



Votre e-mail

CONNECT

BUSINESS +

UX

STARTUP

DISRUPTIF

COMMERCE

EVENTS

Business

#Aveugle

#BN17

#Nokia

#VR

Brèves nouvelles S23

Par [La Redaction](#) le vendredi 9 juin 2017

VR

Immersion, leader européen de la réalité virtuelle et augmentée investit un nouveau secteur d'activité, celui du retail. En équipant le [SiLab](#), le premier centre d'innovation dédié au commerce du futur, d'un système immersif, la PME bordelaise ouvre l'accès à la réalité virtuelle aux professionnels du commerce. L'objectif de cette démarche ?

Apprendre aux professionnels (distributeurs et marques) à utiliser les bénéfices de la réalité virtuelle pour concevoir plus efficacement leurs points de vente ou leurs plans de merchandising.

Pour cela, la PME bordelaise a conçu et intégré une salle immersivereconfigurable. Ce laboratoire virtuel se compose d'un CAVE modulaire issu de la technologie BARCO, permettant de modifier aisément la surface immersive en fonction des besoins de l'utilisateur.

« Les professionnels peuvent moduler les espaces en fonction de leurs besoins, s'ils souhaitent simuler un parcours d'achat à l'intérieur d'un rayon de supermarché les quatre faces du CAVE sont nécessaires, en revanche s'ils préfèrent une vue d'ensemble d'une devanture de magasin, le CAVE s'adapte et forme un très grand écran » explique le co-fondateur d'Immersion.

DISRUPTIF

[esight](#) est une paire de lunettes futuriste qui s'appuie sur la technologie des casques de réalité virtuelle pour permettre aux malvoyants de revoir à nouveau. Réelle évolution dans le domaine médical, esight apporte une aide inédite aux patients atteints de troubles de la vue, en améliorant la qualité de vie des malvoyants et leur procurant une totale autonomie.

près de 250 Millions de personnes concernées dans le Monde, d'après l'organisation mondiale de la santé (OMS)

L'appareil, ultra léger environ 100g, se porte devant les yeux (au-dessus des lunettes de vue) et comporte une caméra

d'une résolution de 21,5 mégapixels qui lme l'environnement.

Ce qu'elle capture est retransmis directement sur deux écrans OLED, un devant chaque œil, qui garantissent une qualité d'image et une latence optimale. La technologie mise en oeuvre est similaire à celle des casques de réalité virtuelle, qui est elle-même dérivée de celle des smartphones. En af chant les informations très près de l'œil, au travers de lentilles qui donnent une illusion de distance, esight compense déjà les problèmes de myopie. En adaptant ensuite ce qu'il af che en fonction des zones de la rétine encore valides pour compenser celles qui ne voient plus, il arrive – dans une certaine mesure – à « redonner la vue » aux patients. Cette technique, baptisée « Bioptic Tilt », permet aussi à l'utilisateur de garder l'usage de sa vision périphérique, qui est cruciale pour les personnes atteintes de basse vision.

