

VIRTUALITY

LE SALON DE LA
RÉALITÉ VIRTUELLE
& DES TECHNOLOGIES IMMERSIVES

8-9-10 février 2018 | 10h-19h

AU CENTQUATRE-PARIS
5, rue Curial 75019 Paris

virtuality-paris.com  [VirtualityParis](https://twitter.com/VirtualityParis) [#Virtuality2018](https://twitter.com/VirtualityParis)

 **île de France**

MAIRIE DE PARIS 

cent quatre
paris 
104FACTORY
Éditeur du CENTQUATRE-PARIS


BNP PARIBAS


orange


accenture

 Microsoft


VR
Virtual Reality Experience


arte


L'ADN


STRATÉGIES

DOSSIER DE PRESSE



SOMMAIRE

- 5 EDITO
- 6 PRÉSENTATION DE L'ÉDITION 2018
- 10 VR & AR : UN MARCHÉ EN PLEINE EXPANSION
- 12 LES IMMANQUABLES DE VIRTUALITY 2018
- 29 VIRTUALITY-TV BY L'ADN
- 30 LE PROGRAMME COMPLET DES TALKS
- 39 COMPÉTITION E-SPORT VR
- 40 VIRTUALITY BUENOS AIRES
- 42 PARTENAIRES
- 44 CONTACTS



EDITO



En février 2017, pour la première édition de Virtuality, nous avons à cœur de démontrer que la VR /AR n'était pas un gadget. Un marché d'ampleur était né avec l'arrivée de nouveaux casques immersifs de qualité.

Février 2018, nombreuses sont les entreprises ayant découvert le potentiel de ces technologies grâce au savoir-faire de notre industrie française en la matière.

Le grand public est également de plus en plus intéressé par ces expériences. Les salles d'arcade VR se multiplient partout en France, les applis AR sur mobile se développent massivement, le secteur du jeu vidéo propose un catalogue de nouvelles expériences encore plus riches, on peut même imaginer un accroissement rapide de l'e-sport VR.

Le marché de la VR et de l'AR s'est transformé à une vitesse folle cette année ! Le stade des tâtonnements et des premières expériences est révolu même si beaucoup reste encore à faire. Place à la production et aux projets d'envergure pour un marché qui promet de faire grimper sa valeur de plusieurs dizaines de milliards d'euros en Europe d'ici 2020 (cf p.10).

Accélérateur business par excellence, Virtuality avait su satisfaire ses partenaires et exposants en 2017, avec un ratio de visiteurs constitué à 50% de professionnels et avec des interactions business sur le salon transformées en projets concrets.

Notre mission principale reste la même cette année : soutenir les acteurs français à la pointe de ces technologies et créer un rendez-vous d'échanges business avec les entreprises et les médias intéressés par ces nouveaux usages et ce dans tous les secteurs : santé, éducation, formation, sécurité, tourisme, entertainment, etc...

Le marché des technologies VR/AR grandit chaque jour, avec la création de nouvelles applications vouées à transformer les pratiques des entreprises de manière innovante pour leurs actions BtoB ou BtoC. Nos partenaires BNP Paribas, Orange, Microsoft ou encore Accenture en sont la parfaite illustration. Face à la multiplication de ces nouveaux usages, nous avons choisi de créer cinq nouveaux villages exposants au sein de Virtuality 2018. Les villages *Windows Mixed Reality*, *R&D*, *International*, *Gaming* et *French start-up*.

Nous sommes également très heureux de développer cette année Virtuality au-delà de nos frontières, en accueillant une quinzaine d'entreprises du monde entier, notamment dans notre nouveau Village International. **Nous exporterons également dans les prochains mois nos entreprises et notre savoir-faire en Argentine, avec Virtuality Buenos Aires dont la première édition verra le jour en juin 2018 !**

Pour finir, nous avons toujours à cœur de poursuivre la démocratisation de ces technologies auprès du grand public. La journée du samedi 10 février nous permettra donc d'accueillir une nouvelle fois de nombreux visiteurs pour leur faire découvrir des expériences toujours plus bluffantes et riches en émotions.

Olivier GODEST
CEO et Fondateur de Virtuality

PRÉSENTATION DE L'ÉDITION 2018



Un des événements



Les 8, 9 et 10 février prochains, Virtuality revient au CENTQUATRE-PARIS pour présenter le meilleur de la réalité virtuelle et des technologies immersives. Durant ces 3 journées, professionnels et grand public pourront découvrir les derniers cas d'usage de la VR sur le marché, notamment au travers d'expériences ultra-réalistes et toujours plus riches en émotions.

Une édition 2018 pleine de promesses

La première édition du salon, en 2017, avait accueilli plus 110 exposants sur une surface de 3000 m². Avec plus de 16 000 visiteurs sur les 3 jours (dont 50% de professionnels), l'engouement pour le salon a confirmé le potentiel du marché de la VR et l'intérêt du grand public.

Pour son édition 2018, Virtuality est placé sous le haut patronage de Monsieur Emmanuel Macron, Président de la République française.

Egalement labellisé événement « Paris Region Smart Weeks », le salon s'inscrit dans la stratégie régionale de développement économique et d'innovation en Île-de-France.

Un label qui vise à faire rayonner les atouts de la filière numérique francilienne au plan international dans les secteurs de l'innovation, comme celui de l'intelligence artificielle. Ainsi Virtuality vient grossir les rangs des événements qui visent à soutenir la transformation numérique des entreprises franciliennes comme *Futur en Seine* ou encore *Viva Technology*.



Tout comme pour l'édition 2017, Virtuality mettra en lumière les acteurs français à la pointe de cette technologie tout en leur permettant de développer des interactions business sur le salon et de valoriser leur savoir-faire. Des nouveautés viennent également développer un peu plus l'envergure du salon avec le développement de la thématique gaming et avec une ouverture plus large à l'international ! **Une centaine d'exposants sont attendus pour cette nouvelle édition.**



Des innovations pour 2018

A la découverte des usages et innovations VR et AR

Au programme, de l'immersif encore et toujours, mais 2018 aura aussi le regard tourné vers la montée en puissance de la réalité augmentée et de la réalité mixte.

- La nef centrale accueillera de nombreuses entreprises œuvrant dans la production de contenus et d'expériences VR/AR dédiés aux entreprises et à leurs actions de communication ou de formation.
- Un village Windows Mixed Reality présentera des cas d'usages HoloLens et les derniers casques Microsoft Windows Mixed Reality

A l'étage inférieur les visiteurs pourront retrouver :

- Le village international qui accueillera des start-up du monde entier ! **NOUVEAU**
- Le village gaming, en partenariat avec la salle d'arcade VR *MindOut*. **NOUVEAU**
- Le village R&D, où seront présentées les dernières avancées technologiques en la matière **NOUVEAU**
- Le village French start-up, sera occupé par des start-up françaises qui œuvrent dans les domaines VR / AR **NOUVEAU**
- Le village santé en partenariat avec le Fonds FHF (fonds de dotation de la Fédération Hospitalière de France) présentant les dernières avancées en termes d'usages VR/AR dans le secteur de la santé.

Les talks Virtuality 2018 : un temps fort de la VR en France

Avec son format de conférences courtes et dynamiques, Virtuality s'inscrit comme le temps fort parisien du sujet VR/AR avec des prises de parole des meilleurs professionnels du secteur. En 2018, le programme des talks promet d'être passionnant avec des thématiques comme : la VR au service du journalisme immersif, identité et réalité virtuelle, réalité augmentée pour l'industrie, l'accompagnement des personnes autistes avec HoloLens, l'utilisation de la VR par les Nations-Unies, l'e-sport VR et bien d'autres thèmes à découvrir dans la partie «*Les Talks*» de ce dossier de presse.

De nombreux partenaires et exposants ont choisi Virtuality

Sous le parrainage de la [Mairie de Paris](#), Virtuality est également heureux de renouveler des partenariats avec [le CENTQUATRE-PARIS](#) et [104factory](#), tout en développant son travail aux côtés d'agitateurs industriels comme [Uni-XR](#), [l'association VR/AR, PRIMI](#) ou encore [Plaine Images](#).

Côté partenaires médias, [L'ADN](#), [Arte](#), [MK2VR](#), [Stratégies](#), ou encore [GoGlasses](#) ont renouvelé leur collaboration avec Virtuality.



Informations pratiques

Cette année les 2 premiers jours (8 et 9 février) seront consacrés aux professionnels et étudiants.

Afin de poursuivre sa mission de démocratisation de la VR/AR, Virtuality sera ouvert au grand public le samedi 10 février. Chacun pourra ainsi découvrir les différents cas d'usage de ces technologies pour se divertir, communiquer, soigner, s'informer, apprendre ou encore pour se former.

