

Réalité virtuelle et augmentée : un autre monde en vue

La Réalité Virtuelle (RV) est une technologie qui utilise un logiciel pour créer un environnement virtuel. Elle crée quelques sens artificiels tel que le toucher, l'ouï et la vue. Le monde de la réalité virtuelle fusionne la puissance des graphiques 3D. La technologie de la réalité virtuelle est largement utilisée pour différents usages. Tel que les jeux, l'ingénierie, le divertissement, l'éducation, le design, les films, les médias, la médecine et plus encore. La réalité virtuelle a fait différents changements importants dans la vie des humains et leurs activités quotidiennes.

La réalité augmentée (RA) est d'insérer des images de synthèse 2D ou 3D sur des images du monde réel en temps réel. Les images de synthèse sont superposées sur des images du monde réel grâce à l'appareil photo d'un Smartphone ou à des lunettes vidéo spéciales.

La réalité augmentée désigne des méthodes et des technologies permettant d'incruster des objets virtuels dans une séquence d'images réelles ou réalistes.

Les technologies virtuelles nous permettent de franchir des frontières qui seraient autrement unimaginables.

Et SHEDIO dans tout ça ?

Shedio est avant tout un projet doté d'une vision orientée vers les technologies virtuelles et leurs utilisations et intégrations dans la sauvegarde numérique du patrimoine historique et culturel.

Nous sommes une équipe de designers aménagistes, de concepteurs et animateurs 3D diplômés de l'École supérieure des Beaux-Arts d'Alger, étant passionnés de design et de nouvelles technologies nous avons créé la Startup Shedio design solutions dans le but de démocratiser l'utilisation des technologies virtuelle dans des secteurs clés et a importante plus-value comme : l'architecture, le patrimoine et le tourisme.

Nos prestations :

Réalité virtuelle dans le patrimoine : Avec le procédé **codes-barres bidimensionnels** (Qr Code, Flashcode) nous proposons une immersion dans l'histoire, le patrimoine antique, les œuvres historiques...etc. Il suffit d'une tablette/smartphone ou casque VR pour se projeter dans un monde historique et virtuel (Projection 1)

Réalité virtuelle/augmentée dans le tourisme culturel : Nous procédons aussi avec le **Qr Code, Flashcode** une immersion interactive à l'intérieur des musées, des expositions culturelles via tablette/smartphone ou casque VR en 3D (projection 2)

*Tout le background de ses applications est avec intégration 3D



Projection 2/Patrimoine historique

: le procédé QR-Flashcode permet aux visiteurs de s'immerger dans l'histoire et visiter pleinement le site et de ressortir avec une expérience enrichissante et inédite en Algérie.

Les visiteurs ne sont plus passifs, ils deviennent actifs et interagissent avec les lieux qu'ils découvrent. La culture devient attractive, amusante et passionnante



Projection 3/Tourisme culturel : le même procédé immersif est utilisé ici dans les musées ou expositions artistique afin de proposer une visite de qualité aux touristes ici sur site ou en visite virtuelle depuis chez lui. Nul besoin de chercher des informations sur des œuvres il suffit juste d'un clic.

Avantages de l'intégration de la réalité virtuelle et augmentée dans la promotion et la sauvegarde du patrimoine :

De façon générale, les avantages sont nombreux. Le visiteur a accès à une visite enrichie grâce à une médiation culturelle innovante. La visualisation in-situ du même lieu à une période antérieure est simplement bluffante. L'adaptation du contenu se fait en fonction du public (niveau d'information, langues). Le visiteur n'a plus d'audioguide à récupérer à l'accueil de la structure. Un casque VR lui est remis.

Du côté de la structure, elle n'a plus d'audioguides à financer, distribuer, entretenir et renouveler étant donné que l'application est sur le smartphone du visiteur. En termes de data, la récolte de données utilisateur est plus efficace et pointue ce qui permet l'analyse des lieux visités, du temps passé, à quelle heure, etc... afin de proposer une offre améliorée et adaptée aux différents publics.

Améliorer l'attractivité

Améliorer l'expérience du visiteur in-situ

Générer des revenus directs et indirects

Conclusion :

La réalité virtuelle est l'une des technologies présentant le potentiel de croissance prévu le plus élevé. Selon les dernières prévisions d'IDC Research (2018) les investissements dans la RV et la RA seront multipliés par 21 au cours des quatre prochaines années, pour atteindre 15,5 milliards d'euros d'ici 2022. En outre, les deux technologies seront au cœur des plans de transformation numérique des entreprises et leurs dépenses dans ce domaine dépasseront celles du secteur de la consommation, On s'attend donc à ce que d'ici 2022 plus de la moitié des grandes entreprises européennes aient une stratégie de RV et de RA.

En Algérie ces technologies sont connues mais pas fréquemment utilisées cela dit si l'Algérie voudra compter parmi les acteurs du développement technologique au Maghreb il faudra commencer par démocratiser ces technologies dans les secteurs et clés (cité plus haut), le projet Shedio aura pour vocation d'intégrer cette pensée numérique virtuelle et de développer ses techniques afin de toujours proposer les meilleures offres possibles, nous travaillons sur les développement d'applications mobiles, des bornes interactives et des projections virtuelles en 3D sur site.

Notre but est d'utiliser ces hautes technologies pour créer une base de données numérique/ médiatique virtuelle du patrimoine culturel et touristique Algérien mais aussi de promouvoir notre culture, nos sites historiques, notre riche patrimoine culturel et le valoriser à l'étranger via des visites virtuelles, des intégrations en réalité augmentée sur site ou depuis des applications.

*IDC : _premier fournisseur mondial de renseignements commerciaux, de services de conseil et d'événements pour les marchés des technologies de l'information, des télécommunications et des technologies grand public-_