

SIMPLON ET META LANCENT L'ACADÉMIE DU METAVERS

DEVENEZ PARTENAIRE D'UN PROJET UNIQUE ET INCLUSIF AUTOUR DES MÉTIERS TECHNIQUES DE LA XR



L'Académie du Métavers” Meta & Simplon

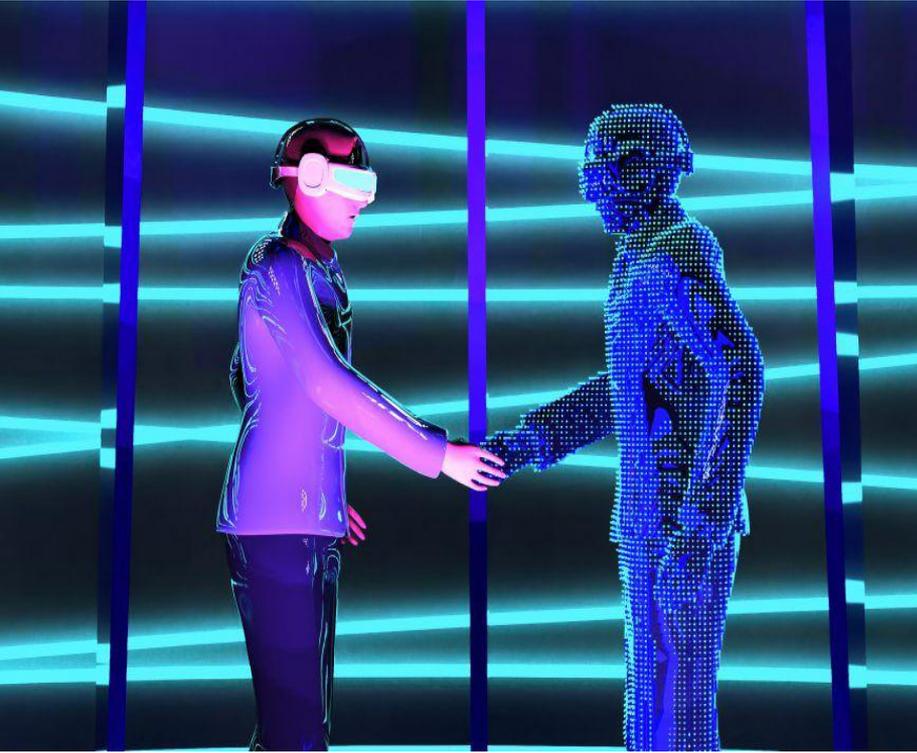
Simplon, pionnier de la formation numérique inclusive en France et à l'international et Meta (maison mère de Facebook) ont lancé en mai 2022 l'**Académie du Métavers**.

L'Académie ouvre à la rentrée 2022 deux programmes de formation pilotes dans 3 régions françaises autour des technologies immersives :

- “Développeur.euse en réalité virtuelle / réalité augmentée et 3D temps réel” : **Ile-de-France, Lyon, Marseille et Nice**
- “Technicien.ne d'assistance en Réalité Virtuelle” : **Ile-de-France**



Pourquoi vous engager à nos côtés ?



- La **1ère école gratuite et inclusive** en France dédiée aux métiers techniques de la XR/du métavers.
- Une **double expertise technologique (Meta) et pédagogique (Simplon)** éprouvée et reconnue pour des cours 100% en présentiel et en mode projet, un plateau technique adapté et des formateur-trices experts.
- Des **formations agnostiques** (pas uniquement centrées sur les équipements et les services Meta) visant des **certifications officielles**.
- Un savoir-faire avéré dans le sourcing et l'accompagnement des **demandeur-euses d'emploi et des personnes issues de la diversité** (géographique, origines, genre, âge...)
- Des **formations innovantes financées à 100%** soit 0€ de reste à charge pour les apprenants et pour les entreprises uniquement des frais administratifs.

