



Le Monde Informatique, 9 février 2017

[http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-les-acteurs-francais-de-la-realite-virtuelle-bien-places-en-europe-67329.html?utm\\_source=mail&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=Newsletter](http://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-les-acteurs-francais-de-la-realite-virtuelle-bien-places-en-europe-67329.html?utm_source=mail&utm_medium=email&utm_campaign=Newsletter)

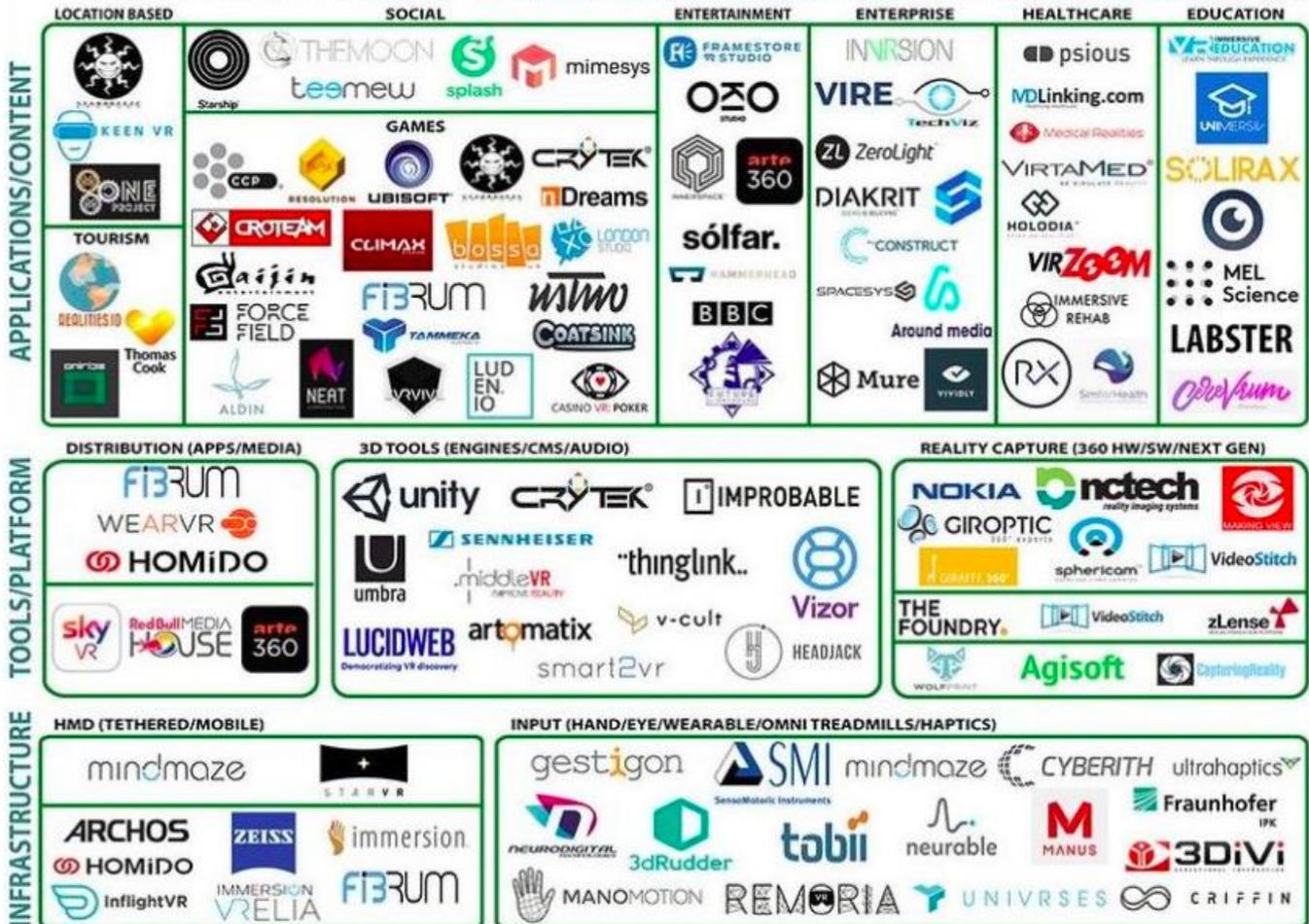
**Sur la photo de groupe de la réalité virtuelle en Europe, les Français figurent en bonne position, avec 19 start-ups sur les 116 du panorama établi par The Venture Reality Fund avec LucidWeb. On les trouve un peu partout : dans les casques et autres équipements d'interaction, les formations immersives - notamment pour les professionnels de santé -, les logiciels, les jeux-vidéo, les contenus ou les studios de production.**

