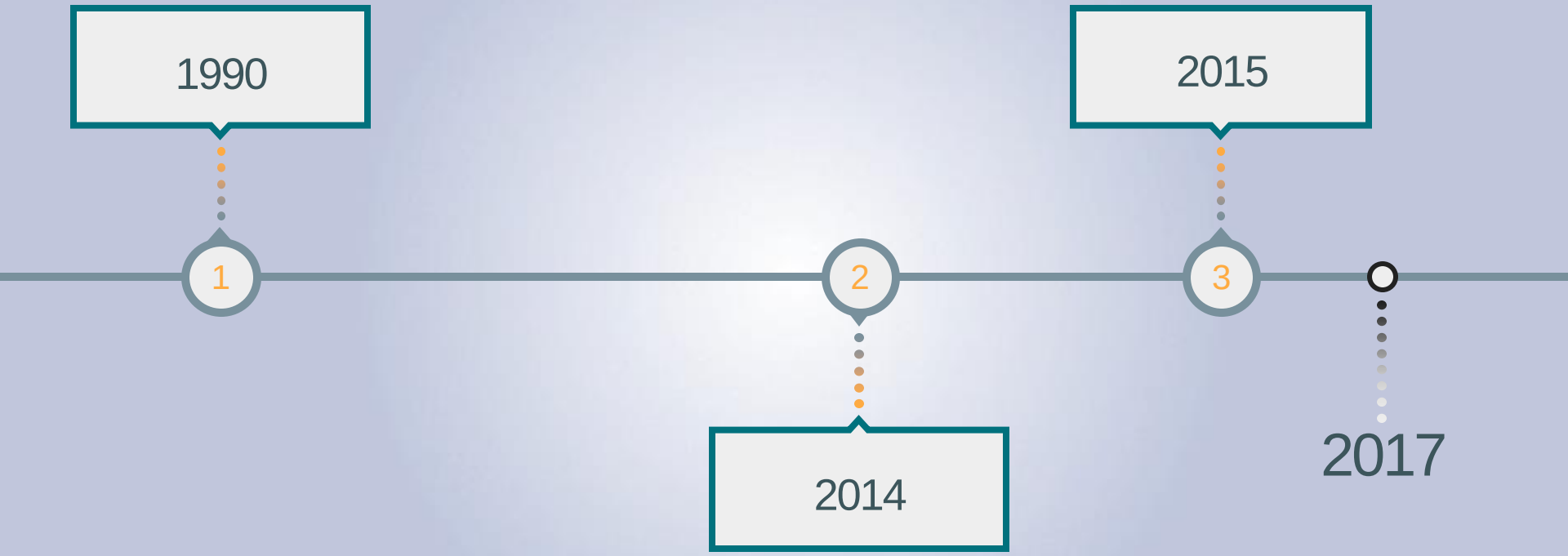
COVA

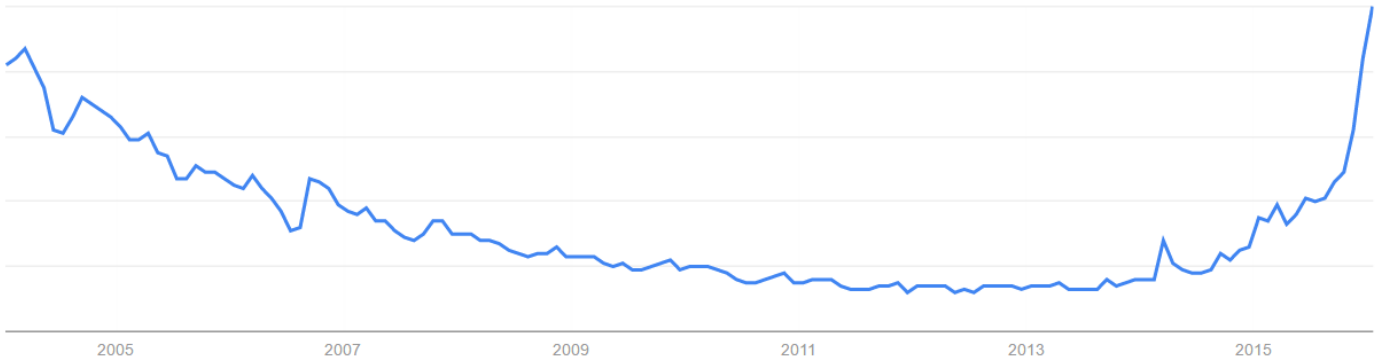
LA RÉALITÉ VIRTUELLE COMME MOYEN DE FORMATION EN SÉCURITÉ CIVILE