[Billetterie sur le site virtuality-paris.com](#)

- Pass Pro : 240€TTC
- Pass Etudiant 3 jours : 80€TTC
- Pass samedi : 20€TTC

VR & AR : UN MARCHÉ EN PLEINE EXPANSION

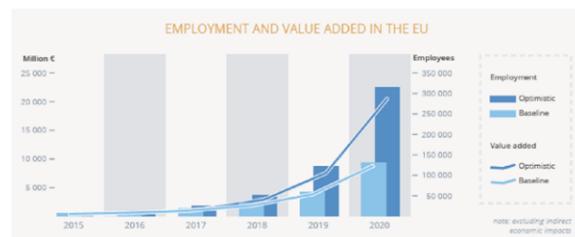
L'Europe est aujourd'hui considérée comme un territoire fort et prometteur sur la scène VR/AR mondiale, notamment par son avantage concurrentiel hérité d'une longue tradition de recherche et de production d'applications, associé à des valeurs caractéristiques de créativité et de diversité culturelle.

Selon l'**Étude Ecorys Brussels, Lausanne dévoilée en Mai 2017**, les entreprises européennes VR/AR sont en croissance. Plus de 50% des entreprises déjà installées sur ce marché ont indiqué avoir augmenté la taille de leurs équipes et pour 35% d'entre elles cette croissance a été considérable. Concernant le futur, un tiers des entreprises interrogées ont déclaré qu'elles comptaient doubler la part de leur activités en 2017, alors qu'un autre tiers prévoyait d'augmenter leurs activités de manière encore plus considérable.

Une croissance observée également au niveau du nombre de création de start-ups : environ un quart des start-up existantes sur le marché VR/AR se sont créées durant ces deux dernières années !

Une croissance stable du marché VR/AR est prévue en Europe et dans le monde entier. Pour déterminer l'impact de la demande croissante pour la VR/AR, les chercheurs se sont basés sur des études de marché prenant en compte les caractéristiques de l'industrie européenne. D'après leurs analyses, la valeur de la production mondiale de l'industrie VR/AR était estimée à 3 milliards en 2015, représentant environ 700 millions d'euros pour l'Europe soit un quart de la valeur mondiale.

D'après cette étude, la valeur de la production européenne devrait augmenter de manière significative d'ici 2020 pour atteindre une valeur marché se situant entre 15 milliards d'euros et jusqu'à environ 34 milliards d'euros pour le scénario d'évolution le plus optimiste. Une augmentation qui pourrait générer directement ou indirectement entre 225 000 et 480 000 emplois.



Parmi les facteurs qui permettent d'expliquer que la VR est susceptible d'entrer dans cette période de croissance :

- Une typologie bien connue d'acceptation des nouvelles technologies, le « Gartner Hype Cycle ». D'après cette typologie la VR comme l'AR ont passé la phase des « attentes trop ambitieuses » et devraient être adoptées par une part significative de la population d'ici environ 5 ans (10 ans pour l'AR)

- Ce type de développement a été observé pour toutes les technologies que nous utilisons aujourd'hui, que ce soit les tablettes, le gaming, l'impression 3D ou encore le e-banking. Le schéma coïncide fortement avec le cycle de vie produit où les technologies ont d'abord du succès auprès des early adopters, un phénomène qui peut être observé actuellement, et qui peut être suivi par une rapide augmentation de la demande et de la production.

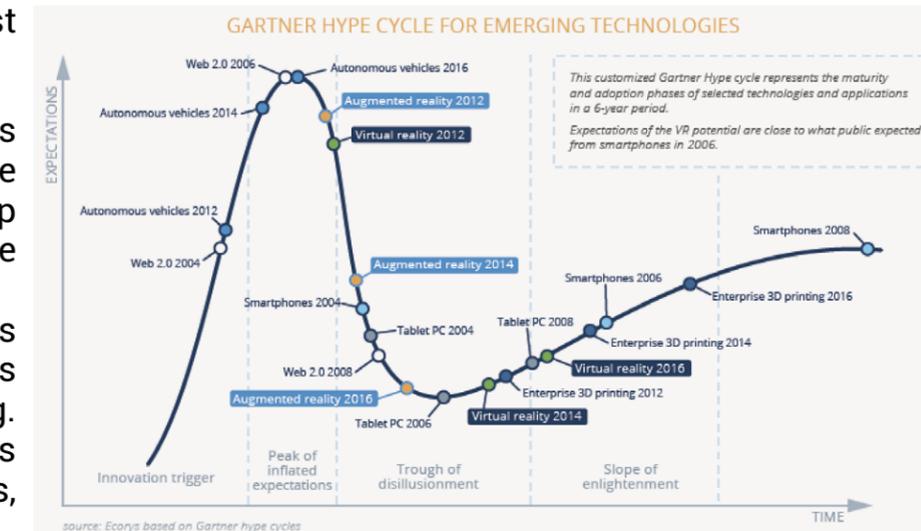
- La VR est capable de transformer de manière innovante des secteurs traditionnels tels que l'industrie, la construction ou le domaine de la santé. Elle peut aussi révolutionner l'éducation, la culture, le voyage et l'entertainment.

La France est un acteur incontournable et prépondérant en Europe

La France occupe la première place en Europe concernant le nombre de centres de recherches en VR/AR. C'est également le pays qui reçoit le plus d'aides européennes pour ses recherches.

La tradition de recherche forte et le haut niveau des programmes éducatifs des universités françaises, font aujourd'hui de la France une source de développeurs et de professionnels de la VR hautement qualifiés. Le label *French-Tech* et les différents pôles de recherche et compétitivité permettent également aux start-up de bénéficier de conditions positives pour évoluer et se développer sur ce marché.

Virtuality a pour mission d'être un accélérateur business de référence sur le marché VR/AR en mettant en relation les professionnels, leur permettant ainsi de mettre en place de nouveaux projets qui viendront contribuer à leur croissance, tout en renforçant l'engouement pour la VR/AR auprès du grand public.



Crédit : Étude Ecorys Brussels, Lausanne

LES IMMANQUABLES DE VIRTUALITY 2018

BNP PARIBAS

Stand n°35

Vous pourrez tester sur l'espace BNP Paribas les dernières innovations VR/AR du Groupe, autour de 3 environnements: Business, RSE et Communication institutionnelle. Gérez votre compte en réalité augmentée ou visitez votre futur appartement en réalité virtuelle. Découvrez le campus éco-construit Arboretum, et sensibilisez-vous aux grandes problématiques RSE en vivant des expériences inédites ! Vous pourrez également découvrir le Groupe de façon innovante avec le 1er film Corporate en VR jamais réalisé par un groupe du CAC 40.



VR THINGS

Stand n°36

Composée d'experts dans les univers virtuels, VR-Things crée des expériences phygiales pour augmenter le réel en connectant les individus, les produits ou les lieux.

VR-Things présente avec son innovation « *Le POD* », l'holoboutique connectée, une nouvelle expérience de vente pour les entreprises qui souhaitent dynamiser leurs points de vente, diffuser des émissions d'holoventes dans le monde et diffuser leurs contenus 3D / VR avec les meilleurs interfaces et services associés. VR-Things a développé une première holo-boutique connectée appliquée à la vente immobilière en partenariat avec BNP Paribas.



12

UNICEF

Stand n°39

L'UNICEF sera présent sur Virtuality 2018 pour présenter ses dernières productions 360° et en particulier le film #SuivezMalika.

Ce docu-fiction vous transporte dans le village de Gada au Niger, pour passer une journée avec Malika, une fillette de 12 ans. Pour savoir ce que l'accès à l'eau change pour les enfants #suivezmalika

Le message de l'UNICEF pour Malika et pour chaque enfant : de l'eau potable près de chez lui !



THE PSYCHO

Stand n°20

Avec une ouverture vers les entreprises et expériences du monde entier, Virtuality 2018 sera international.

Venu de Russie, The Psycho VR présentera ses activités d'arcade VR et notamment un jeu d'évasion collaboratif (escape game) *The Psycho Quest* en VR/AR pour 4 personnes: des cyber-compétitions collaboratives basées sur une opposition de deux équipes dans un espace virtuel.



13

ORANGE

Stand n°3

Les équipes d'Orange présenteront pendant Virtuality :

- l'application *Orange VR Experience* et ses contenus immersifs;
- le nouveau format de la « *Bourse Orange XR* », une Bourse pour soutenir les créateurs de contenus VR en partenariat avec l'association Beaumarchais-SACD;
- l'expérience « *Far Reach* » sur fauteuil haptique en partenariat avec BackLight;
- le casque Orange VR2;
- l'expérience AR « *Lenovo Star Wars : Jedi Challenges™* »
- les expériences AR et VR réalisées pour accompagner le lancement d'Orange Bank dans les boutiques.



SMARTVR STUDIO

Stand n°29

En avant-première, smartVR studio présente *After-Humanity*, sa toute dernière création et l'un des premiers jeux eSport VR. Jeu FPS multi-joueurs, les équipes munies de casques VR, de capteurs et de guns connectés. Showmatch et finale pro-gamers à suivre sur le salon.

A découvrir également : le smartVR store, une solution clé en main pour les salles d'arcade VR et les professionnels de l'événementiel incluant contenus VR exclusifs, launcher et outil de management.