The Venture Reality Fund, un fonds d'amorçage qui investit dans les projets de réalité virtuelle, augmentée ou mixte, vient de faire un point sur les start-ups évoluant sur ce terrain en Europe. Et la France y est bien placée, arrivant en 2<sup>e</sup> position dans le panorama dressé en partenariat avec l'agence de conseil LucidWeb qui recense les acteurs de cet univers. Le secteur de la réalité virtuelle a attiré près de 200 start-ups dont 116 ont été retenues pour cette première photo de groupe. Plus de la moitié se répartissent entre Royaume-Uni (26), France (19), Allemagne (11) et Suède (9).

Le panorama répartit ces différents acteurs entre trois grandes catégories : développement d'applications et de contenus, plateformes et outils de conception et solutions d'infrastructure (casques de réalité virtuelle et technologies d'interaction avec l'utilisateur). Les Français s'y illustrent notamment dans les outils de capture, avec les caméras 360 degrés de Giroptic et VideoStich (Orah). Sur la partie casques VR et technologies immersives figurent Homido et son casque, Archos et ses VR Glasses ou Immersion avec son kit VR tout-en-un.



## THE VR FUND 2017 EUROPEAN VR INDUSTRY LANDSCAPE <sup>Q1 2017</sup>



*L'industrie de la réalité virtuelle a accéléré ses développements en Europe sur les deux dernières années, assure Leen Segers, co-fondateur et CEO de LucidWeb.*



Magazine "Comment ça va ?" Janvier/février 2017

<http://fr.calameo.com/read/004365630078f65e93694>

SANTÉ

## UN MÉDECIN CONNECTÉ, un médecin mieux formé

Si la e-santé vise à améliorer la vie quotidienne des patients, elle peut constituer aussi un réel atout pour les professionnels de santé, notamment dans leur formation. Au-delà des techniques de formation traditionnelles (mannequins, formation initiale...), l'apport du numérique s'avère être aussi une révolution pour la formation des médecins.



### MEDICACTIV : LA PLATEFORME DE SIMULATION NUMÉRIQUE

« Jamais la première fois sur le patient », tel est l'objectif pour la médecine de demain. À cet effet, SimforHealth, département de simulation numérique en santé de Interaction Healthcare a développé MedicActiV. Il s'agit de la 1<sup>re</sup> plateforme numérique à proposer des cas cliniques virtuels pour permettre à tous les professionnels de santé de se former ou de se perfectionner. La plateforme est également dédiée aux enseignants qui veulent apporter plus d'interactivité à leurs

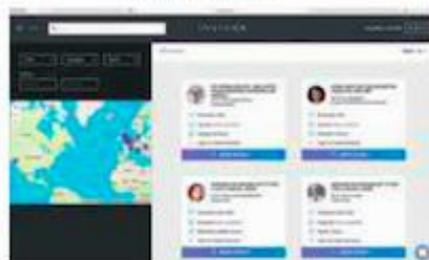
formations et aux étudiants, afin d'expérimenter leur savoir-faire sans risque pour le patient. L'utilisateur peut alors trouver rapidement le ou les cas correspondant à son niveau de formation, à sa spécialité, à une pathologie ou à un traitement donné, et ce, dans la langue de son choix. Pour le moment, MedicActiV met à disposition cinq cas cliniques en cardiologie, créés par l'Unité de traitement de l'insuffisance cardiaque du CHU de Bordeaux et l'équipe Carmen de l'INRIA Sud-Ouest.

