Dans le cadre du Programme INTERREG V

Les marchés de la réalité augmentée, mixte ou virtuelle

On trouvera ci-dessous mentionnés les marchés où les exemples abondent, désormais, en commençant par les quatre domaines sur lesquels nous nous sommes concentrés, et huit autres également en pleine expansion. Ils ne concernent pas que les avancées en vision augmentée, mixte ou virtuelle, mais l'ensemble des capacités formant aujourd'hui le domaine de la réalité augmentée.

Industrie : Plus de 20 domaines d'applications, fonctionnalités et services valorisés par la RA/RM/RV, concrètement instanciés dans des milliers de sites de par le monde. Cf. le rapport final.

Culture : Il y a les musées, certes, mais aussi les expositions, les événements culturels, les sites patrimoniaux, etc. Les réalisations sont désormais au-delà de tout comptage. Pour des exemples inspirants, respectant un souci de diversité, cf. le rapport final.

Sport : Tous les sports sont désormais investis par des solutions RA ou RV, et de plus en plus également par des solutions de réalité mixte (golf, voile, randonnée, etc.). Un des avenirs du sport est dans la capacité d'être décliné en fonction des souhaits « augmentés » des consommateurs, pratiquants comme spectateurs.

Santé : Il s'agit d'une large gamme de services et d''activités où la RA/RM/RV peut apporter un plus en termes d'expérience simulée, de formation, de supervision à distance, de vérification-sécurité-alerte, voire de traitement médical (au plan physique, mais aussi psychologique) et aussi d'incitation ludique à l'exercice.

Tourisme : Proche de la culture et des musées, mais aussi capable de suggérer et de préparer, voire de rassurer, et aussi de raviver (souvenirs, émotions, rapports humains), la RA/RM/RV dans le tourisme a un rôle fort à jouer.

Luxe : Dans le design, la formation, l'essayage client, la publicité, et demain d'autres fonctions et services œuvrant au bénéfice de l'industrie du luxe, la RA/RM/RV devient indispensable. Sans oublier, que les objets connectés séduisent de plus en les consommateurs

Vente : Les domaines de la vente sont innombrables, et les situations pouvant faire usage de la RA/RM/RV prolifèrent également : formation, vente à distance, simulations en temps réel avec le client, visites de locaux à aménager, posage d'objets-clés dans un environnement test, virtualisation poussée pour les plus exigeants et fortunés, etc.

Education : Les travaux pratiques, jeux d'apprentissage et acquisition de compétences nouvelles peuvent naturellement tirer parti de la RA/RM/RV, mais il s'agit aussi de voir que désormais, la maîtrise de ces technologies, en mode usager comme en mode fabricant, devra de plus en plus faire partie des formations digitales de base pour un très grand nombre de domaines d'activités.

Smart cities : Dans le monitoring des flux, la signalisation aux usagers, la contribution des usagers à informer, la prévention des risques et le déclanchement d'alertes, la

mise en place d'alternatives et l'information y relative, etc., c'est le domaine où la RA/RM/RV fera la différence.

Environnement : Voir l'invisible, tant dans ce qui ne va pas (pollution, allergènes, extrêmes de températures ou de sécheresse pour la nature) que ce qui va (valorisation de la vitalité naturelle et de corridors biologiques, alertes sur les risques pour la faune et la flore, aide à l'évolution vers une agriculture plus durable, et pour une foresterie non seulement plus durable mais aussi compréhensible pour les citoyens, etc.) : c'est un autre grand domaine où la RA/R M/RV émerge comme force d'analyse et de communication.

Sécurité : Avec le militaire, la sécurité est le domaine où la RA est apparue en premier et où très clairement, avec la RV, elle peut fournir des capacités de percevoir très au-delà de nos sens humains, avec le couplage IA en plus.

Jeux : Jeux vidéo (une industrie considérable, qui a tant fait pour le développement des capacités technologiques), mais aussi jeux de toutes sortes et aides à la ludification d'activités par nature non ludiques : c'est l'espace où s'élaborent des technologies, mais aussi des standards, des références en matière de qualité d'image et de rendu, ainsi que d'avatars. L'essentiel est dans les technologies d'immersion, mais avec une percolation de plus en plus importante dans les autres technologies « augmentantes » et des retombées dans tous les secteurs précédemment évoqués.

Attention : Pour tous ces domaines d'application, l'utilité est bien là, nous l'avons observée et vérifiée ; mais la rentabilité des solutions n'est cependant pas automatique ni même forcément atteignable dans un proche avenir. Il ne s'agit ici que de marchés où nous avons identifié des projets, propositions et solutions technologiquement réalisables et testées. L'évaluation des coûts, tant en investissement qu'en exploitation, les coûts indirects aussi, et enfin l'estimation touchant aux possibilités de revenus et les conditions qui y mènent constituent une expertise que précisément nous sommes en train de développer, sur la base de nombreux cas étudiés et suivis. Elle est loin d'aller de soi, cependant, même si chez beaucoup de développeurs, l'enthousiasme est de mise, dans une sorte d'euphorie technologique, mais qui tend à retomber, bien sûr, lorsque les résultats ne sont pas au rendez-vous.

Pour toute question, prière de s'adresser à :

M. Pierre Rossel
Chief Innovation Officer
Coherent Streams
+41 79 751 20 18
pr@coherentstreams.com

Ou

M. Denis Larrue
CEO
Dlsix Consulting
+33 6 13 27 29 45
dlarrue@dlsix-consulting.com

avec le Fonds européen de développement régional (FEDER)