SYSTÈMES IMMERSIFS & RÉALITÉS VIRTUELLES />

- > Concevoir et développer des applications XR adaptées à un besoin et un matériel spécifique
- > Comprendre et maîtriser les moteurs 3D incontournables du marché
- > Comprendre et rédiger le storyboard et le Game Design Document
- > Imaginer et animer des objets et environnements immersifs
- > Apprendre à évaluer les indicateurs de performance clés
- > Créer des interfaces et des expériences utilisateur unique répondant aux contraintes du cas d'utilisation (UI/UX spatialisé)
- > Intégrer des assets professionnels

CERTIFICATIONS PROFESSIONNELLES_

- > Google Associate Cloud Engineer
- > Google AR & VR
- > Microsoft Azure Cloud Fundamentals
- > Microsoft Security, Compliance, and Identity