Devenez partenaire de l'Académie du Métavers

Recruter des alternants.es de l'Académie du Métavers by Meta & Simplon c'est :

- Intégrer de nouveaux **talents** pour booster la créativité et la performance de ses équipes et intégrer des compétences opérationnelles pour mener des projets XR/Métavers
- Être associé à la **visibilité** et à la dynamique de l'Académie (filière, écosystèmes, territoires) et à sa communication à toutes les étapes (sélection, inaugurations, formation, diplomation...)
- Participer à l'effort de formation et d'**insertion professionnelle des demandeurs d'emploi** (notamment des jeunes), ouvrir ses équipes à plus de **diversité** et renforcer sa politique D&I et RSE



Les métiers techniques visés

Développeur.euse de Réalité Virtuelle / Réalité Augmenté et 3D temps réel

Certification ["Gérer un projet en mobilisant les méthodes agiles" \(RS5487\)](#) & Certification Unity ["Associate Programmer - Unity Certified User"](#) et construction du référentiel métier par Simplon

Formation intensive (3 ou 4 mois)



Formation en alternance (16 ou 15 mois)

rythme 1 semaine formation / 3 semaines en entreprise
Contrat de professionnalisation expérimental

Besoins / débouchés :

- Agences de développement des expériences immersives
- Développement des applications métier
- Développement de jeux vidéo

Technicien.ne d'assistance en Réalité Virtuelle

Titre Professionnel ["Technicien d'assistance en informatique"](#) (RNCP225) Niveau 4 (équivalent BAC)

Formation intensive (3 mois)



Formation en alternance (15 mois)

rythme 1 semaine formation / 3 semaines en entreprise
Contrat de professionnalisation ou contrat d'apprentissage

Besoins / débouchés :

- Location Based Entertainment
- Services B2B
- Organismes de formation

Le métier de Développeur-se AR/VR et 3D temps réel



- Il/elle intervient sur **l'ensemble de la chaîne de production d'une application immersive et interactive en 3D** : choix techniques, environnement de développement, intégration, réalisation et testing.
- Il/elle est chargé-e de mettre en œuvre les spécifications de l'interface utilisateur et de l'expérience utilisateur dans une **plateforme de développement 3D en temps réel** tout en assurant des critères de **qualité et performance** de l'application.
- Il/elle **analyse le besoin d'une application immersive et interactive en 3D** et définit l'environnement de développement en fonction de ce besoin. Pendant le développement, il/elle s'assure que les **recommandations éthiques** sont prises en compte.

Conception de l'application immersive et interactive en 3D

Développer les scènes à partir du cahier de conception et les assets

Programmer les objets et les mécaniques d'interaction

Optimiser l'application immersive et interactive en 3D



L'accès au parcours sera conditionné à l'attestation de compétences en matière de développement d'applications (conception, intégration des interfaces et d'APIs, scripting front-end et/ou back-end), soit par une expérience professionnelle, soit par l'obtention d'un diplôme ou d'une certification attestant de ces compétences, soit par l'auto-formation.



Les certifications délivrées à l'issue de la formation

- La certification Unity "[Associate Programmer - Unity Certified User](#) "
- La certification "[Gérer un projet en mobilisant les méthodes agiles](#)" [n°RS5487](#)



Le métier de Technicien-ne en Réalité Virtuelle



- Il/elle assure les actions de maintenance et les actions correctives de premier niveau sur les équipements de VR - par exemple, des problèmes de fonctionnement sur les casques (installation des applications, configuration des applications et/ou le casque)
- Il/elle prépare, maintient et adapte les équipements aux besoins des clients ou utilisateurs tout en tenant compte de la sécurité et de l'hygiène des équipements
- Il/elle intervient sur les équipements d'accès aux réseaux pour assurer le bon déroulement des expériences
- Peut être amené à réaliser des actions d'assistance avec les utilisateurs ou clients dans les usages de la réalité virtuelle.



Pas de pré-requis technique demandé pour cette formation

L'ensemble des technologies, des métavers et des équipements du marché sont visés par cette formation (lunettes et casques Meta Quest, Pico, HTC Vive, Lynx... dispositifs de visualisation type Kit Case France Immersive Lab, matériel réseau/connectivité, etc).