Plus d'informations sur :  
[www.medicactiv.com](http://www.medicactiv.com)

### INVIVOX : LE COMPAGNONNAGE 2.0

Au-delà de la formation initiale, Invivox, jeune start-up bordelaise, a compris que la formation médicale continue était devenue indispensable pour les experts médicaux et les établissements de santé. C'est à partir de ce postulat que les fondateurs ont créé en 2015 [invivox.com](http://www.invivox.com), la 1<sup>re</sup> plateforme web mondiale qui met en relation les médecins chirurgiens et tous les professionnels de santé dans différentes spécialités. La formation s'organise dans les blocs opératoires des experts sur une pratique spécifique. En démocratisant ainsi la formation continue, Invivox souhaite contribuer à améliorer la qualité des soins pour les patients en offrant à tout médecin la possibilité de parfaire sa pratique, d'élargir sa palette d'actes et de renforcer son expertise en se formant auprès des meilleurs experts de la discipline.

Plus d'informations sur :  
[www.invivox.com](http://www.invivox.com)





Capital, 2 février 2017

<http://www.capital.fr/a-la-une/actualites/avec-la-realite-virtuelle-on-frise-la-teleportation-1204298>



A LA UNE > ACTUALITÉS

PUBLIÉ LE 02/02/2017

## “AVEC LA RÉALITÉ VIRTUELLE, ON FRISE LA TÉLÉPORTATION“



C'est devenu la bible de la high-tech française. Chaque année, le consultant Olivier Ezratty publie un rapport sur le Consumer Electronic Show de Las Vegas. Il livre à Capital une synthèse de ce document de 396 pages.



**De très nombreuses start-up françaises étaient présentes à Las Vegas.  
Des coups de cœur ?**

La France n'avait jamais été aussi bien représentée. J'ai dénombré 316 sociétés contre 256 l'an passé. Theory, Covirtua ou SimforHealth ont montré des choses très intéressantes dans la réalité virtuelle.

La télécommande universelle de Sevenhugs m'a aussi impressionné. Elle reconnaît l'objet vers lequel vous la tendez. Leurs concepteurs sont parvenus à la rendre compatible avec un très grand nombre de produits du marché.

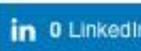
N'oublions pas pour autant les grands groupes comme Valeo, qui a présenté de très belles démonstrations dans la voiture connectée, ou STMicroelectronics qui a développé un composant de mise au point qu'Apple ou HTC ont intégré à leur produits.



Tablette-tacile.net, 9 février 2017

<http://www.tablette-tactile.net/actualite-generale/concours-medecine-tablette-186154/>

## Medecine : des concours nationaux sur tablette depuis 2016



Depuis l'an dernier, l'examen permettant de déterminer la spécialité des futurs médecins est passé au numérique, mais pas sans heurts.

C'est le cap qui va décider de la future carrière des internes en médecine : l'Examen Classant National. Jusqu'à il y a peu encore, il était réalisé de façon classique sur papier. Cela fait cependant plusieurs années que le ministère de la santé voulait une évolution vers le numérique. En décembre 2015, un premier ECN a été réalisé avec des tablettes tactiles et aura duré... 5 minutes seulement ! La faute revient au serveur qui n'a pas supporté la charge. En 2016, un second ECN (renommé ECNI pour Examen Classant National Informatisé) est réalisé, avec d'aussi piètres résultats. Le troisième essai aura été plus concluant.