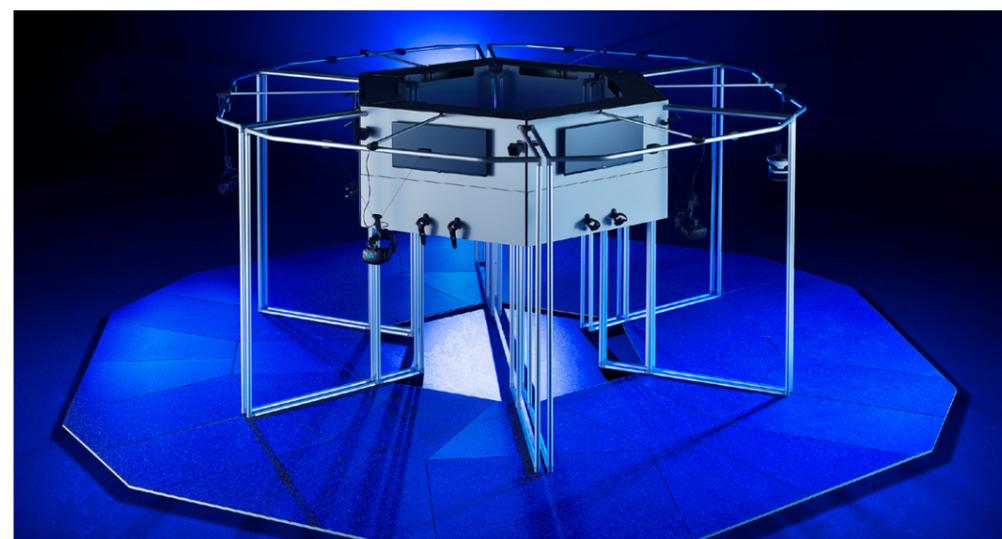


MK2 VR

Stand n°32

Après l'ouverture de la plus grande salle de réalité virtuelle en Europe, mk2 lance en exclusivité le *VR Pod*, la première solution clé-en-main pour les professionnels souhaitant présenter de la réalité virtuelle au grand public.

Ce design mk2 est une station de réalité virtuelle destinée aux musées, bibliothèques, cinémas, centres commerciaux, salles de réalité virtuelle et lieux de divertissement.



JIN

Stand n°10

Parler et convaincre sont les deux exercices les plus essentiels de la vie professionnelle et même personnelle. *PITCHBOY* est l'interface conversationnelle inventée par JIN pour simuler de façon hyper-réaliste un échange commercial (un «PITCH»), avec un client.

La simulation a lieu dans un espace de réalité virtuelle, pour une immersion totale : l'échange sera naturel entre le commercial et son client. C'est le futur outil de référence de formation des commerciaux.



REALCAST

Stand n°78 - Village French start-up

Realcast présente In Situ eXPerience (ISXP), une expérience interactive & immersive à travers différents périphériques sans fil (HoloLens ou smartphone).

ISXP permet aux visiteurs de revivre à plusieurs l'Histoire dans différents lieux. Realcast développe également un écosystème qui interconnecte ces lieux, des créateurs de contenu et les visiteurs pour leur offrir une expérience de découverte de l'Histoire unique.

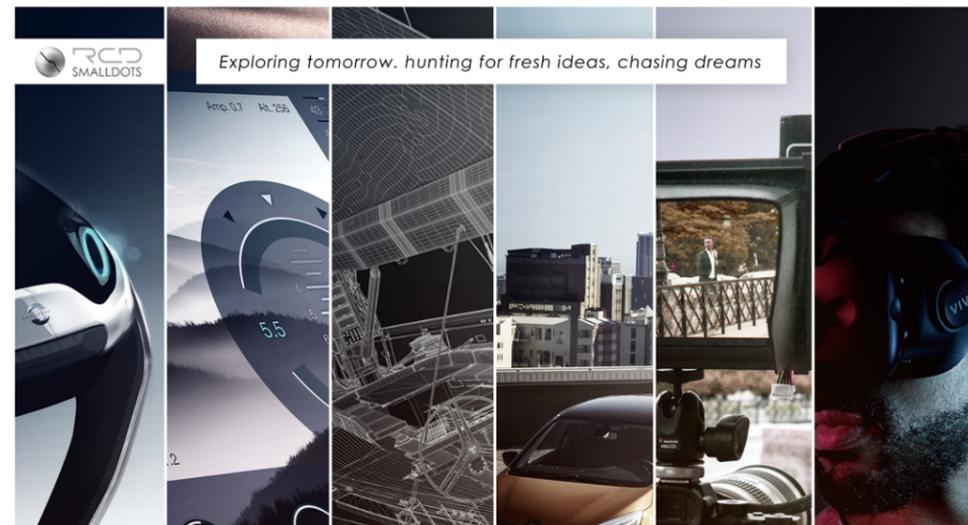


SMALL DOTS

Stand n°21

Small Dots présentera des expériences aussi bien immersives (projets automobiles, Seabubbles, etc.), qu'augmentées et dédiées à l'industrie.

Ses savoir-faire historiques (animations 3D, iconographie / imagerie HD) seront également représentés.



TAKOMA

Stand n°43

Takoma offre au public la possibilité de plonger dans ses expériences en réalité virtuelle développées pour certains clients dans les transports, la santé et l'industrie (KSB etc.). L'innovation Takoma 2018 ?

Une application de Réalité Virtuelle permettant à plusieurs intervenants de se regrouper dans une même pièce virtuelle et d'interagir entre eux par le biais d'une tablette tactile communiquant avec casque et manettes VR (interaction client RPC / serveur).



BACKLIGHT

Stand n°31

BackLight présentera de nombreuses expériences de divertissement :

- *Pitstop Challenge* : jeu multijoueurs collaboratif créé pour Renault Sport;
- *Eclipse* : aventure 4D multijoueurs avec full body tracking,
- *Birdy King Land* : ride coloré sur siège dynamique;
- *le Cri de Munch*, une expérience artistique sur le stand d'Arte;
- *Far Reach* : un ride contemplatif dans l'espace sur le stand d'Orange.



OZWE GAMES

Stand n°6

Anshar Wars 2 est un jeu vidéo «space shooter» en réalité virtuelle où les joueurs sont propulsés dans l'espace aux commandes d'un vaisseau spatial.

Grâce au casque de réalité virtuelle, le contrôle du véhicule s'effectue de manière très simple et fluide en un simple mouvement de tête.

Aux graphismes époustouffants et à la technologie de pointe, le jeu exploite au mieux les fonctionnalités qu'un jeu VR peut fournir actuellement.



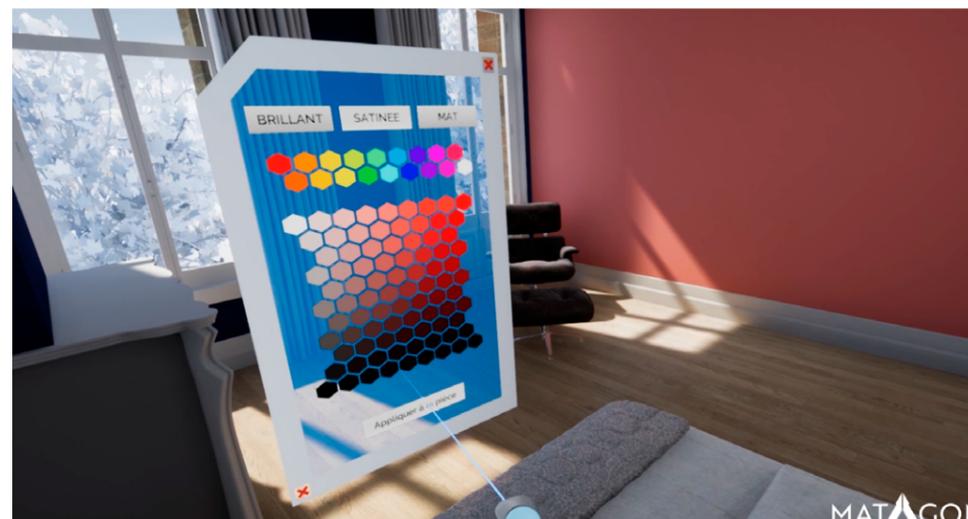
MATAGON

Stand n°109

MATAGON est spécialisé dans la création de programmes destinés au domaine de la construction.

Faites visiter à votre client son projet de construction avant que les travaux ne démarrent, ils n'auront plus l'impression d'acheter sur plan.

Matagon programme des solutions qui vous permettent d'interagir avec le décor qui vous entoure. Vous pouvez ainsi changer en temps réel les matériaux, la peinture, le papier peint, l'enduit, les tuiles, les menuiseries...



ART GRAPHIQUE ET PATRIMOINE

Stand n°15

AGP présente ses contenus 3D multiplateforme, issues de la numérisation 3D laser, de la modélisation et de la reconstitution 3D historique.

Un voyage immersif d'exception dans le patrimoine culturel en 3D à travers des expériences de réalité augmentée (HoloLens, Ipad) et réalité virtuelle (Samsung Gear, Oculus, HTC Vive).

