



DO IT X-TENDED

@ TECHNOCITÉ !

LANCEMENT DE LA XR ACADEMY

EN PRÉSENCE DU SECRÉTAIRE D'ETAT

À LA DIGITALISATION MATHIEU MICHEL

TECHNOCITÉ, MONS

MARDI 31.01.2023

**b
what
you
want**

*La XR Academy est un projet porté par Technocité en partenariat avec la Haute Ecole Provinciale de Hainaut - Condorcet, le Quai 10, le CLICK/UMONS, en synergie avec l'écosystème HITT (Human Interaction Technology Transfer)
Inaugurée avec le soutien de Agoria Wallonie, WalChain, WalHub, Microsoft Education et Meet Innovate Create*

SOMMAIRE

I. INTRODUCTION.....	3
II. QUI SOMMES-NOUS ?.....	4
III. NOTRE OFFRE DE FORMATION	5
3.1. Nos formations aux métiers de la XR	5
3.2. XR + IA + Web3 : nos formations aux métiers du Metaverse	6
IV. LA XR ACADEMY : UN PROGRAMME COMPLET, DE LA SENSIBILISATION À L'ACCULTURATION À LA FORMATION	7
V. ÉCOSYSTÈME ET PARTENAIRES	9
VI. « I LOVE GAMING » : RDV À LA GAMEWEEK 2023 BY GAMEMAX	11
VII. LE MANIFESTE DE TECHNOCITÉ	12

I. INTRODUCTION

Du digital au « phygital » (contraction de « physique » et « digital »), nous vivons une étape de l'ère numérique où les mondes virtuel et physique convergent pour proposer des expériences nouvelles dans toute une série de secteurs. La XR ou « réalité étendue » est une industrie qui connaît une croissance incroyablement rapide, une tendance initiée par le monde du jeu vidéo, ses technologies et ses usages.

Fertiliser les compétences à l'échelle du territoire dans ces métiers émergents, casser les mécaniques de fracture et proposer un espace où tout un chacun peut s'essayer et se former à ces technologies et usages innovants : c'est l'objectif de la **XR Academy** portée par Technocité et ses partenaires.

La **XR Academy** mobilise le potentiel des technologies immersives et interactives regroupées sous l'appellation « XR » (AR, VR et tous dispositifs permettant une expérience interactive) au service des 5 domaines d'innovation stratégique (santé, matériaux circulaires, énergie, agro-alimentaire, environnement, production-conception) pour la politique de Recherche et d'Innovation et la politique Industrielle de la Wallonie. Les secteurs du Tourisme, de la Culture et du Patrimoine, à la fois terrain d'expérimentation pour la XR et atout d'attractivité pour le territoire, complètent également l'offre.

L'objectif de la **XR Academy** est de dynamiser les secteurs d'innovation précités grâce aux talents et à l'excellence présents à l'échelle du territoire dans le domaine des technologies immersives et interactives.

En résumé le projet **XR Academy** dans sa globalité et tel qu'il est porté par ses différents partenaires a pour enjeu :

- de rendre lisible l'offre XR et jeu vidéo en Wallonie,
- d'agir en faveur de et accélérer la création de studios XR et jeu vidéo en Wallonie,

- de faire monter en compétences la Wallonie en structurant les filières de formation pour tous les métiers XR/jeu vidéo vers les axes industriels.

Le public cible de la **XR Academy** est principalement les demandeurs d'emploi. Sous ce label, Technocité adressera aussi les besoins d'un public plus diversifié : les indépendants, les entreprises, les enseignants à travers sa Minecraft Education Academy et les adolescents et jeunes en situation de décrochage (public « NEETS »).

Enfin, Technocité est le premier centre de compétences à organiser de la formation qualifiante aux métiers du videogaming (design et développement) en Wallonie : 600 stagiaires formés en 15 années. Cette nouvelle évolution dans ses parcours de formation est donc une progression logique.

Avec le lancement de la **XR Academy**, Technocité inscrit son action dans une perspective « web 3.0 », la nouvelle génération immersive et décentralisée du web inventé il y a bientôt 35 ans.

Centre de compétences spécialisé dans la formation aux métiers des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et des Industries Culturelles et Créatives (ICC), le catalogue de formations de Technocité couvre les 3 piliers du Web 3.0 à savoir :

- la **XR** via ses formations en lien avec les métiers des ICC ;
- la **Blockchain** (et NFT) et l'**Intelligence Artificielle** en lien avec les métiers des TIC.

