



# Gwennhaele Labour

3D Artist VR/AR

Naissance  
3 mai 1998

Nationalité  
Franco-britannique

## Contact

Adresse  
21 Boulevard Baille, Marseille, 13005

Téléphone  
+33 (0)6 74 32 71 74

Email  
labour.gwen@gmail.com

Website  
<https://gwenlabour.github.io/Portfolio/>

## Compétences personnelles

Français - langue maternelle  
Anglais - langue maternelle

Chef de projet, Management scrum,  
Organisation, Communication

## Compétences informatiques



## Accomplissement

Gagnant du concours  
Mayam Challenge Compétences

Développement d'une application pour l'entreprise  
Porsolt d'une visite virtuelle du laboratoire  
ainsi que plusieurs manipulations scientifiques  
visant à être utilisées pour de la formation en  
réalité virtuelle (modélisation 3DS Max,  
texturing Substance, programmation Unity en C#)

## Expérience

### Infographiste 3D - graphisme (avril-septembre 2021)

*COME IN VR*

Réalisation et intégration de modèles 3D,  
de textures et d'interfaces dans des  
applications de réalité virtuelle pour l'industrie,  
le transport et la logistique.

### Développement et réalisation d'une expérience sur les outils pour la communication des idées (mai-septembre-2020)

*Lampa (Laboratoire de recherche Présence et Innovation)*

Développement et réalisation d'une expérience en lien  
avec la thèse d'un doctorant du laboratoire de recherche  
Veille de recherche technologique et scientifique,  
analyse des procédés de communication des idées,  
et développement d'une visionneuse 3D  
des différents moyens de communication sous  
Unity (développement C#)

### Modelage numérique (avril-juin 2018)

*Style & Design*

Modelage numérique sur Autodesk Alias de pièces  
pour l'industrie automobile

### Modeleur physique (avril-juillet 2017)

*Polyrepro France*

Assurer la réalisation de moules silicone à partir de  
stéréolithographies  
Finitions des pièces en PU, peintures et montages

## Formation

### Master de recherche Management des Technologies Interactives 2019 > 2021

*Institut des Arts et Métiers ENSAM (Laval, France)*  
Ingénierie du Virtuel et de l'Innovation  
(Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée)

### Licence Modelage Numérique 2017 > 2019

*Strate Ecole de Design (Sevres, France)*  
Modelage Industriel (numérique et physique)

### Certificat d'Enseignement Secondaire Supérieur 2013 > 2016

*Institut Saint-Luc (Tournai, Belgique)*  
Section Design, Stylisme, Graphisme