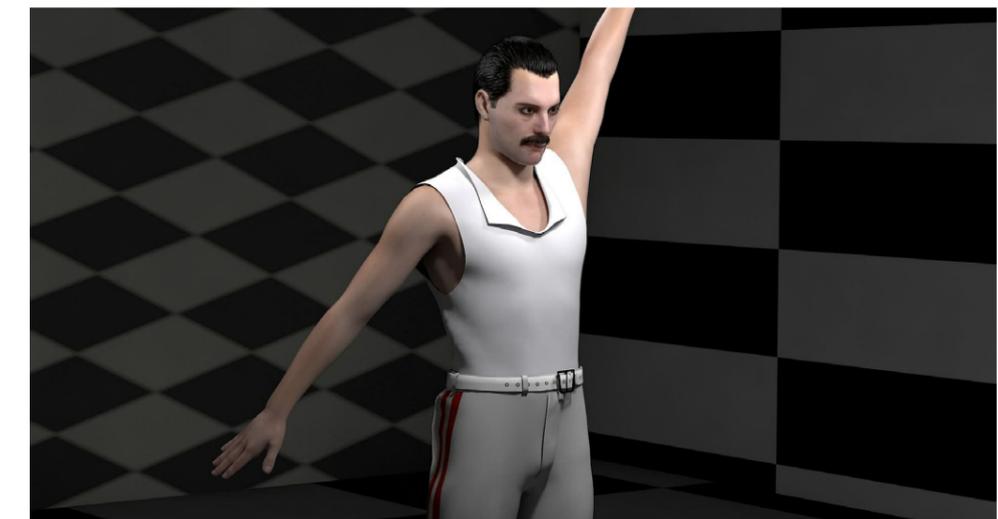


CLAP & ZAP

Stand n°76 - Village French start-up

Clap & Zap présentera en avant première un prototype de projet karaoké VR : «Shy sing!», une première en full body tracking où l'utilisateur est propulsé à la place de sa star préférée et peut se déplacer sur scène, face à un écran où il peut se voir dans la peau de la star qu'il interprète.

Un prototype développé sur HTC Vive et bientôt disponible sur la plateforme Windows Mixed Reality.



ONIRIX VR

Stand n°80 - Village French start-up

Onirix VR présentera le premier siège pivotant à 360 ° dédié à la VR et intégrant de l'électronique embarqué.

Cette solution permet au grand public de profiter librement d'expériences cinématiques VR d'une qualité premium, dans un environnement sans câble.

Ces expériences seront proposées sur le casque immersif *StarVR*, développé par Starbreeze et Acer.

Onirix

VR SWIVEL SEAT
01. PROTOTYPE



LENOVO

Stand n°49 - Village Windows Mixed Reality

Lenovo présente un nouveau type de rapport à la réalité virtuelle grâce au casque Lenovo Explorer Mixed Reality et à plus de 100 titres VR-ready. Conçu comme une extension naturelle d'un PC, il vous permet d'accéder à la Suite Microsoft Office, de naviguer en ligne ou de regarder des séries depuis votre bureau virtuel, de jouer à des jeux en réalité virtuelle, d'explorer et de découvrir le monde grâce à des visites holographiques, et d'améliorer votre expérience vidéo grâce à du contenu 3D, 360 degrés et 4K, le tout, très simplement.

Lenovo présentera également, le samedi 10, son tout nouveau dispositif de réalité augmentée *Star Wars : Jedi Challenges™*.



GENGISKHAN (le 08/02)

Stand n°105 - 104factory

Gengiskhan, start-up incubé au 104factory présentera sa démarche de création, ainsi que la version courte de l'expérience *Les Falaises de V.* de Laurent Bazin.

Allongé dans un lit et équipé d'un casque de réalité virtuelle, le spectateur partage le sort d'un prisonnier qui va, dans quelques heures, échanger un organe contre quelques années de liberté. D'autres start-up du 104factory comme Aurasens et Incarna seront à découvrir pendant le salon.



SURICOG

Stand n°115 - Village R&D Île-de-France

SuriCog développe une nouvelle technologie d'eye-tracking permettant d'interagir instantanément avec des objets réels ou virtuels grâce au regard.

De nombreuses applications sont possibles dans les secteurs de la défense, l'industrie, la culture et la santé.

Suricog présentera *A Meerkat In Paris*, une démonstration se passant dans le Paris des années 1920, dans lequel l'utilisateur aide, grâce à son regard, un suricate à allumer des réverbères.



ARTE

Stand n°61

Le salon Virtuality est l'occasion pour ARTE de présenter ses récentes productions mais également de proposer en avant-première quelques-uns des programmes phares de l'année 2018 en matière de réalité virtuelle :

* *BattleScar (chapitre 1)*

Une immersion dans la scène punk new-yorkaise de 1978 (en cours de production).

* *ARTE Trips – L'Île des morts d'Arnold Böcklin (trailer)*

Un voyage vers l'au-delà, entre symbolisme et romantisme (en cours de production).

* *ARTE Trips – Le Cri de Munch*

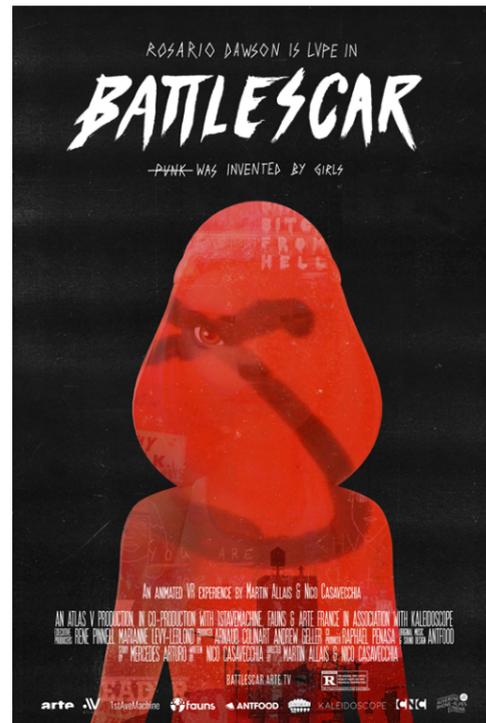
Une immersion au cœur du chef d'œuvre de Munch, premier tableau expressionniste.

* *I Saw The Future - Une prophétie cathodique*

Un voyage dans un espace tridimensionnel faisant écho aux prédictions futuristes du savant visionnaire et humaniste Arthur C. Clarke.

* *700 requins*

Une expédition scientifique du bout du monde, une expérience unique au cœur de la plus grande meute de requins prédateurs.



VILLAGE WINDOWS MIXED REALITY

Microsoft profitera du salon Virtuality pour montrer l'étendue des scénarios développés par les clients qui ont fait le choix de Microsoft HoloLens, lancé il y a déjà plus d'un an en France.

Ce sera l'occasion de partager leurs retours d'expérience concrets et de faire découvrir les dernières solutions et applications développées par les partenaires Microsoft présents dans le village Windows Mixed Reality.

Ce sera également une opportunité idéale pour évoquer l'arrivée de nouveaux casques immersifs, développés par les constructeurs partenaires de Microsoft et disponibles depuis fin 2017.

EXPOSANTS

Microsoft France : Lors des journées pro, rendez vous sur le stand Microsoft pour découvrir des cas d'usages avec HoloLens et participer à de nombreuses démos.

Lors de la journée grand public, Microsoft vous présentera sur son stand les nouveaux casques immersifs Windows Mixed Reality.

Actimage : Présentation de Hol'autisme, une solution dédiée à l'apprentissage des jeunes autistes pour les aider à s'intégrer plus facilement dans la société.

Minsight : Logiciel pour faciliter la création d'expériences immersives 3D directement depuis HoloLens.

Infinite Square : Présentation d'une application HoloLens pour la manipulation holographique de produits médicaux de pointe (valve percutanée, simulateur cardiaque, stents cardiovasculaires...).

Synergiz : Présentation d'expériences de réalité mixte orientées industrie du futur et commerce connecté.

Lenovo : Présentation du casque Lenovo Explorer Mixed Reality et du dispositif AR Star Wars : Jedi Challenges™.



Plongez dans une nouvelle réalité.

Découvrez l'expérience Windows Mixed Reality.



VILLAGE SANTÉ

Sponsorisé par le Fonds Recherche et Innovation de la Fédération Hospitalière de France, le village Santé regroupera une nouvelle fois des CHU de toute la France et des entreprises privées.

Vous pourrez y découvrir des utilisations de la réalité virtuelle, réalité augmentée et réalité mixte dans le secteur médical, pour la formation, l'éducation ou encore pour optimiser le traitement des patients.

EXPOSANTS

Avec le soutien du Fonds FHF



SANPSY / Université de Bordeaux : L'unité SANPSY a développé deux types d'humains virtuels dans le domaine de la santé : 1) des médecins virtuels permettant de faire des diagnostics médicaux basés sur les questionnaires médicalement validés 2) des patients virtuels utilisés pour la formation médicale et l'entraînement aux entretiens cliniques. Les visiteurs pourront interagir avec eux en VR via un casque HTC Vive.

MyReVe : Découverte d'environnements virtuels spécialement conçus pour lutter contre la peur du vide et d'être enfermé. Vous pourrez prendre un ascenseur virtuel ou encore marcher sur un balcon sur un fond en verre.

KineQuantum : Pensé par un kinésithérapeute, KineQuantum est le choix idéal pour faire travailler efficacement les patients en milieu hospitalier, en clinique ou en cabinet. KineQuantum permet aux patients de se rééduquer efficacement en toute autonomie, sous la supervision d'un kinésithérapeute.

iLumens : Département de l'Université Sorbonne Paris Cité spécialisé dans la pédagogie innovante en santé par les technologies numériques et la simulation en recherche expérimentale.