Cette approche 360 degrés permettra de développer chez Technocité un environnement d'apprentissage couvrant les différentes compétences digitales à développer pour pouvoir évoluer et construire les environnements immersifs et décentralisés de demain et ce, dans une multiplicité de secteurs (santé, industrie, éducation, culture...).



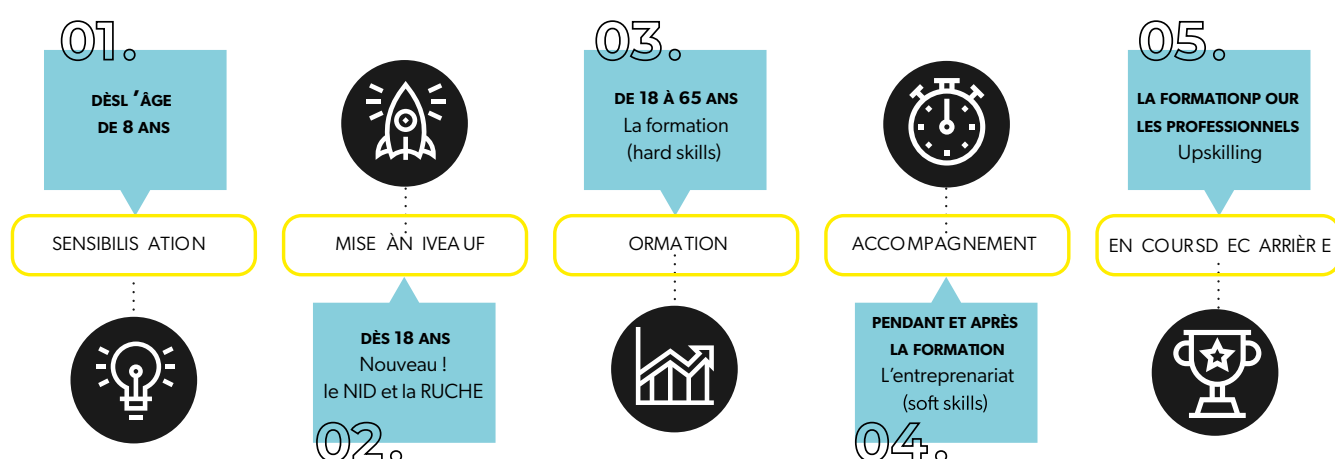
II. QUI SOMMES-NOUS ?

Centre de Compétences de La Wallonie, Technocité place la formation et l'inclusion numérique au cœur de son projet et de son expertise. Situé dans la Hainaut, ce sont 6000 personnes (chercheurs d'emploi, enseignants, étudiants, salariés, entreprises) qui s'y forment chaque année grâce à nos 4 sites d'exploitation (Mons, Hornu, Tournai et Charleroi) et dans nos 2 domaines d'activité sectoriel : les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) et les Industries Culturelles et Créatives (ICC).

NOTRE ÉQUIPE



Notre enjeu principal est d'assurer l'inclusivité dans la société digitale. Pour ce faire, Technocité fournit un accès à la formation, à la sensibilisation et à l'accompagnement tout au long de la vie pour toutes et tous.



**B WHAT YOU WANT :
DÉCOUVREZ LE MANIFESTO DE TECHNOCITÉ EN ANNEXE**

III. NOTRE OFFRE DE FORMATION

Le cœur de mission de Technocité est de développer la culture technologique des Wallonnes et des Wallons, son cœur de métier est la formation. Le label de la **XR Academy** permettra à Technocité à la fois de donner une plus grande visibilité à son offre de formation courte et qualifiante aux technologies immersives et interactives déjà en cours, et de lancer aux côtés de ses partenaires (HE Condorcet, Quai 10, CLICK/UMONS et HITT) de nouveaux programmes en collaboration avec une multiplicité d'opérateurs du monde de l'éducation au monde de l'entreprise en passant par les Industries Culturelles et Créatives.