Le cursus vise **un titre professionnel de niveau 4 équivalent BAC** : Technicien-ne d'assistance Informatique (TAI)

Les apprenant-es de l'Académie du Métavers

- Des **profils atypiques, motivés et polyvalents** de demandeur.euses d'emploi, sélectionnés sur leur appétence et formés en intensif et en pédagogie par projets par des professionnels des métiers visés.
- Une volonté claire de promouvoir l'**inclusion** et la **diversité** dans les métiers techniques de la XR : jeunes peu/pas qualifiés, quartiers populaires et zones rurales, reconversion professionnelle, handicap avec un objectif de **30% minimum de femmes** dans chaque promotion.
- Dès septembre 2022, **les entreprises susceptibles d'accueillir des alternant-es seront associées à la sélection** des candidats pour les sessions de formation.



Rejoindre le projet en tant que partenaire recruteur

Votre rôle tout au long du projet :



SOURCING CANDIDATS &
ENGAGEMENT PARTENAIRES

SÉLECTION CANDIDATS
& MATCHING
ENTREPRISES

Sept. 22

1ERES PROMOTIONS DÉVELOPPEUR-SE VR ET TECHNICIEN-NE VR (Paris, Marseille, Lyon, Nice)

INTENSIF (3 mois)
full formation

ALTERNANCE (16 mois)
1 semaine formation / 3 semaines entreprise

Oct.22 - Janv.23

Janv. 23 - Avril 2024

- Prendre connaissance du programme de formation et des différents jalons du projet
- Participer au job matching apprenant.es / entreprises
- Signer la lettre d'engagement et la convention de partenariat

- Possibilité d'intervenir auprès de la promotion dès la phase intensive (ex : mise à disposition de use-cases pour la réalisation de projets professionnels, participer à des interventions du type master-class, pitch métiers, etc.)
- Accueillir votre ou vos apprenant.es au sein de votre structure à partir de Janvier 2023
- A l'issue de l'alternance, possibilité d'engager l'apprenant.e en CDD/CDI

Les financeurs de l'Académie du Métavers

L'Académie du Métavers est **gratuite** pour l'ensemble des apprenant.es et pour les entreprises.

Nos programmes de formation sont intégralement financés par :

- **Meta,** 
- Et :



Une contribution des entreprises partenaires de l'alternance est à prévoir et se monte à **500 euros par alternant-e** pour les parcours Développeur-se AR/VR (16 mois) et Technicien-ne VT (12 mois) au titre des frais administratifs



- **Une entreprise qui signe un contrat d'alternance avant le 32/12/2022 peut être éligible à des aides spécifiques de l'état** (cliquez [ici](#) pour les modalités concernant le contrat de professionnalisation et [ici](#) pour le contrat d'apprentissage / un simulateur de calcul des aides à l'employeur est également disponible [ici](#))
- **La participation au financement n'inclut pas le salaire de l'apprenant.e pendant la période d'Alternance qui reste un coût supplémentaire à la charge du partenaire employeur** (cliquez [ici](#) pour simuler le calcul de la rémunération d'un apprenti ou alternant en contrat de professionnalisation)- si l'entreprise est localisée en HDF, prévoir également des frais liés à la mobilité de l'apprenant pendant son temps de formation en alternance

Les partenaires de l'Académie du Métavers



En savoir plus



Frédéric BARDEAU
Président de Simplon.co
Co-fondateur de
l'Académie du Métavers
06.43.29.67.85
fred@simplon.co



Habib DJELILI
Resp. Relations Entreprises
06.11.05.18.46
hdjelili@simplon.co

L'Académie du Métavers dans les médias :

Le Journal du Dimanche

<https://www.lejdd.fr/Economie/info-jdd-meta-et-simplonco-vont-former-les-pionniers-du-metavers-4116959>



https://www.bfmtv.com/economie/replay-emissions/tech-and-co/frederic-bardeau-simplon-co-meta-et-simplon-co-lancent-l-academie-du-metavers-pour-former-les-talents-aux-metiers-de-demain-13-06_VN-202206130626.html

Les Echos

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/meta-lance-une-academie-du-metavers-1412677>



<https://www.alliancy.fr/meta-lance-academie-metavers-simplon>

Académie du Métavers

Faire converger inclusion, transformation,
compétences, innovation et emploi