Mais aussi : **WYSYG** (CHU de Brest), **Trois Prime**, **Bliss** ou encore **VirtualiSurg**.



VILLAGE GAMING

Avec ses expériences fortes, ses franchises mondialement connues et son ancrage technologique, le jeu vidéo dispose d'une position idéale pour favoriser le développement de l'écosystème VR et lui permettre d'atteindre un public plus vaste. Virtuality propose donc en 2018 un espace entièrement dédié à cette thématique, organisé en partenariat avec la salle d'arcade parisienne MindOut, la marque informatique MSI et l'éditeur de jeu vidéo Ubisoft. Vous y retrouverez une sélection d'expériences VR pour découvrir différentes formes de gaming, à jouer seul ou à plusieurs !

EXPÉRIENCES & PARTENAIRES

Dans le Village Gaming MindOut vous pourrez découvrir l'expérience développée par Ubisoft en partenariat avec Asterion VR, **Virtual Lapin Crétins : The Big Maze** : un labyrinthe virtuel dans lequel le joueur se déplace et interagit, dont les parois réelles rendent l'univers plus tangible que jamais. Vous y découvrirez également un tout nouveau genre de course en testant **en avant-première le jeu Sprint Vector du studio Survios** ! Vous pourrez également repartir avec un souvenir de votre passage dans un monde virtuel. Et quelques autres surprises à découvrir lors de votre visite !

 **MINDOUT** MindOut est la première salle d'arcade parisienne entièrement dédiée à la réalité virtuelle. Bien plus qu'un lieu de technologie de pointe, c'est l'endroit idéal pour vivre la réalité virtuelle à plusieurs ! Et prendre en main les meilleures nouveautés ludiques de la VR !

 **UBISOFT** Pour Ubisoft, pionnier de l'innovation, la VR représente l'opportunité de faire découvrir ses univers au travers d'expériences innovantes et immersives.

 **msi** Le village Gaming sera équipé avec du matériel MSI. Leader dans l'univers GAMING, MSI s'attache à continuellement innover pour créer des PC et des PC portables «VR ready» aux performances optimales, afin d'offrir aux joueurs la meilleure des expériences VR en les plongeant véritablement au cœur du jeu.



VILLAGE INTERNATIONAL

En 2018 Virtuality prend le virage international avec la création d'un village entièrement dédié à la présentation de sociétés en provenance d'Europe et du monde entier.

EXPOSANTS

LucidWeb (Belgique) : Présentation d'un Web XR Player pour faciliter la consommation de vidéo 360 via smartphone, PC ou casque VR.

Digital Mania (Tunisie) : Studio de production de jeux vidéos, Digital Mania est la seule entreprise indépendante du secteur en Tunisie.

Advir (Angleterre) : Plateforme qui diffuse des publicités parfaitement intégrées aux environnements virtuels et augmentés. Il s'agit de formats classiques comme l'affichage, mais également de la mise à disposition d'objets en 3D pour tirer parti du caractère immersif de l'expérience. Une façon audacieuse de monétiser les univers virtuels sans se montrer intrusif auprès des clients ciblés.

Blippar (Angleterre) : En utilisant la réalité augmentée, l'application Blippar peut désormais transformer les smartphones en moteur de recherche universel. Cette application est un mélange entre Shazam et Google en utilisant la reconnaissance d'image.

Univrses (Suède) : Système de Positional Tracking adaptable à n'importe quel device VR muni d'une caméra, d'un accéléromètre et d'un gyroscope. Les déplacements VR deviennent plus faciles.

Afternow.io (Etats-Unis) : Studio très innovant spécialisé dans la création de contenus/applications VR/AR/MR. Afternow a notamment développé *Blocker*, application de réalité augmentée pour les réalisateurs.

Mais aussi : **3dar** (Argentine), **Garou** (Etats-Unis), **Yodé/AVRA Association** (Russie), **Winkle 360** (Espagne).

Autres exposants internationaux en dehors du village international : **Vuze** (Israël), **Nun** (Suisse), **The Psycho** (Russie), **Ozwe Games** (Suisse).



VILLAGE FRENCH START-UP

12 start-up françaises seront à découvrir en 2018 dans un espace dédié à ces jeunes entreprises en plein développement. Plus de la moitié d'entre elles sont en provenance des Hauts-de-France et sont accompagnées par le Cluster Plaine Images, dédié aux images numériques et aux industries créatives.

EXPOSANTS

Avec le soutien de Plaine Images  **PLAINE IMAGES**

- **Clap & Zap** : Société de production (films 360° & contenus en RV)
- **Vertical** : Studio de création de jeux vidéo et applications ludiques
- **Aspic Technologies** : Outils logiciels de traitement sonore destinés aux professionnels du jeu vidéo et de la RV
- **SCV** : Communauté de chercheurs autour de l'image, des artefacts visuels, et des dispositifs de vision et de visualisation, programme porté par l'Université de Lille et le CNRS
- **Augmenteo** : Conception et développement d'animations ludiques, innovantes comme Hackeo, jeu de piste utilisant la réalité augmentée
- **Dad** : Agence conseil en stratégies de communication
- **Holusion** : Spécialiste de l'affichage digital innovant

Far : application de réalité augmentée qui décrypte votre alimentation. Intolérant-e au gluten ? Vegan ? Allergique à l'arachide ? Far reconnaît les emballages des aliments et vous indique ceux qui correspondent à votre régime

Noovae : Agence de communication innovante spécialisée dans la réalisation de rendus 3D et de visites sur ordinateur et/ou en utilisant la réalité virtuelle

Moebius : Jeu d'aventure en réalité virtuelle tangible multijoueurs

Realcast : In Situ eXPerience, expérience interactive & immersive

Onirix : Siège pivotant à 360° dédié à la VR



VILLAGE R&D ÎLE-DE-FRANCE

La Région Île-de-France valorise son potentiel de R&D au travers de startups et de laboratoires exemplaires. Venez découvrir quelques-unes des pépites de la première Smart Region d'Europe.

EXPOSANTS

Avec le soutien de la Région Île-de-France 

- **Laboratoire IBISC (Université d'Evry-Val-d'Essone)** : Manipulation haptique pour l'apprentissage des gestes chirurgicaux et module de réadaptation post AVC grâce à la réalité virtuelle

- **HANDIRESP** : Laboratoire de recherches cliniques et en santé publique sur les handicaps psychiques, cognitifs et moteurs : Présentation des résultats de la recherche sur le traitement des troubles mentaux sévères grâce à des avatars interactifs

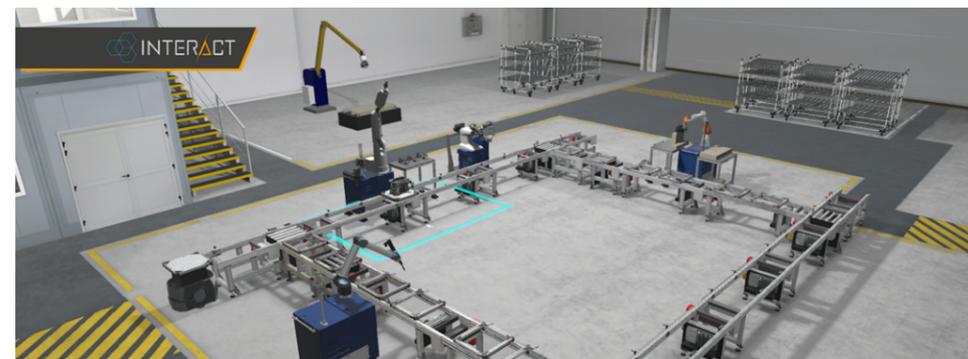
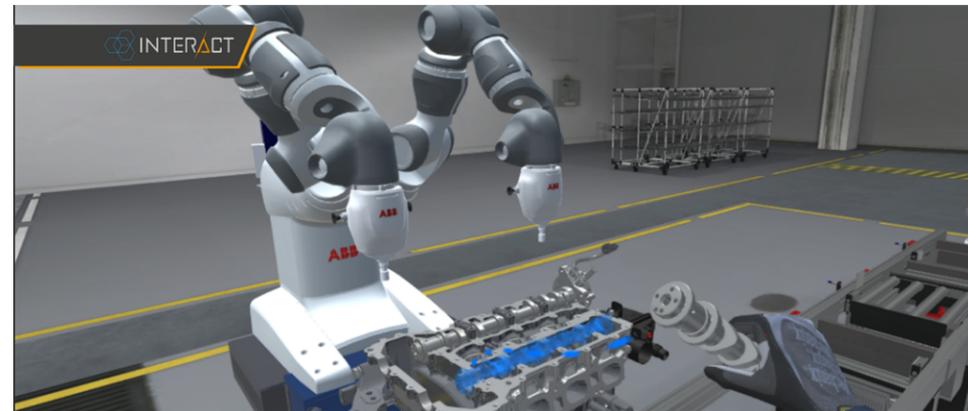
- **Tremplin CARNOT SMILES** : Sciences mathématiques pour l'innovation, Label d'excellence stratégique - présentera trois briques logicielles (Basilisk, Tinker HP et FreeFEM++) permettant de simuler et de mieux représenter des phénomènes physiques complexes

- **SATT LUTECH** et **SATT IDF INNOV** : Pour découvrir le portefeuille de brevets VR/AR issus de la recherche des universités franciliennes et mieux comprendre les opportunités de financement liées à leur valorisation

- **Light & Shadows** : Fournisseur de solutions de réalité virtuelle et augmentée pour de grands comptes industriels

- **Suricog** : Suricog fournit un eye-tracker interactif pour améliorer la santé et le bien-être, des applications marché nombreuses

- **Diaske** : Aide à la création de boutiques virtuelles



Et de nombreuses autres expériences à découvrir parmi tous nos exposants

104 Factory, All Virtual, ArchLevel, Aurasens, Bear, Captiv 360, Carré Digital, Circle Time, Digital Immersion, Fisheye 360, Holusion, Incarna, Jungle VR, Livescale, Matrix 3D Concept, Modimage, MyReVe, Naraa, Nexter Training, Novelab, Odoxo, Pôle Image Magelis, Reality, Realyz, Ricoh, Rubika, SayToutCom, Small, SnapPress, Strate Ecole de Design, Taktus, Targo, Tecxor, Tematik, Timescope, Uptale, V.E.G.R, V-Cult, Vuze...