Des phénomènes de fracture sont observés lorsqu'une technologie émergente arrive sur le marché. Or, ces technologies - à l'instar de l'Intelligence Artificielle - sont génératrices d'opportunités multiples (emploi, auto-entrepreneuriat, éducation...) et d'émancipation dans notre société digitale. Sous l'appellation « nid » et « ruche »,

permettent à Technocité d'être en veille et en contact constant avec les réalités et les besoins du marché. Il est important pour un acteur comme Technocité de former aux métiers en pénurie mais aussi, aux filières émergentes qui appelleront une main d'œuvre qualifiée et de plus en plus spécialisée dans les années à venir.

3.1. NOS FORMATIONS AUX MÉTIERS DE LA XR

Figurent à ce jour au catalogue de formations XR de Technocité :

- La Réalité Augmentée pour graphistes créatifs en 3D ou pour développeurs.euses
- Développeur.euse ou Technical Artist Unreal en production VFX Live



nous mettons en place des modules de mise à niveau permettant à tout un chacun d'acquérir les bases nécessaires pour accéder à nos formations qualifiantes (formations longues dédiées aux demandeurs d'emploi).

La XR comptant, avec le Web3 et l'Intelligence Artificielle, comme l'un des piliers des plateformes immersives et interactives d'apprentissage et de travail de demain, Technocité couvre dans son catalogue une offre de formation à 360 degrés - vous la découvrirez aussi sous cette rubrique.

Pour être au plus près des besoins du marché, l'architecture des formations de Technocité est conçue dans un dialogue constant avec le monde de l'entreprise et de l'industrie. Des partenariats clés avec des acteurs comme notamment DreamWall, Fishing Cactus, Magic Loom Studio, Poolpio,...

- Découverte ou perfectionnement aux outils en effets spéciaux
- Technicien.ne en effets spéciaux orienté 3D/compositing
- Graphiste et développeur.euse gaming
- Unity
- Blender
- Sound Designer pour l'audiovisuel et les Industries Culturelles et Créatives (son binaural)
- Revit et Autocad (Digital Twinning)
- Minecraft Education pour les enseignants ...

Publics : demandeurs d'emploi et enseignants.

Les formations donnent lieu à des productions en condition réelle, telle la création de jeux vidéo (et parfois, plusieurs stagiaires constituent un studio de jeu vidéo, comme par exemple Reality Blind, Darkest Room, Flip It Games ou encore Bumper Arena et T4) ou le développement pour des partenaires d'applicatifs comme le projet « Street AR(t) » avec la Ville de Mons dans le cadre de son opération « L'art habite la ville » (animation en réalité augmentée de fresques d'art urbain).

Les formations se donnent à Technocité à Mons sur une durée de 5 jours (formations courtes) à 6 mois (formations qualifiantes).

3.2. XR + IA + WEB3 : NOS FORMATIONS AUX MÉTIERS DU METAVERSE

Combinée à la Blockchain et à l'Intelligence Artificielle, la XR annonce une autre révolution, celle du Metaverse. Technocité entend, avec ses partenaires (Agoria, l'Agence Du Numérique, Numeria, WalChain, DigitalWallonia4AI, CyberWall by Digital Wallonia...) et ses collaborateurs reconnus et spécialisés dans leurs domaines respectifs, couvrir les différentes thématiques à différents niveaux de compétences, de l'acculturation à l'expertise.

Au-delà de la **XR Academy**, l'offre existante de Technocité repose sur (liste non exhaustive) :

- Acculturation à la cybersécurité (dans le cadre de CyberWal by Digital Wallonia)

- Cours qualifiant sur la sécurité des systèmes de l'information
- Modules d'acculturation, d'initiation et d'expertise sur l'Intelligence Artificielle (dans le cadre de DigitalWallonia4AI)
- Cours qualifiant sur l'intégration de l'IA dans le développement de solutions informatiques

Et notre offre en préparation pour 2023 (liste non exhaustive) :

- Expertise cybersécurité (dans le cadre de CyberWal by Digital Wallonia)
- Cours pour développeurs abordant la Blockchain dans le business, les smart contracts, l'interaction de la Blockchain dans les solutions IT (dans le cadre de WalChain)
- Acculturation sur la sécurisation de la traçabilité avec la Blockchain, l'identité décentralisée, les moyens d'échanges et la crypto monnaie, les token (NFT) (dans le cadre de WalChain)



IV. LA XR ACADEMY : UN PROGRAMME COMPLET, DE LA SENSIBILISATION À L'ACCULTURATION À LA FORMATION

Au-delà de la formation, et pour adresser les multiples besoins de publics divers allant de l'information à la sensibilisation, Technocité proposera sous le label **XR Academy** :

UN CYCLE DE WORKSHOPS « MES PREMIERS PAS DANS LE WEB 3.0 »

Février - juin 2023 // Format master class de 18 à 20H chez Technocité à Mons

En partenariat avec Agoria Wallonie, WalChain et WalHub

Une exploration grand public en 3 volets du potentiel du Web3 en termes de technologies et de nouveaux métiers.