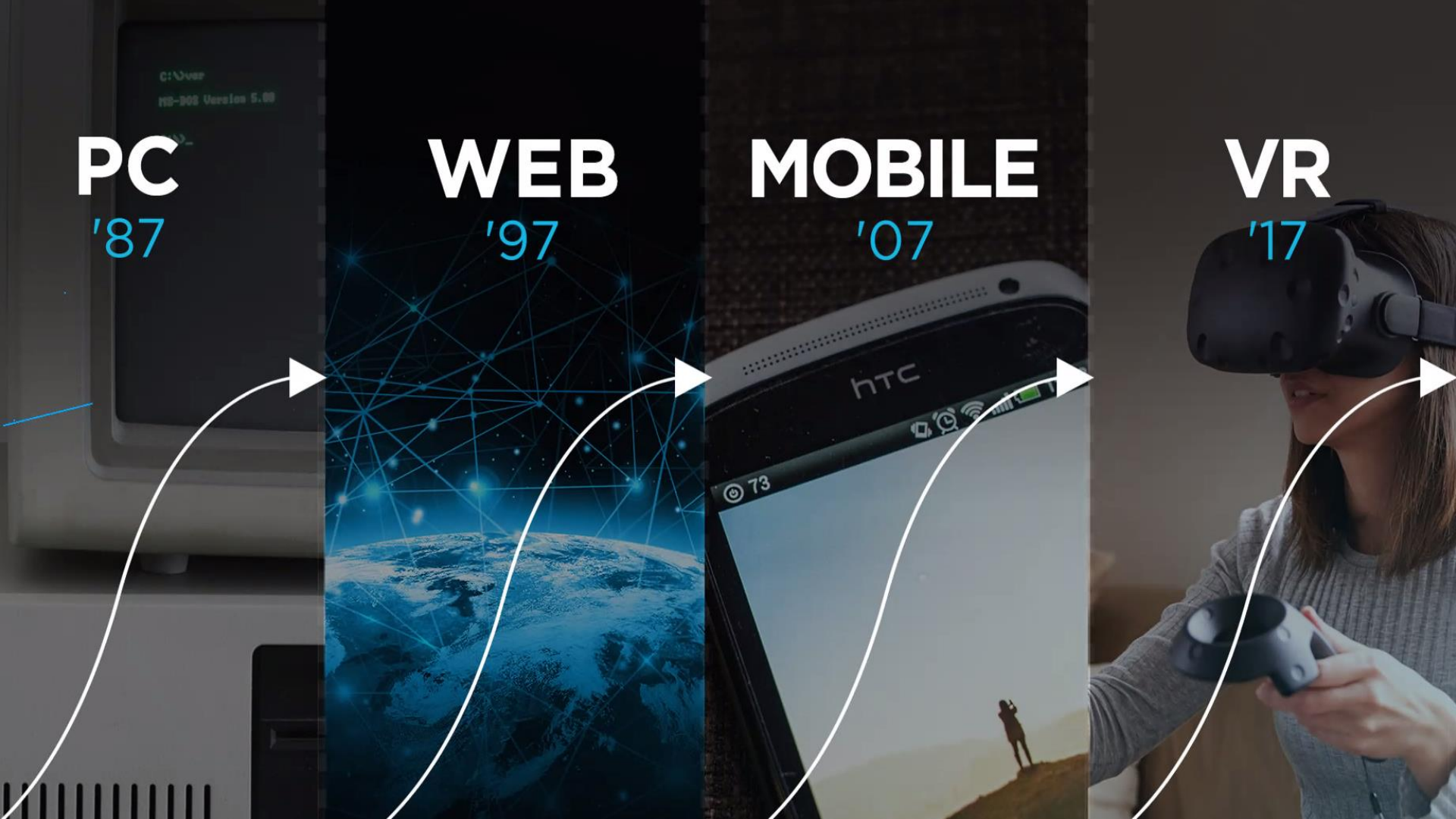

1990
2015
1
2
3
2014
2017

BACK TO THE FUTURE

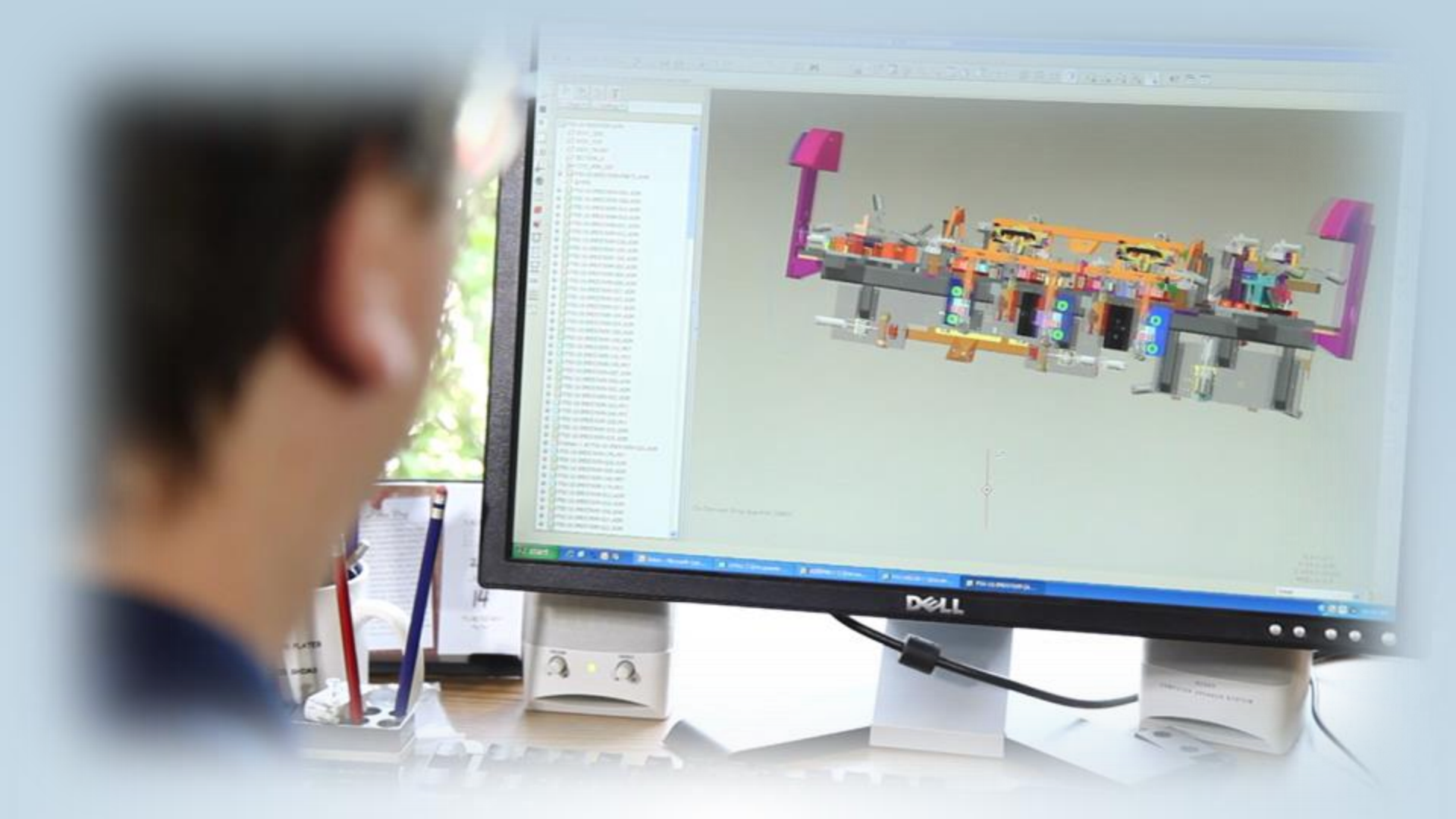
Virtual reality
Search term