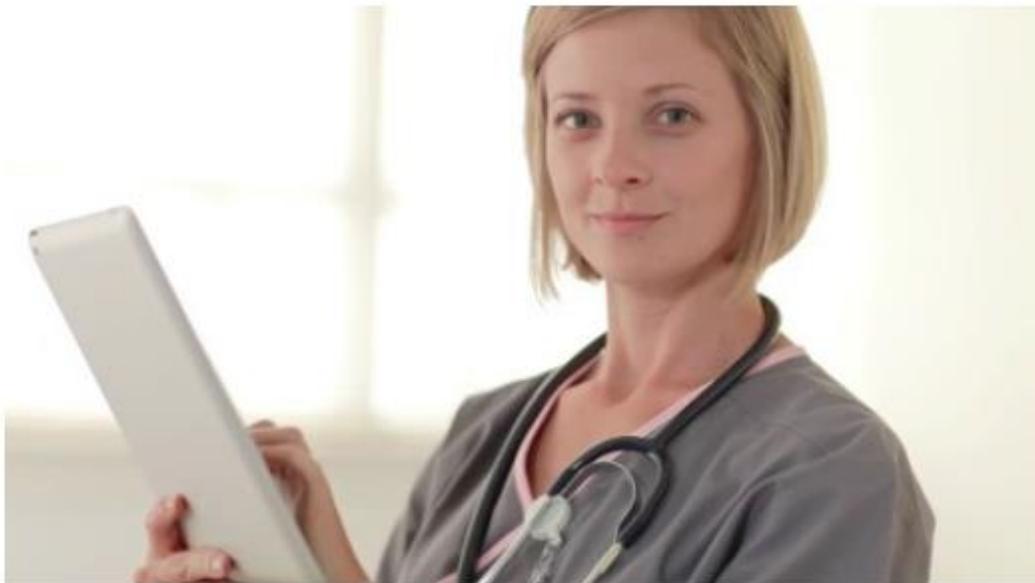
### Des examens plus stressants

Une transition qui n'aura pas été sans stress pour les étudiants, qui auront eu l'impression de servir de cobayes. Eux-mêmes ont surnommé leur promotion la « promo crash test » et ont regretté de ne pas pouvoir passer d'examen blanc. Malgré tout, les premiers résultats du passage au numérique semblent concluants pour les organismes en charge du nouvel ECNI. Un autre test complémentaire sera effectué cette année. Mais en dehors du support qui évolue, quels sont les autres changements apportés ?



## Une évolution à parfaire

Grâce au numérique, l'épreuve s'est vue remaniée afin d'améliorer la sélection. Pour les étudiants, le moindre point est important pour obtenir la spécialisation de leurs rêves. L'ECNI propose plus de questions afin de mieux départager les candidats. Et contrairement au papier, il est plus simple de revenir en arrière, ce qui offre plus de choix aux internes. Malgré tout, il reste encore des progrès à accomplir afin de vraiment exploiter au mieux les tablettes lors de cet examen. Certains chercheurs ont estimé que des questions n'étaient pas assez pertinentes et que l'examen était devenu trop simple. Face aux problèmes de serveurs rencontrés lors des premiers essais, les étudiants ont aussi du se contenter d'une seule photo au lieu de plusieurs coupes comme dans une vraie analyse en hôpital.



Ces améliorations arriveront dans les prochaines années, les chercheurs les plus optimistes avançant l'utilisation d'intelligences artificielles pour simuler une consultation avec un patient. Des procédés qui rejoignent ce qu'a présenté la start-up SimForHealth au CES 2017 : [la réalité virtuelle pour former les internes](#). Au final, il semble bien que les médecins de demain devront faire avec les nouvelles technologies... et leurs défauts !



RTL, 26 février 2017

<http://www.rtl.fr/culture/futur/reparer-l-iss-ou-operer-un-malade-en-realite-virtuelle-7787409543>

RTL PRESIDENTIELLE 2017 EMPLOI RTL2 RTL ASTRO ON REFAIT LES COURSES FUN RADIO NEWSLETTERS RTL

RTLfutur Connecté Augmenté Propulsé Perché

Accueil > Culture > #FUTUR > Réparer l'ISS ou opérer un malade... On est fait pour s'entendre

Propulsé 2 min de lecture

## Réparer l'ISS ou opérer un malade en réalité virtuelle

REPLAY - Le salon Virtuality qui se tient à Paris jusqu'au 26 février permet de découvrir toutes les facettes de la réalité virtuelle. Vous pouvez y réparer la station spatiale ou opérer un malade.



A chaque étape de votre vie, les experts HSBC vous accompagnent dans vos projets d'épargne.

[Ouvrir un compte >](#)

JUSQU'À 160 € OFFERTS\* HSBC

\*Ouvrez votre compte à l'ouverture de votre compte.



Sophie Jousselin Journaliste RTL

Partager l'article



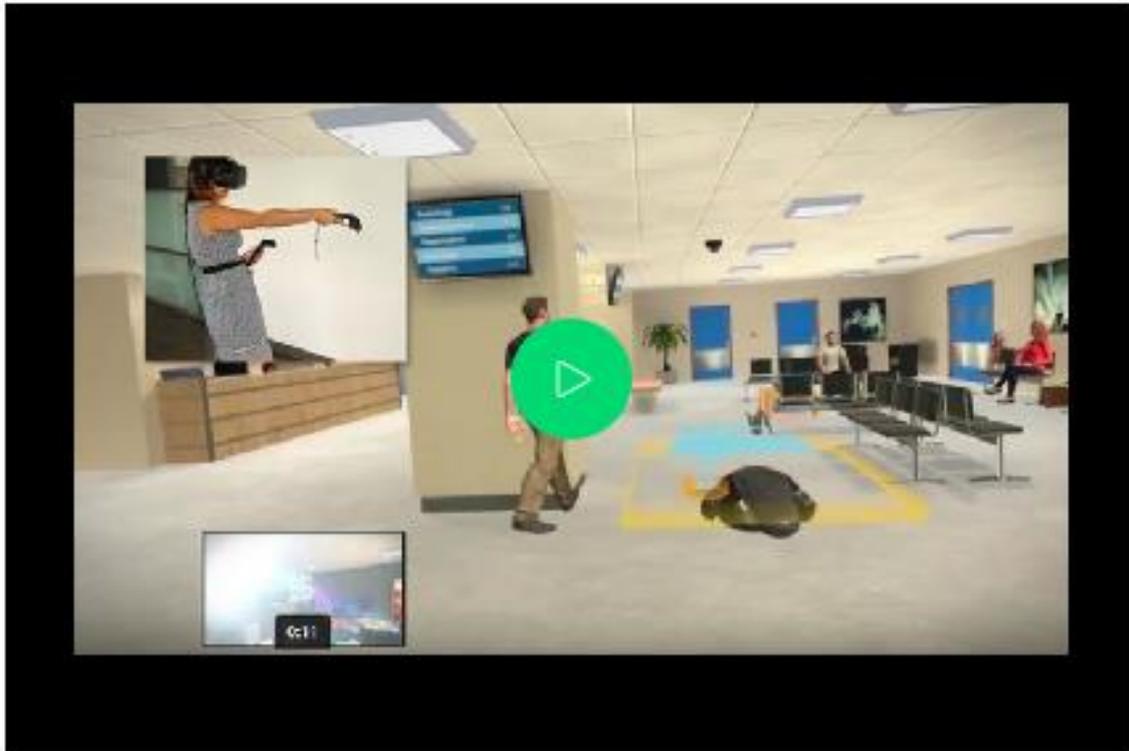


**L**a réalité virtuelle est désormais présente dans tous les domaines. Bien sûr dans les loisirs et au salon Virtuality on peut tenter d'imiter le spationaute français, Thomas Pesquet dans la station spatiale internationale. L'entreprise Vrroom propose en effet de faire virtuellement une sortie extravéhiculaire, c'est à dire de sortir de l'ISS pour aller réparer un panneau solaire.

On évolue avec un casque devant les yeux, dans un décor en 3D et à 360°. C'est assez bluffant, vous avez l'impression de vous jeter dans le vide quand le sas de la station s'ouvre, vous voyez vos mains virtuelles mais que vous pouvez malgré tout bouger et avec lesquelles vous attrapez les poignées pour progresser à l'extérieur de l'ISS. Vous devez vous accrocher avec un mousqueton, comme dans la réalité et vous devez aussi saisir des outils pour réparer. Et si par mégarde vous lâchez l'outil, vous vous retrouvez dans Gravity et la station spatiale explose, part en pièces détachées et vous terminez votre vie virtuelle satellisé autour de la terre !

Au delà des loisirs, la réalité virtuelle est également utilisée en médecine, pour la formation des futurs médecins. L'entreprise Simforhealth propose par exemple un programme pour apprendre à soigner un pneumothorax. Vous devez, un casque devant les yeux pratiquer les gestes d'urgence sur un malade virtuel lui aussi. Vous pouvez même être amené à réaliser une exsufflation virtuelle, pour retirer l'air qu'il y a entre la plèvre et le poumon du malade. Donc vous saisissez une aiguille et vous piquez et si tout se passe bien, vous sauvez le malade.

À propos de nous





FrenchWeb, le 28 février 2017

<http://www.frenchweb.fr/4-tendances-majeures-a-suivre-en-2017-pour-repenser-l'experience-client/276416>

## Les tendances majeures à suivre en 2017 pour repenser l'expérience client

[Contenu réalisé en partenariat avec Accenture Digital]

Par FrenchWeb | le 28 février 2017 | 0 Commentaire

Etudes France Hightech Marketing Smart cities Une - Carrousel Une-Accenture Digital



f Facebook 108

Twitter 52

in LinkedIn 608

Confrontées au bouleversement de leur écosystème, les marques sont contraintes de repenser leur expérience client pour rester attractives. Cependant, face au flot continu de nouvelles innovations, il leur est souvent difficile de trancher pour connaître la voie à suivre. Dans ce contexte, la 10<sup>ème</sup> édition du rapport [Fjord Trends](#) livre quelques sources d'inspirations sur l'approche à adopter en matière de parcours utilisateur.



Dorénavant, les marques doivent accepter une certaine perte de contrôle de leur contenu. Cela passe notamment par un basculement du storytelling vers le storydoing. Les marques mettent désormais à contribution leurs consommateurs pour leur histoire et leurs valeurs. Cette nouvelle approche est favorisée par les réseaux sociaux avec des contenus plus courts, plus personnels et plus instantanés, dans lesquels la vidéo peut apporter une plus-value à la communication des marques. Pour faire passer un message, l'émotion et la réciprocité sont des points clés que les marques doivent intégrer dans leur processus marketing pour toucher leur cible.

Pour convaincre de potentiels clients, les entreprises ont également de plus en plus recours à la réalité augmentée et virtuelle pour montrer les effets réels de leur solution. La réalité mixte présente l'intérêt de toucher des secteurs aussi divers et variés que le jeu-vidéo, l'aérospatial, l'automobile ou encore le retail. Dans les transports, les supermarchés ou les magasins, la réalité virtuelle et augmentée révolutionnent le parcours client en créant un nouveau rapport au produit pour le consommateur. Les casques de réalité virtuelle (Oculus Rift, HTC Vive, Google Daydream...) se démocratisent et offrent ainsi de nouvelles opportunités, à l'image de la start-up bordelaise SimforHealth qui a présenté au CES de Las Vegas une expérience de réalité virtuelle destinée à préparer les étudiants de médecine à des cas d'urgence. Pour le grand public, MK2 de son côté a ouvert un espace dédié à la réalité virtuelle.

Outre le storydoing et la réalité virtuelle, qui sont déjà dans l'air du temps depuis quelques années, le rapport Fjord Trends met notamment en avant quatre tendances fortes qui vont inciter les marques à réfléchir sur leur stratégie UX dès 2017.