1 « J'ACHÈTE MON 1^{ER} NFT »

En février

Objectif :

- Paramétrer son 1^{er} wallet (porte-monnaie électronique) sur Metamask et acheter son premier NFT (jetons non fongible).
- Recevoir une série de notions relatives aux cryptomonnaies en termes de fonctionnalité, de fonctionnement de la Blockchain, de diversité d'applications et entrevoir quelles formations entreprendre pour travailler dans ces filières.

2 « J'EXPLORE L'UNIVERS DES JUMENTS NUMÉRIQUES »

En avril // En collaboration avec Cenaero

Objectif :

- Découvrir et comprendre l'univers de la XR et ses nombreux domaines d'application dont le « digital twinning ».
- A l'aube des enjeux (de mobilité, d'énergie, de santé, d'écologie...) de société, quels éléments de réponse peut apporter la technologie immersive aux entreprises, aux décideurs et quelles formations entreprendre pour travailler dans ces filières ?

3 « XR-BLOCKCHAIN-IA : JE DÉCOUVRE COMMENT LES PILIERS DU WEB 3.0 RÉINVENTENT LES MÉTIERS DU FUTUR - DE L'INDUSTRIE À LA SANTÉ, DES MÉDIAS À LA CONSTRUCTION... »

Le 30 mai // En collaboration avec HITT

Objectif :

- S'outiller pour comprendre comment les technologies émergentes du Web3 sont amenées à refaçonner dans son ensemble le monde du travail et les compétences dans une multiplicité de secteurs.
- S'informer sur le type de formations à entreprendre dans ce contexte.

AGORIA





L'avènement du web immersif challenge aujourd'hui nos moyens de production mais aussi nos manières d'apprendre, de travailler et d'échanger. C'est une révolution industrielle en soi, qui concerne tous les acteurs de l'écosystème et il est fondamental pour un opérateur comme Agoria Wallonie d'accompagner le monde de la formation qui prépare nos talents de demain.

Clarisse Ramakers, directrice d'Agoria Wallonie



UN PROGRAMME D'ACCULTURATION À LA XR

Pour les professionnels de la culture et du patrimoine

Dès février 2023 // En collaboration avec XR4HERITAGE

Technocité accompagne les professionnels de la culture et du patrimoine dans leur transformation digitale depuis 2014 dans le cadre du programme « Digilearn » (Fonds Social Européen), en leur proposant un volet de formations courtes dénommé « ArTech ».

En 2022, Technocité rejoignait les partenaires du programme XR4Heritage, le volet « culture » de Stereopsia (forum international de réalité virtuelle) et lancera aux côtés de XR4Heritage un concours d'avatars du patrimoine pour sensibiliser les opérateurs culture-patrimoine de Wallonie-Bruxelles aux opportunités de la XR et du Metaverse.

Objectif : repenser l'expérience culturelle et l'engagement des jeunes publics à l'heure du web immersif !

1 « JE CRÉE MON PREMIER AVATAR SUR READY PLAYER ME »

Le mardi 14 février de 9 à 17h // Module de formation courte (1 jour)

A l'occasion de la GameWeek organisée par GameMax du 13 au 17 février à la Maison Folie à Mons.
Plus d'infos : www.technocite.be

2 THE FACTORY À BRIGHT FESTIVAL BRUSSELS

Le vendredi 17 février

RDV aux Musées Royaux d'Art et d'Histoire pour une journée de conférences/démos/pitches et le lancement du concours des avatars du patrimoine.
Plus d'infos : www.xr4heritage.com

XR on tour Wallonia

Toute l'année 2023 // En collaboration avec La Grand Poste (Liège) et le KIKK (Namur)

Labélisation #XRontour d'un cycle d'événements (conférences - workshops - expos) de sensibilisation à la XR en Wallonie. Programme en construction, incluant des RDV dans le Sports tech Belgium Summit 2023 et le KIKK festival 2023 !