Interest over time

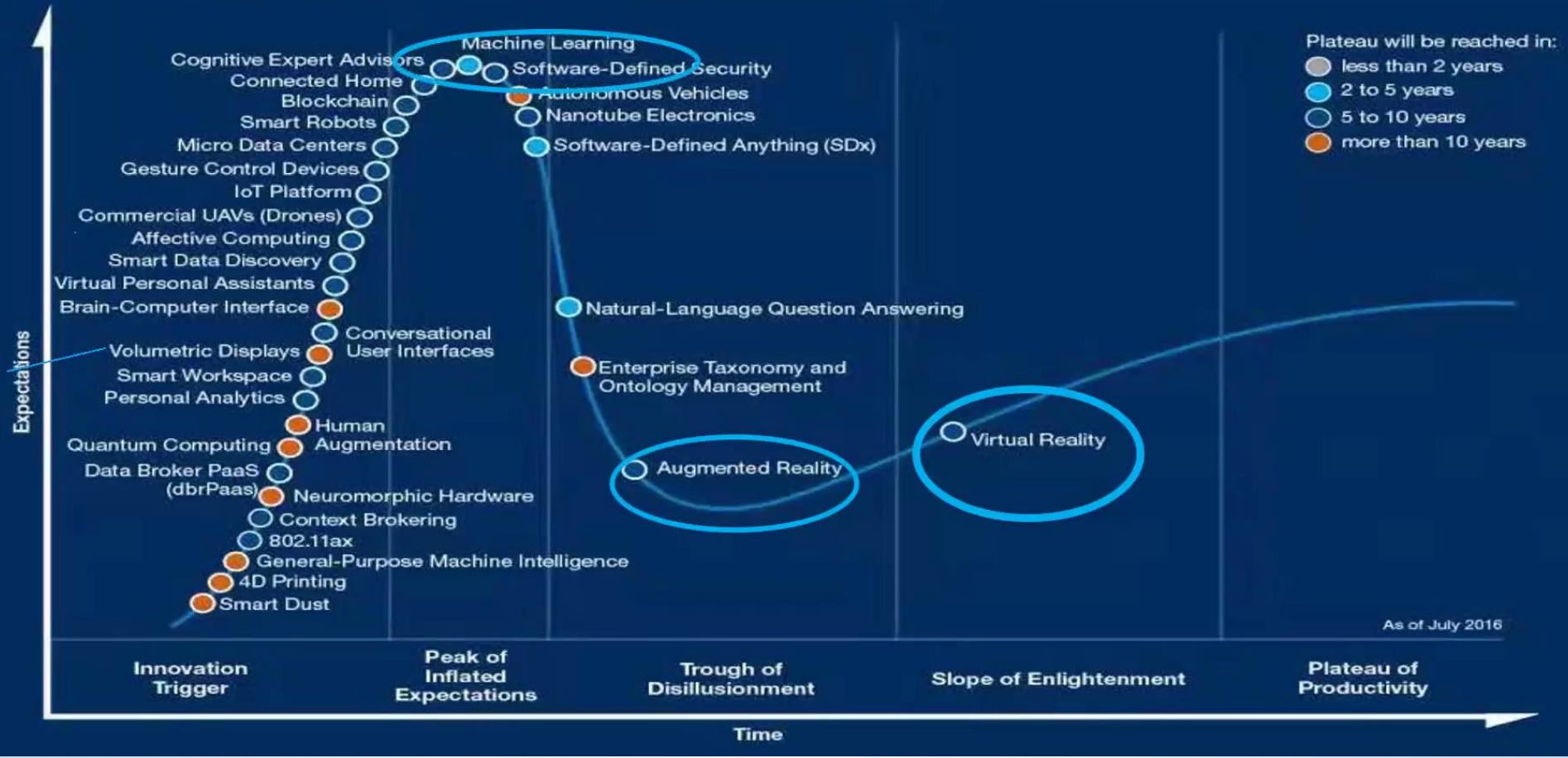



PC
'87
WEB
'97
MOBILE
'07
VR
'17
htc

MAGIC Etch A Sketch® SCREEN


DELL

Emerging Technology Hype Cycle for 2016