VIRTUALITY-TV BY L'ADN



Pendant toute la durée du salon retrouvez **Virtuality-TV par L'ADN** : un plateau en direct du salon et sur les réseaux sociaux de Virtuality et de L'ADN.

Au programme sur les 3 jours : débats, interviews, reportages, débrief des conférences, focus partenaires et exposants.

Ce dispositif sera disponible sur le site Virtuality, les réseaux sociaux et la chaîne Youtube de Virtuality et sur le site web de L'ADN et les réseaux sociaux de L'ADN.

LES TALKS 2018

Sponsorisé par **accenture**

Durant les 3 jours du Salon, le public pourra assister à près de 40 talks de 20 à 25 minutes sur des thèmes variés. Les speakers prendront la parole à tour de rôle dans la salle Accenture de 400 places, pour exposer leurs visions des grands enjeux de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la réalité mixte.

Jeudi 8 février 2018



VALÉRIE SENGHOR - OLIVIER GODEST - MATHIEU FLAIG

Directrice du développement et de l'innovation - CENTQUATRE-PARIS

Fondateur et CEO - Virtuality

Directeur Conseil et Formation - Hub Institute

Les enjeux de la VR et des technologies immersives pour un lieu public comme le CENTQUATRE-PARIS. Présentation des thèmes majeurs de la seconde édition de Virtuality et des grandes évolutions du marché en 2017. L'économie de cette industrie en 2017-2018, les opportunités business.



NATHALIE DUBOZ ET VICTOR AGULHON

Grand reporter au News Médialab - France Télévisions

CEO - Targo

Reportage à 360°, ce format qui renouvelle le journalisme. Ce qui fonctionne. Ce qui ne fonctionne pas. Les atouts du 360° pour le journalisme ainsi que l'utilisation complémentaire que permet l'outil 360° pour la TV.

30



PHILIPPE LEWICKI

Captain - Afternow.io

New tools & processes to create successful user experiences in mixed reality.

Afternow partagera ses recommandations pour optimiser la création de nouvelles interfaces utilisateur innovantes, exploitant au mieux les fonctionnalités des lunettes de réalité augmentée et mixte.



SARAH KINGA SMITH

CEO - Reverse Engineering Studios

Fuel your dreams - distribute digitally expand traditionally.

Comment donner de la visibilité à sa marque sur des plateformes digitales à l'échelle internationale. Testez votre produit, voyez comment l'audience réagit et augmentez votre notoriété.

Utiliser les commentaires des internautes pour trouver des opportunités de monétiser ses brevets (propriété intellectuelle) en format media avec des business modèles plus rentables.



FLORIAN PONS

CEO - Jungle VR

Comment la Réalité Virtuelle a changé la donne sur les aspects prévention et Santé & Sécurité au travail (HSE, QSE).

S'immerger dans un environnement «réel» (interagir avec son entourage, faire des actions, se blesser en VR) révolutionne la prévention dans tous les secteurs de l'entreprise et permet d'acquérir les bonnes pratiques, chose impossible sans immersion. Retour sur des cas concrets, illustrations statistiques et présentation de nouveaux cas d'usages.



MORGAN BOUCHET

Director Digital Content & Innovation - Head of VR/AR - Orange Content Division

Contenus immersifs et Télécom, les perspectives.

Dans le cadre du plan stratégique Essentials 2020, qui place l'expérience de ses clients au cœur de sa stratégie, Orange accompagne ses clients dans les nouveaux usages sur tous les écrans, y compris les nouveaux écrans afin qu'ils profitent pleinement du monde numérique et de la puissance de ses réseaux très haut débit. Orange voit en la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR) deux technologies porteuses de croissance. Orange présentera à Virtuality 2018 un bilan des projets dans le domaine XR et présentera son plan d'actions 2018.

31



MARIE JOURDREN ET ANTOINE CARDON

Directrice de création - DVgroup
Directeur de l'innovation - DVgroup

Théâtre, cinéma, jeux - Les nouveaux paradigmes de la VR en 2018 . Après le succès mondial de son oeuvre Alice, The virtual Reality Play, en compétition officielle dans les plus grands festivals VR internationaux en 2017, DVgroup présente son retour d'expérience, sa vision sur le marché en 2018 et sur les éléments clés qui feront le succès des expériences VR de demain.



LAURENT BAZIN ET DIEGO LOSA

Directeur artistique - Gengiskhan
Compositeur et membre du GRM (Groupe de Recherches Musicales) de l'Ina

Du son à la narration en VR - Dans un espace où le spectateur regarde où bon lui semble, le son apparaît aujourd'hui comme un outil nécessaire au service de la conduite de l'attention et de la gestion du hors champs. Quels sont les process de création et les outils qui font du son un véritable acteur de l'histoire, de l'image et de l'espace VR.



MARINA BORRIELLO ET JEROME IDELON

Chief XR Officer - Prisma Media
Product Owner & Sales Manager - SnapPress.fr

Les médias immersifs, l'avenir des médias traditionnels. De l'internalisation de la conception aux nouvelles écritures : la conduite du changement et la disruption du modèle actuel sont au coeur des discussions. Quelles sont les solutions pour s'adapter au changement ? L'avenir des médias est-il en train de s'écrire à travers cette nouvelle offre de contenus? Enfin et avant tout, pourquoi l'éditorial doit-il rester au centre de la réflexion ? Démonstration et retours d'expériences.



FLORENT PELISSIER

Product Marketing Manager, HoloLens et plateforme Windows Mixed Reality - Microsoft

La réalité mixte avec Microsoft HoloLens : retour sur les cas d'usages et projets concrets. Maintenance assistée, processus de design, formation, expérience client... Tour d'horizon des différents projets français qui utilisent le potentiel de la réalité mixte.



DR THOMAS GREGORY

Chef de service, service de chirurgie orthopédique et traumatologique, service de chirurgie de la main, du membre supérieur et du sport - Hôpital Universitaire Avicenne

Réalité virtuelle : quels enjeux pour la chirurgie ?

La chirurgie est en train de vivre un tournant dans son histoire. Elle passe d'état "d'art chirurgical" à l'état de "chirurgie numérique" avec des procédures augmentées et standardisées pour un résultat plus précis et plus sécurisé pour le patient. Réalité virtuelle, réalité mixte et intelligence artificielle sont les piliers de cette transformation numérique de la chirurgie autour de la simulation chirurgicale et du chirurgien augmenté.



DAVID KUJAS

Directeur Exécutif d'Accenture Interactive, Contenus et audience - Europe, Afrique, Moyen-Orient et Amérique Latine
L'Extended Reality au service du futur de l'e-commerce.

L'Extended Reality (XR), qui inclut la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les technologies immersives, permet de connecter l'entreprise à ses clients de manière plus durable et plus engageante. Cela permet également aux collaborateurs d'améliorer leur productivité ainsi que leur performance. Et cela crée, pour chacun, de toutes nouvelles façons de découvrir et de vivre le monde qui nous entoure. Êtes-vous prêt à inventer la réalité de demain pour votre entreprise ?



BERTRAND CIZEAU ET FLORIAN COURET

Directeur adjoint de l'Engagement d'entreprise et Directeur de la Communication Groupe - BNP Paribas

En charge de l'innovation numérique : VR, Smart Home et IA - BNP Paribas

L'utilisation des technologies immersives dans la Banque. Être la banque d'un monde qui change, c'est avoir pour ambition d'accompagner ses clients de la meilleure des façons et d'être en mesure de leur proposer des services en rapport avec leurs usages. Nous sommes convaincus que la réalité virtuelle et la réalité augmentée feront de plus en plus partie de nos vies quotidiennes. Notre capacité d'innovation et d'acculturation digitale nous a conduit à utiliser ces technologies afin de repenser certains parcours client et de créer également de nouvelles expériences de marque. Dès 2016, le Groupe a investi le champ de la réalité virtuelle au travers de projets concrets. Nous développons à présent de nouvelles approches en réalité augmentée.

