



## **Des applications concrètes en design des expériences immersives à Laval Virtual 2019**

***Du 20 au 24 mars 2019, L'École de design Nantes présente au salon mondial de la réalité virtuelle, mixte et augmentée le résultat de la collaboration avec la startup E-COBOT sur HUSKY, un Cobot de transport et manutention de charges et avec l'Institut de Recherche Biomédicale des Armées (IRBA) un parcours réaliste en réalité virtuelle pour évaluer son stress***

**Nantes, le 19 mars 2019** - [L'École de design Nantes Atlantique](#), établissement d'enseignement supérieur privé partenaire de la Chambre de commerce et d'industrie de Nantes Saint-Nazaire et école associée de l'Université de Nantes, sera présente sur le salon Laval Virtual 2019, **Hall E Stand E37**, pour présenter les projets de ses étudiants autour de la réalité virtuelle et la réalité augmentée, présenter sa formation dédiée à l'UX Design et à la réalité virtuelle et participer aux compétitions.

### **Un programme de formation unique dédié à la réalité virtuelle, mixte et augmentée**



L'École de design propose depuis 1999 une offre de formation complète pour répondre aux besoins du secteur numérique et à la transition numérique des organisations. L'école propose en particulier des programmes de formation entièrement dédiés à l'expérience utilisateur, à la réalité virtuelle, la réalité augmentée et la réalité mixte pour la conception de produits, services et expériences innovantes.

### **Une 12<sup>ème</sup> participation de L'École de design au salon mondial de la réalité virtuelle dédiée aux partenariats industriels**

L'École de design Nantes Atlantique participe tous les ans à Laval Virtual depuis 2008 et ses étudiants sont engagés dans les compétitions de l'événement depuis 2003. Chaque année, l'école présente des projets innovants d'expérience utilisateur immersive et tangible développés par ses étudiants dans le cadre de sa plateforme expérimentale Human Machine Design Lab.

Sur son stand situé Hall E Stand E37, l'équipe et les étudiants de l'école proposeront aux visiteurs de tester plusieurs démonstrateurs issus de partenariats industriels.

### **L'expérience HUSKY en réalité virtuelle : quand la cobotique renforce la performance et la productivité industrielle**

L'entreprise E-COBOT a proposé une étude prospective aux étudiants Immersive UX Design pour une expérience immersive de leurs clients de leur solution HUSKY dans un environnement de travail au plus proche de leurs besoins, grâce à la réalité virtuelle. HUSKY est une plateforme mobile intelligente qui permet de transporter des charges jusqu'à 400 kg et tracter 2 tonnes de marchandises (en mode autonome ou suiveur). Côté sécurité, ce Cobot sait éviter les obstacles grâce à son système de détection à 360 ° constitué de différents capteurs. Husky a été conçu afin de répondre aux attentes de différents secteurs d'activités, pour des missions variées (approvisionnement, évacuation des bennes de déchets, picking, transport de bagages, etc.).

Le mercredi 20 mars 2019, HUSKY de la société E-COBOT sera présent sur le stand de l'école et dans les allées. L'expérience se prolonge sur le stand avec le dispositif de réalité virtuelle **VR HUSKY**. E-COBOT participe également à ReVolution Start-up contest, un concours dédié aux startups afin de valoriser les solutions émergentes.

[Découvrir VR HUSKY en vidéo](#)

### **Stress Mi : quand la réalité virtuelle aide à mieux décrypter ses stressseurs**

Noctambule et Chaos, les deux projets développés avec l'[IRBA](#) (l'Institut de Recherche Biomédicale des Armées) font également suite à une étude prospective. Ils visent à développer un environnement immersif au sein duquel l'utilisateur est invité à identifier ses stressseurs et à découvrir ses réponses de stress en lien avec différents espaces de danger (intime, personnel, et social) et quatre caractéristiques stressantes de situations (CINE : perte de Contrôle, Imprévisibilité, Nouveauté, atteinte à l'Ego).

Décrypter ses stressseurs et savoir y faire face est un enjeu majeur pour le maintien de la santé psychique de chacun.

Le jeudi 21 et le vendredi 22 mars 2019, les 2 projets STRESS MI seront présentés et pourront être testés par les visiteurs.

Noctambule en vidéo : <https://vimeo.com/320281353>

Chaos en vidéo : <https://vimeo.com/320275432>

### **Task : un outil immersif pour la création des jeux vidéos**

Par ailleurs, Matthis Seguin, étudiant en 2<sup>e</sup> année MDes Immersive UX Design participe à [ReVolution #talents – Dm](#) (précédemment Virtual Fantasy Demos). Il présente un projet dénommé Task, un outil immersif de simplification de la méthode Scrum pour l'industrie du jeu vidéo à destination des Level Designers, mettant en action l'équipe directive et créative des studios. Matthis réalise son stage de fin d'études chez [Immersion](#), leader européen et acteur majeur international des technologies 3D immersives et collaboratives innovantes pour le monde de l'industrie et de la recherche, un des principaux exposants du salon Laval Virtual.

###

À propos de L'École de design Nantes Atlantique

Établissement partenaire de la Chambre de Commerce et d'Industrie Nantes - Saint Nazaire, fondé en 1988, reconnu par l'État, membre de la Conférence des grandes écoles et associé à l'Université de Nantes l'école délivre un Diplôme de design (Bac + 5) visé par le Ministère de l'Enseignement supérieur. L'école prépare également à différents diplômes en alternance (BTS, DN MADE, licence professionnelle et cycle master Bac + 5) dans le cadre du Centre de Formation des Apprentis (CFA) Design et innovation. Ses programmes pédagogiques sont axés sur la professionnalisation des études en partenariat avec les entreprises : stages, apprentissage, études prospectives, ateliers, projets collaboratifs et soutien aux projets innovants.

Résolution internationale, L'École de design Nantes Atlantique est installée à Pune (Inde), Shanghai (Chine), São Paulo (Brésil) et à Montréal (Canada) depuis septembre 2018. Centre de design et d'innovation, l'école a créé 4 Design Labs, plateformes de recherche sur des thématiques d'expertise : Care, Nouvelles pratiques alimentaires, Human Machine Design et Ville durable. L'école développe également des chaires de recherche en design.

Pour plus d'informations : [www.lecolededesign.com](http://www.lecolededesign.com)

Contact presse :

Gaëlle Delehelle-Tapissier

Responsable éditorial et relations médias

02 51 13 50 74

[presse@lecolededesign.com](mailto:presse@lecolededesign.com)

[@GaellePR](#)