1 FOCUS XR À L'OCCASION DE LA GAMEWEEK

Le jeudi 16 février de 17 à 19h // Table ronde suivie d'une soirée E-sport AGEM

« NFT / Metaverse / Blockchain dans le jeu vidéo : stop ou encore ? »

A l'occasion de la GameWeek organisée par GameMax du 13 au 17 février à la Maison Folie à Mons.
Plus d'infos : www.gamemax.be

V. ECOSYSTÈME ET PARTENAIRES

« Do IT x-tended », l'événement de ce 31 janvier 2023, reflète le souhait de Technocité de jouer la carte des écosystèmes. C'est en s'interfaçant avec une multiplicité d'acteurs (institutions, entreprises, indépendants, startups, associations...) et de secteurs (culture, éducation, santé, industrie...) que nous construisons ensemble les métiers de demain, accessibles au plus grand nombre.

LES PARTENAIRES DU LANCEMENT DE LA XR ACADEMY (31.01.23)

.AGORIA



WALHUB
BOOST YOUR DIGITAL TRANSFORMATION



WALCHAIN

digital
wallonia
.be

g/w

eljion



Pharmaverse

Hitt



ARTECOM



hovertone



XRintelligence
Extended Reality

[XR4HERITAGE]



MONS

M7C meet
innovate
create



Microsoft Education

LES PARTENAIRES DE LA XR ACADEMY



CLICK
CREATIVE INNOVATION

UMONS
Université de Mons

Hitt

Quai
10

LES INTERVENANTS DE CE 31 JANVIER 2023

Nos panélistes réunis autour du Secrétaire d'Etat à la Digitalisation Mathieu Michel :

- Thierry Jourquin – XR Intelligence
- Sébastien Nahon – Media Innovation and Intelligibility Lab (UCLouvain) et HITT
- Clarisse Ramakers – Agoria Wallonie
- Coralie Doyen – Wallifornia MusicTech
- Joëlle Tilmanne – Hovertone
- Géraldine Bueken – XR4Heritage
- Antoine Engelen – Microsoft Belgique
- Savine Moucheron – XR Academy by Technocité
- Jérôme Marciniak – Minecraft Education Academy by Technocité
- Introduction par Joyce Proot, modération par Bérengère Fally et Delphine Jenart (Technocité)

Les exposants de l'espace démo :

- XR Intelligence // « City 30 »
- MiiL/HITT et Ellion // « Pharmaverse »
- WalChain by Agoria // Jellybots by Ox3 Studio // Artivive by Art & NFT Meta Gallery (artecom) // « Lonnyk »
« Le netflix de l'art »
- Meet Innovate Connect // « Hololens Guides : Accélérez l'apprentissage grâce à la réalité mixte »
- Microsoft BeLux // « Des avatars pour les réunions Teams »
- Minecraft Education Academy // « Minecraft immersif »
- XR4Heritage // « Premier concours des avatars du patrimoine »
- Hovertone // « Les médiations culturelles phygiales »
- Get Your Way // « aRdent, les lunettes connectées qui démocratisent la réalité assistée »



© Get your way - « aRdent, les lunettes connectées qui démocratisent la réalité assistée »



© MIC - Hololens Guides Demo

VI. « I LOVE GAMING » : RDV À LA GAMEWEEK 2023 BY GAMESMAX !



Depuis sa création en 2020, l'objectif du label « GameMax » est simple : booster le secteur du jeu vidéo dans le cœur du Hainaut et, par extension, en Belgique. Pionnier en Wallonie dans l'organisation de la formation qualifiante en videogaming depuis 15 années, Technocité compte parmi les co-fondateurs et promoteurs de l'initiative.

La 3^{ème} édition de la Mons GameWeek arrive dès ce 13 février à la Maison folie et sera placée sous le signe de l'amour !

« I LOVE GAMING » c'est un événement gratuit ouvert à tout le monde : étudiants, développeurs, formateurs, entrepreneurs, chercheurs, relations internationales, journalistes...