Vendredi 9 février 2018



SERGE TISSERON

Psychiatre, membre de l'Académie des technologies - Université Paris VII Denis Diderot

Pour comprendre le monde, ou pour le remplacer

Avec la VR, l'image atteint sa perfection, et elle disparaît en tant qu'image. Elle n'est plus un signe évocateur d'une absence, elle devient l'attestation d'une présence. Mais rien n'est changé, au fond, dans le choix qui a toujours présidé à notre relation aux images : les utiliser pour fuir le monde, ou bien pour le comprendre et le transformer.



ANTOINE BEZBORODKO

Producteur - Asobo Studio

Mixed Reality : le futur de l'entreprise est déjà là

Usine 4.0, entreprise du futur, opérateur connecté...

Comment passer de la science fiction à la réalité ?

Quelques clés pour bien intégrer la réalité mixte dans le travail du quotidien.



CHEMA DAMAK

Project Manager/ Unity developer - Digital Mania Studio

La position des expériences immersives en Afrique en 2018

Six ans déjà dans le domaine pour Digital Mania, studio tunisien indépendant de développement de jeux vidéo.

Une expérience riche en enseignements, motivations et contraintes.

La position de la VR et des technologies immersives en Afrique par rapport à l'Europe : leur influence sur l'enfant en Afrique du Nord; comment peuvent-elles favoriser l'éducation, quelles sont les sources d'investissements ?



ALEXIS GONNET

Directeur des ventes - Blippar

Réalité augmentée sans application !

La Réalité Augmentée n'est plus limitée aux applications. Alexis fera une démonstration de la nouvelle technologie développée par Blippar utilisée dans le cadre d'une campagne media pour Jaguar Landrover. Les résultats de ce nouveau format, qui fonctionne dans tous les browsers à partir d'un lien ou d'une bannière publicitaire, ont un taux d'engagement supérieur à 65% et un CTR deux fois supérieur à la moyenne des Rich Media. Alexis partagera ce que cette expérience nous apprend sur le comportement des consommateurs.



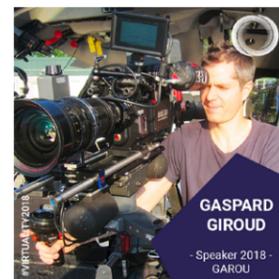
JULIEN BRUN

Managing Director - Virtuality Buenos Aires

L'Argentine et la zone LATAM, un marché émergent à fort potentiel

Plus de 60 start-up et studios de production VR/AR sont nés ces deux dernières années, rien qu'à Buenos Aires. A l'image du marché français, ces studios excellent par leur créativité et leurs innovations.

L'Argentine, avec une croissance qui s'accélère et une volonté d'ouverture sur l'international, a permis de positionner Buenos Aires comme le hub de la zone LATAM. Les grandes entreprises régionales et multinationales s'y implantent.



GASPARD GIROUD

PDG - Garou

 *Garou : une plateforme VR basée sur la géographie réelle*

Gaspard Giroud, PDG de Garou, société basée à New-York présentera le pilote construit pendant 2 ans autour de la ville de New York : une carte géante permettant l'accès à 17 expériences incroyables, incluant le Guggenheim, le Musée d'histoire naturelle, Top of the Rock, le Pont de Brooklyn, un showroom Tesla, un appartement Airbnb et un tour en hélicoptère.



SAMUEL HUBER

Founder - Advir.co

 *Inévitable : comment les technologies immersives et l'intelligence artificielle changeront le marketing*

Dans ce talk, démontré par un cas pratique, Samuel vous donnera une vision du futur et de comment les technologies immersives, liées à l'AI et au IoT, changeront notre vie quotidienne. Il évoquera l'importance de la publicité afin de monétiser le média immersif, les challenges de design concernant la publicité en RA, les préoccupations liées à la vie privée, et la technologie nécessaire pour faire de cette vision une réalité.



ANA SERRANO

Chief Digital Officer - Canadian Film Centre

 *What should matter to VR? Immersive Media and the Public Sphere*

The next evolution of technology – VR – will also more than likely amplify the pressures that define the Internet as we know it today. How then, do we ensure that we design this "final platform" in a way that addresses these pressures and indeed creates a more inclusive, mindful and intentional media space?



SOPHIA DE SEGUIN

- Speaker 2018 - Actimage Ho/Autisme



THOMAS KLEIN

- Speaker 2018 - Actimage Ho/Autisme

SOPHIA DE SÉGUIN ET THOMAS KLEIN

Directrice du Projet Hol'Autisme - Actimage
Business Unit Director - Actimage

Présentation de Hol'Autisme – Projet d'apprentissage avec la réalité mixte pour les jeunes autistes. Ce projet a pour but de favoriser dans un environnement maîtrisé et sécurisé, l'acquisition de compétences sociales pour les enfants autistes, afin de contribuer à améliorer leur intégration à l'école et dans la société.



DMITRIY DUDAREV

- Speaker 2018 - The Psycho



SERGEI KARTINTSEV

- Speaker 2018 - Escape Token

DMITRIY DUDAREV AND SERGEY KARTINTSEV

Chief Technology Officer - The Psycho
Managing Director - EscapeToken

 *The Psycho Technology: an illustration of VR development in Russia*
Being the developer of all their equipment, The Psycho Technology has conceived an innovative escape game costume in order to work around the usual constraints of VR. They will discuss the creation of a system allowing to fully track body movement wirelessly, and thus enhance the immersion effect through the ability to move objects and receive tactile feedback.



DEBORAH PAPIERNIK

- Speaker 2018 - Ubisoft

DEBORAH PAPIERNIK

Senior VP New Business - Ubisoft

Comment le gaming transcende la Réalité Virtuelle.
Pour Ubisoft, pionnier de l'innovation, la VR représente l'opportunité de faire découvrir ses univers au travers d'expériences innovantes et immersives.
Jeux, attractions, arcade VR et open innovation, l'exploration et l'expérimentation sont clés.



JONATHAN RICHER

- Speaker 2018 - Studio Theoriz

JONATHAN RICHER

Co-fondateur - Theoriz

Avant-première mondiale du premier court métrage tourné en réalité mixte : PASSAGE
Theoriz, un studio de création art et technologie, a développé une nouvelle technologie lui permettant de filmer des acteurs en immersion vidéo dans des mondes virtuels. Le studio a ainsi réalisé un court-métrage époustoufflant mêlant nouvelles technologies et danse: PASSAGE. Jonathan présentera le court et dévoilera des secrets de fabrication du film soutenus par le CNC-RIAM et labellisé par le pôle de compétitivité Imaginove. PASSAGE met en scène deux danseurs qui évoluent dans un monde mystérieux et attirant d'un futur proche.



FRÉDÉRIC LECOMPTE

- Speaker 2018 - Backlight

FRÉDÉRIC LECOMPTE

Co-fondateur - Backlight

Monétisation de contenus VR en Location Based Entertainment en 2018
Arcade VR, escape game, laser game, parc d'attraction...
La réalité virtuelle envahit le monde du divertissement depuis quelques mois.
Un marché en plein lancement qui attise toutes les convoitises.
Tendances, chiffres, et retour d'expérience.

Samedi 10 février 2018



KRISTIN GUTEKUNST

- Speaker 2018 - United Nations

KRISTIN GUTEKUNST

Executive Producer - UN SDG Action Campaign

 *How the United Nations is using VR for impact*
For the past three years, the UN has been using 360° video, VR and other immersive content to change perception and catalyze action for the Sustainable Development Goals. The Executive Producer of the UNVR project will present some of the best practices and also showcase new ways the UN is attempting to make VR more accessible, while innovating on how to use the medium for good.



JOSÉPHINE DEROCHE

- Speaker 2018 - Les Poissons Volants



SOPHIE GOUPIL

- Speaker 2018 - Les Poissons Volants

JOSÉPHINE DEROCHE ET SOPHIE GOUPIL

Directrice artistique 3D et stéréographe
Productrice - Les Poissons Volants

Décadage : un voyage charnel et mental dans la peinture des grands maîtres
Positionner un tableau et son exploration dans une nouvelle dimension d'écriture et de narration sur l'art. Emmener physiquement le spectateur au cœur du tableau et, même, au milieu de sa création. Offrir un transport charnel et mental dans l'univers du peintre. La limite n'est plus la surface du tableau mais l'architecture et la profondeur qui a présidé à sa conception.



DR FANNY LEVY

Médecin psychiatre, praticien hospitalier - Service de psychiatrie adulte de la Pitié Salpêtrière à Paris

La réalité virtuelle dans le traitement des phobies

Depuis le milieu des années 90, son application s'est progressivement étendue à des troubles anxieux de plus en plus complexes. Son efficacité est désormais établie dans la littérature scientifique donnant ainsi naissance à la thérapie par réalité virtuelle. Cette technologie a donc conduit à une nouvelle thérapeutique qui influe sur le soin de par les pratiques du thérapeute et de par le rapport aux soins du patient.



ALAN SNRECH

Windows Category Manager - Microsoft France

2018 : année de la démocratisation de la MR ? Alors que les expériences de réalité mixte et les scénarios associés se multiplient, les barrières à une adoption plus large du grand public (prix, contraintes techniques...) restent bien présentes. Avec Windows Mixed Reality, Microsoft se positionne comme acteur d'une véritable démocratisation de la technologie : quel impact à court et moyen terme pour les consommateurs et leur utilisation de la MR ?



THOMAS BOGGINI

Responsable laboratoire RV/RA - b<>com

Retour sur une expérimentation de réalité virtuelle multi utilisateur menée à l'aquarium Océanopolis de Brest, où plus de 300 utilisateurs ont été sensibilisés aux conséquences de la fonte des glaces et du réchauffement climatique sur la faune et la flore arctique.

Le but de cette étude a été de démontrer l'acceptabilité psychologique, sociale et physiologique d'une telle installation et d'un tel contenu dans le cadre d'un parc marin.

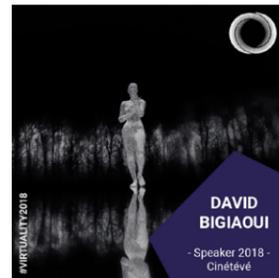


BAHMAN AJANG

VR évangéliste - Cabinet Ajang

Réalité Virtuelle et Augmentée : influence, impact et questions éthiques.

Les études scientifiques éclairent peu à peu l'influence de la VR sur le comportement et la psyché, parfois persistants dans le temps. Les questions éthiques soulevées sont indéniables pour les utilisateurs aussi bien que pour les concepteurs.



DAVID BIGIAOUI

Producteur - Cinétévé

Réalité Virtuelle et rapport au réel.

Installation, escape game, salle d'arcade, spécificités des projets de VR/AR+ à destination d'une exploitation dans des lieux public.



JEAN MARIOTTE

CEO - SmartVR Studio

L'eSport VR, le futur du gaming

Véritable phénomène, l'eSport s'est imposé en quelques années comme la tendance des jeux vidéos et fédère des millions de joueurs. Avec l'arrivée de la VR, le champ des possibles s'agrandit encore pour laisser place à l'eSport VR ! Plus immersif, nettement plus athlétique, l'eSport VR pourrait amener une vraie révolution dans l'univers du divertissement compétitif.

COMPÉTITION E-SPORT VR

Pour le lancement du jeu eSport VR *AFTER-H* en avant-première à Virtuality, smartVR studio propose de se plonger dans l'ambiance des compétitions eSport. Basé sur un gameplay FPS (First Person Shooter), en multi-joueurs, *AFTER-H* se joue en équipes, de 4 à 16 personnes, munies de casques VR et de guns connectés.

Jeudi et vendredi, équipes de pro-gamers et visiteurs de Virtuality viendront s'affronter sur le stand smartVR studio, et virtuellement sur la planète Mars, pour prendre le contrôle des ressources du système solaire.

A ne pas rater : la grande finale showmatch avec des pro-gamers se déroulera samedi après-midi dans la salle Accenture, en présence de commentateurs et d'influenceurs eSport, avec rediffusion des matchs sur écran géant.



VIRTUALITY BUENOS AIRES



Virtuality s'internationalise Rendez-vous en Amérique Latine !

Virtuality Buenos Aires, organisé en partenariat avec la Mairie de Buenos Aires, se tiendra les 7, 8 et 9 juin 2018, au Centro Metropolitano de Diseño.

VIRTUALITY BUENOS AIRES : DES OBJECTIFS AMBITIEUX

Aucun événement VR/AR/MR majeur n'existe dans la zone LATAM a contrario de tous les autres continents. Virtuality Buenos Aires se fixe comme objectif de réunir 80 exposants et 40 speakers pour sa première édition, venant d'Argentine, de toute la zone LATAM et bien sûr de France avec la mise en place d'un village tricolore! Un espace français réunira une dizaine d'exposants / speakers en partenariat avec l'Institut français d'Argentine : ce salon sera l'occasion de tisser un pont entre les écosystèmes immersifs français et sud-américains.

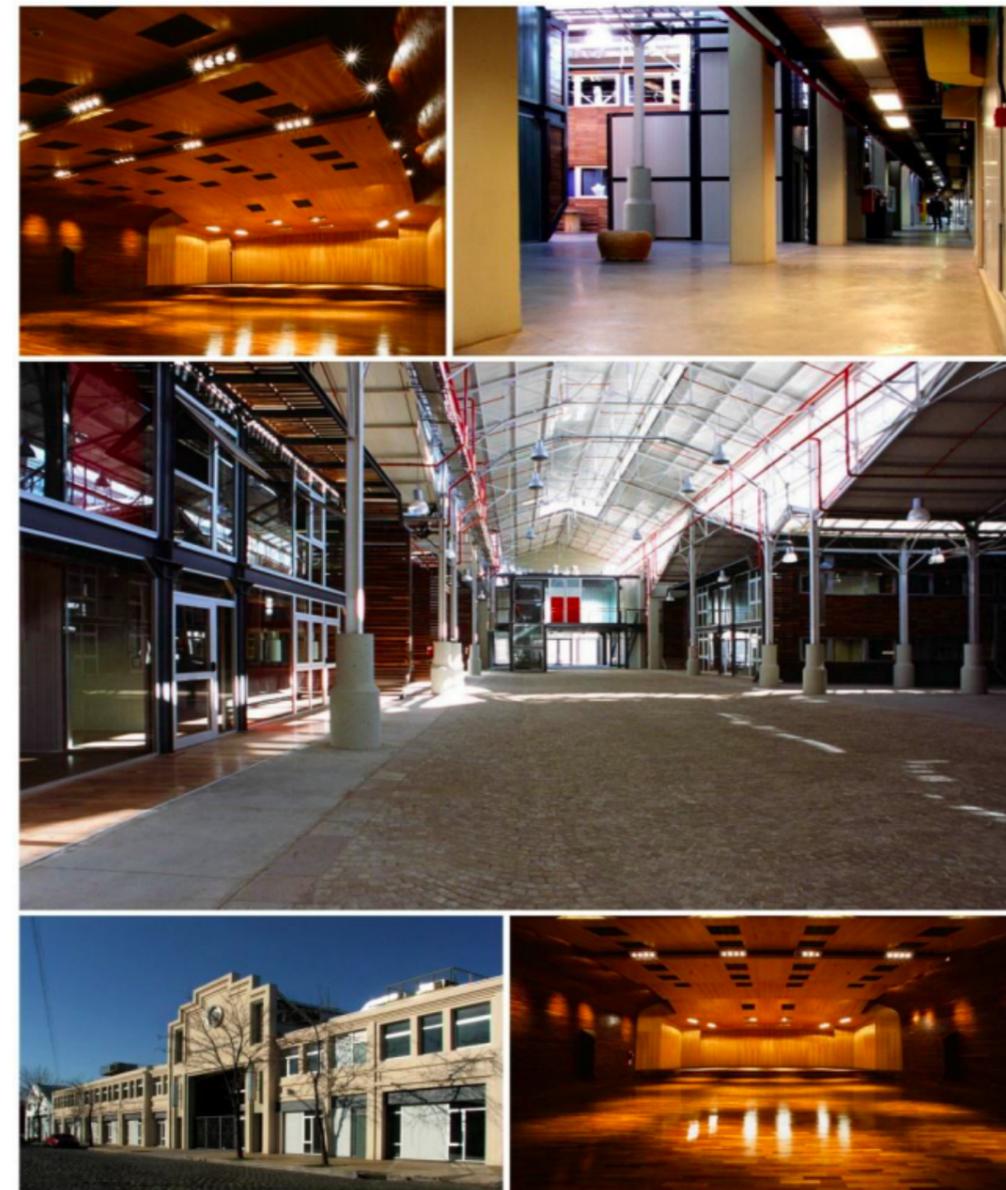


A l'image du salon parisien, des espaces thématiques (marketing, cinéma avec l'INCAA, santé, éducation, jeux vidéos...) et une zone networking seront mis en place. Le salon durera 3 jours, avec 2 jours réservés aux professionnels et une journée ouverte au grand public.

Nos premiers participants et speakers :

- Ville de Buenos Aires
- Institut français
- Ambassade de France en Argentine
- INCAA (Institut National du Cinéma Argentin)
- Trends
- Ventana Sur
- 3dar
- Opus VR
- Unforgiven Games
- United Nation VR
- Timescope
- Atlas V
- Actimage

Pour plus d'informations, contactez
Julien Brun, manager de Virtuality Buenos Aires :
julien@virtuality-ba.com



PARTENAIRES

Toute l'équipe de Virtuality tient à remercier chaleureusement ses partenaires

PARTENAIRES PREMIUM



PARTENAIRES MEDIA



PARTENAIRES ORGANISATION



PARTENAIRES BUSINESS



CONTACTS

Infos et réservations

www.virtuality-paris.com



facebook.com/virtualityparis



twitter.com/VirtualityParis

Accès kit de presse en ligne sur [ce lien](#)
Visuels de l'édition 2017 disponibles sur [ce lien](#)

Contact presse : Agence Kingcom

Mélanie Chocat – 06 21 92 36 83 – m.chocat@kingcom.fr

Sandrine De Sousa – 01 80 06 90 90 – s.desousa@kingcom.fr