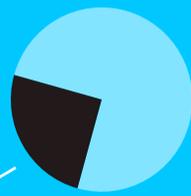




25%

des utilisateurs de réalité virtuelle souffrent de cinétose *



d'après l'étude Ubisoft «Playtesting in VR: Takeaways» at GamesUR London 2016

Les 5 clés pour une expérience de Réalité Virtuelle réussie

Avec Oceanopolis, b com a mené du 3 au 13 juillet 2017 une série de tests grandeur nature en préparation d'une attraction immersive prévue pour l'été 2018.

UN CONTENU RÉALISTE



- Réalisé à partir d'images et de sons crédibles
- Développé avec des scientifiques

90%

des participants ont eu la sensation d'être au fond de l'océan arctique

DES PARTICIPANTS ENGAGÉS



- Des interactions intuitives, riches et personnalisées
- En faisant appel à la curiosité des utilisateurs

79%

des participants se sont sentis libres d'agir avec les éléments de l'environnement

UNE TOTALE LIBERTÉ DE MOUVEMENT



- Un équipement sans fil très haut débit
- Une synchronisation parfaite des mouvements et contenus

78%

des participants se sont sentis libres de se déplacer dans l'environnement virtuel

UNE EXPERIENCE PARTAGÉE



- Un dispositif multi-utilisateurs simultanés
- Des échanges favorisés par la représentation virtuelle de soi et des autres

4

utilisateurs ont pu partager l'expérience en même temps, au même endroit

UNE CONCEPTION CENTRÉE UTILISATEURS



- Basée sur des audits ergonomiques et des tests utilisateurs
- Au contenu pensé pour l'émotion et l'engagement de l'utilisateur

350

bêta testeurs en conditions réelles

!feel-good VR!

L'Institut de Recherche Technologique b<>com développe une plateforme de réalité virtuelle nouvelle génération et "sickness free" : [Virtual Arctic Expedition]. Après avoir testé l'immersion :

- > 96% des participants affirment que l'expérience était agréable (absence de fatigue oculaire, de vertige et de nausées)
- > 2/3 des participants déclarent se sentir mieux après l'expérience (intensité des émotions exacerbée)

* cinétose = trouble qui se manifeste dans une situation de discordance entre ce qui est interprété par le cerveau et la perception de l'oreille interne. Elle peut être comparée au mal des transports.

Cette infographie vous est proposée par b<>com.
Grâce à ses innovations, l'Institut de Recherche Technologique (IRT) b<>com contribue à la transformation digitale européenne.
Ses 230 chercheurs développent des outils, produits et services qui facilitent la vie quotidienne.
Les interactions immersives et l'expérience utilisateur sont au coeur de ces travaux.