Avec le concours d'acteurs en première ligne du secteur du jeu vidéo en Belgique et à l'étranger, le pôle GameMax vous invite à passer en revue les 5 enjeux qui constituent ses fondations :

- La création d'une communauté locale autour du label
- Un panel de l'ensemble des formations gaming en Wallonie
- Des solutions pour la création de studios de développement
- Un pôle de recherche pour faire innover le secteur
- Une perche à l'international avec des partenaires solides.

Chaque journée du 13 au 17 février de 17 à 22 heures : des rencontres, échanges ponctués d'activités en soirée : Speed Dating, soirée eSport, blind test... sans oublier une après-midi familles le mercredi dans le cadre de la Maison Folie en jachère.

5 JOURS 5 THÈMES

FOCUS XR				
Lundi 13/02 Enjeux du secteur sur la scène internationale	Mardi 14/02 Gamification Le jeu au service de ...	Mercredi 15/02 État des lieux de la formation - Jeu vidéo, pas un métier ?	Jeudi 16/02 NFT/Metaverse/Blockchain stop ou encore ?	Vendredi 17/02 Women in game

INFOS & INSCRIPTIONS : WWW.GAMESMAX.BE

VII. LE MANIFESTE DE TECHNOCITÉ



« Aujourd'hui, la seule chose qui soit sûre, c'est l'incertitude. Le changement est le paysage, et l'innovation la constante.

Dans ce contexte pointe la nécessité pour chacun.e de se réinventer, et cette capacité à se réinventer passe par trois piliers : les savoirs ou les connaissances à acquérir pour comprendre le monde ; les savoir-faire ou la mise en pratique des connaissances à travers les compétences pour être en capacité d'agir ; les savoir-être enfin, que l'on nomme désormais « soft skills », le carburant de la vie sociale.

Chez Technocité, nous croyons en la nécessité d'investir dans ces trois dimensions essentielles pour que chacun.e puisse trouver sa place dans un monde en constante évolution.

En nous mettant en veille permanente sur l'innovation dans les métiers des technologies de l'information et de la communication et des industries culturelles et créatives pour anticiper les tendances ;

En écoutant les besoins du terrain pour adapter notre offre considérant la réalité de chacun.e (individus, entreprises, organisations) ;

En innovant dans la pédagogie pour développer les savoirs, les savoir-faire et les savoir-être (hybridation, gamification, coaching, ...)

En accueillant dans une infrastructure professionnelle et professionnalisante pour mettre l'apprenant.e en conditions réelles ;

En accompagnant, en formant et en conseillant à chaque moment de la vie, pour 1 heure, 1 jour, 1 mois ou 1 an ;

En favorisant les dynamiques du dialogue, en fertilisant le terreau de la confiance, de la compréhension et du sens.

Et parce que ce processus de réinvention est continu, il ne s'agit plus de se former une fois pour toutes mais bien d'apprendre à apprendre, tout au long de la vie.

Technocité a l'ambition d'être un incubateur de développement humain, un catalyseur de projets personnels, un exhausteur de motivation individuelle et collective, en synergie dans son écosystème (formateurs, territoire, partenaires).

Au-delà du centre de formation, Technocité nourrit le projet de devenir un lieu de vie où chacun.e puisse entreprendre sa réinvention en développant ses savoirs, savoir-faire et savoir-être, pour prendre son envol vers demain.

Et puisqu'il s'agit d'un enjeu collectif, Technocité est un espace où l'on questionne et sensibilise à la technologie dans la Cité. Qu'elle s'exprime à travers les technologies de l'information et de la communication ou les industries culturelles et créatives, la technologie est avant tout l'affaire d'hommes et de femmes, de compétences, d'envies, de passion, de motivation, de partage et de détermination.

Une aventure qui s'écrit au présent pour le futur, en présentiel et en distanciel, toujours au pluriel. »

b what you want

WWW.TECHNOCITE.BE

CONTACT PRESSE : DELPHINE JENART
PROJECT MANAGER - PUBLIC AFFAIRS & BUSINESS DEVELOPMENT
EMAIL : DELPHINE@TECHNOCITE.BE
GSM : +32 (0) 497 82 23 19

TECHNOCITÉ, CENTRE DE COMPÉTENCES TIC ET ICC DE LA WALLONIE
MONS // HORNU // TOURNAI
TOUTES LES INFORMATIONS SUR NOS FORMATIONS : **WWW.TECHNOCITE.BE**



L'UNION EUROPÉENNE, LA WALLONIE ET LA FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR