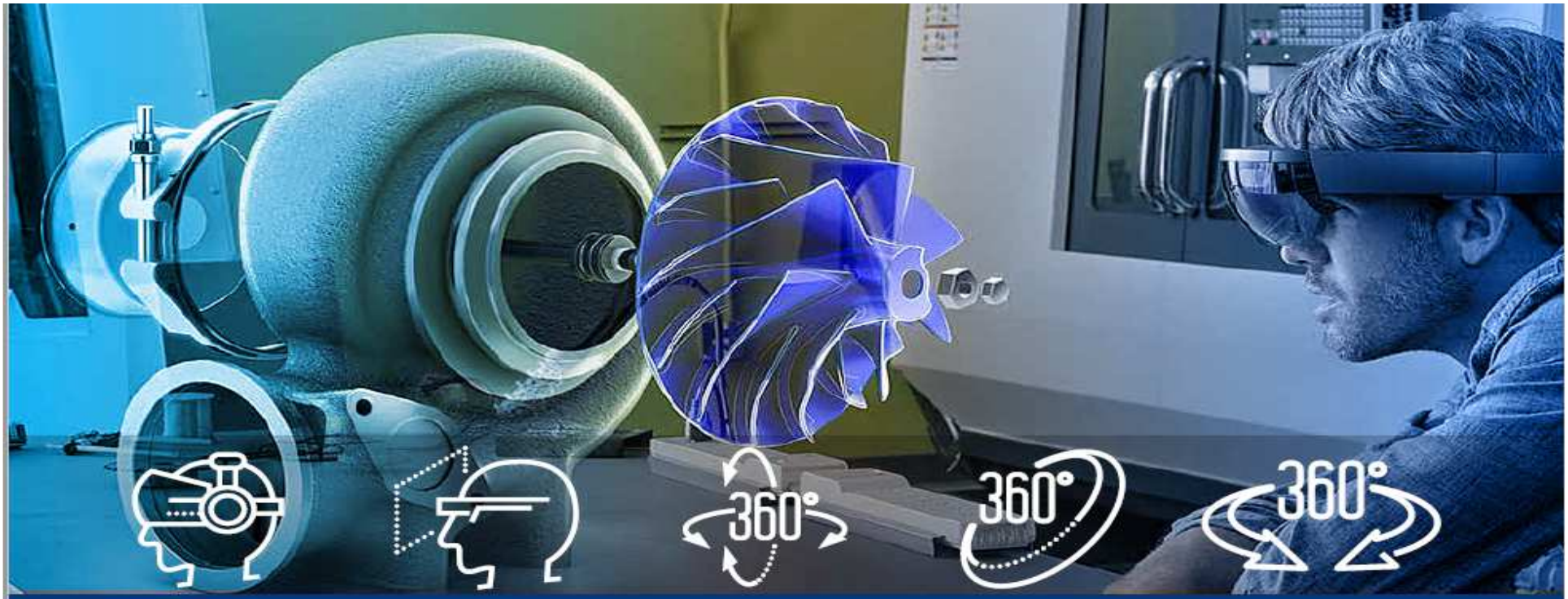

SÉMINAIRE ▸ 23 FÉVRIER 2016
▸ RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

TECHNIFUTUR®, un outil au service du développement local

TECHNIFUTUR®
CENTRE DE COMPÉTENCES

Prom Optica

RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

La réalité virtuelle n'est pas nouvelle dans le domaine des médias, mais elle permet maintenant de rendre le spectateur actif dans son environnement de projection.

La réalité dite assistée permet d'incruster des paramètres, des services et outils intelligents dans l'environnement réel. Cela se révèle un outil extrêmement puissant dans les processus d'apprentissage, de contrôle ou d'enrichissement d'activité artistique.

Le séminaire d'une journée fera le point sur l'actualité et le futur de ces technologies et illustrera concrètement quelques applications. Les participants auront en particulier l'occasion de tester des simulateurs virtuels d'apprentissage à la soudure et des systèmes actifs de vision globale. D'autres démonstrations sont prévues.

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

- **08H30 :** Accueil

- **09H00 :** Présentations :
  >**Christine MERTENS** • TECHNIFUTUR®
  >**Alain CORNET** • PromOptica

- **09H05 :** **Benoît MICHEL** • UCL
  « Réalité virtuelle - Réalité augmentée : où allons-nous ? »

- **09H45 :** **Stéphane CAMBIER** • Proximus
  « La réalité virtuelle : l'approche d'un utilisateur »

- **10H30 :** Pause café

- **10H45 :** **Clémentine FRANÇOIS** • Phasya
  « Le monitoring de la somnolence : une solution pour améliorer la sécurité »

- **11H30 :** **Anke RICHTER** and **Allan GRAY** • Weldplus
  « Augmented reality training with Soldamatic - Innovative concepts for the qualification of welding specialists »

- **12H15 :** Repas sandwiches

  2 groupes successifs de démonstration de soudure virtuelle et autres applications de la réalité virtuelle et/ou augmentée

- **13H45 :** **Thierry DUTOIT** • Numediart
  « La réalité augmentée sans lunettes : projections, incrustations, holographie »

- **14H15 :** **Frédéric CARBONELLE**
  • Microsoft Innovation Center Belgium
  « Technologie Hololens et ses applications industrielles »

- **14H45 :** Pause café

- **15H00 :** **Christophe HERMANNS** • CEO de Vigo-Universal
  « Quand le serious game rencontre la réalité virtuelle, un outil puissant au service de la formation… »

- **15H30 :** **Jacques VERLY** • ULg
  « L'importance des vue et chaîne totales en matière de vision assistée : captation, traitement, visualisation & action et mot de conclusion »

- **16H00 :** Réception