50%

ONT DÉJÀ TESTÉ LA VR (2016)

36%

EN AVRIL 2015, ILS ÉTAIENT MOINS

1%

N‘A JAMAIS ENTENDU PARLER DE VR

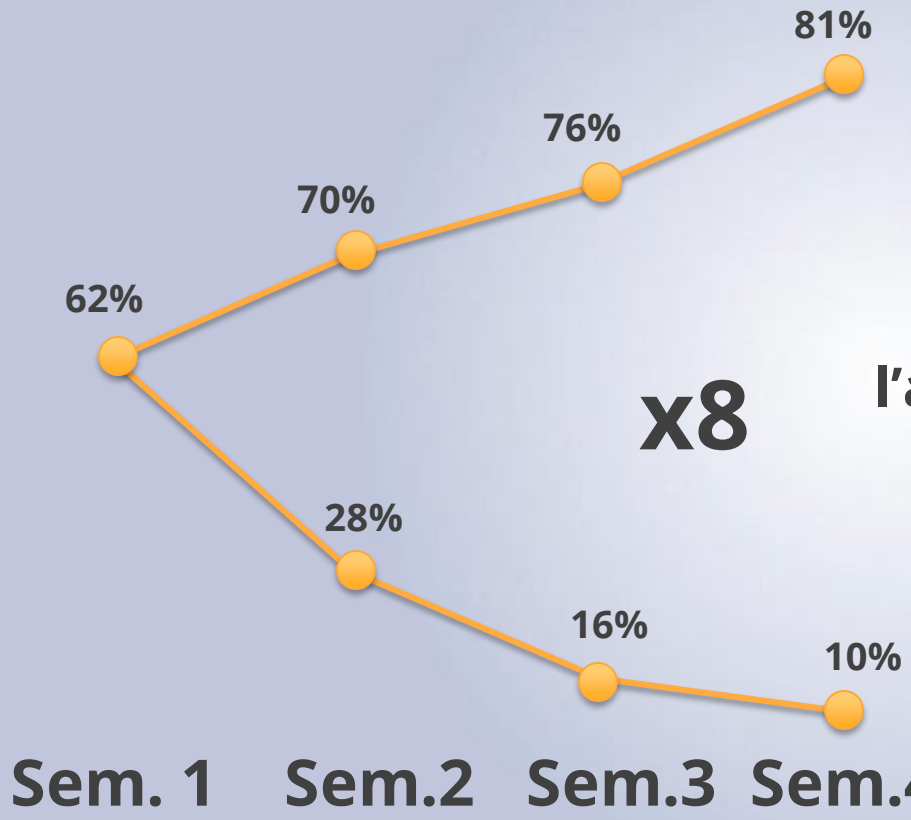
POLICE
POLICE
ProjetVille28

QUESTION

SELON VOUS QUEL EST LE POURCENTAGE DE RÉTENTION DE L'INFORMATION DANS UN ENVIRONNEMENT DE RÉALITÉ VIRTUELLE/AUGMENTÉE?

A. <25%
B. <25%et >49%
C. <50% et >89%
D. >90%

ANCRAGE DES CONNAISSANCES

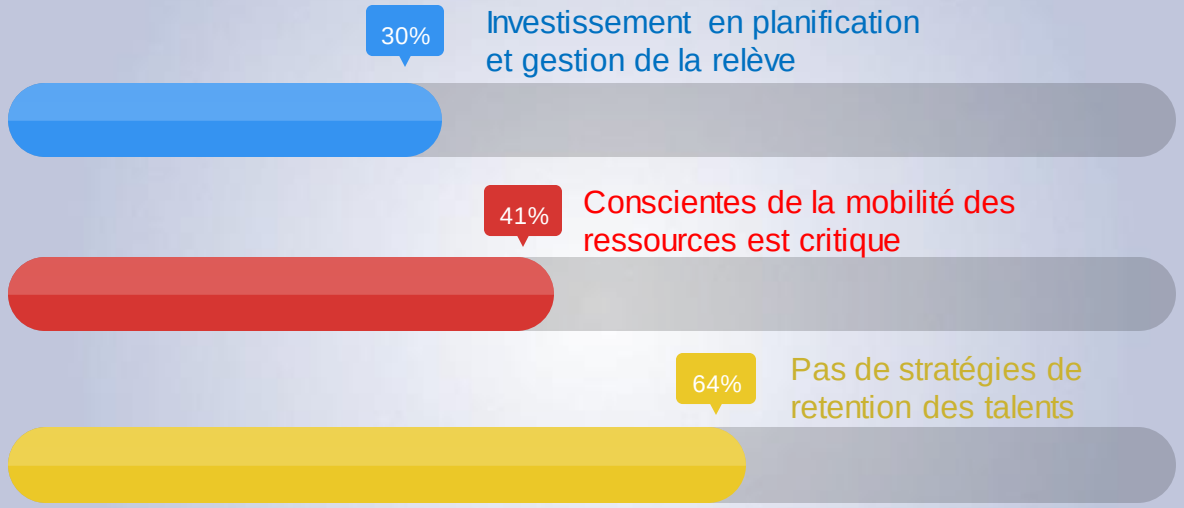


x8

Intégrée au flux de travail, l'appropriation des connaissances est multiplié par 8!

POLICE

GESTION ET PLANIFICATION DE LA RELÈVE



Selon Brandon-Hall, **30 % des organisations planifient augmenter leurs investissement en planification et gestion de la relève**. C'est assez surprenant compte tenu que **64 % d'entre elles n'ont toujours pas une stratégie de rétention des talents** et que **41 % sont conscientes que la mobilité des ressources est critique** pour l'engagement des employés et l'atteinte des objectifs d'entreprise.

ISR
INSTITUTE FOR
INTELLIGENT SYSTEMS
RESEARCH AND INNOVATION
TRAINER
HAPTICALLY ENABLED
TRAINING SYSTEM

EN QUELQUES MOTS

LE DÉFI

PREMIER DÉFI

C'EST LONG À CRÉER DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

DEUXIÈME DÉFI

PROTOTYPING AN IDEA, TESTING AND DEVELOPING WITHIN VR/AR IS A BACK-AND-FORTH PROCESS

SOLUTION

INTÉGRER LES MEILLEURS PRATIQUES DANS UNE PLATEFORME

CLAUDE MCMASTER
CEO D-BOX

+

FRANK AZOR
CEO ALIENWARE

=

CEO D-BOX
BOARD

CEO ALIENWARE
PARTNERSHIP

B2B
NATO, MINING,
ENGINEERING…

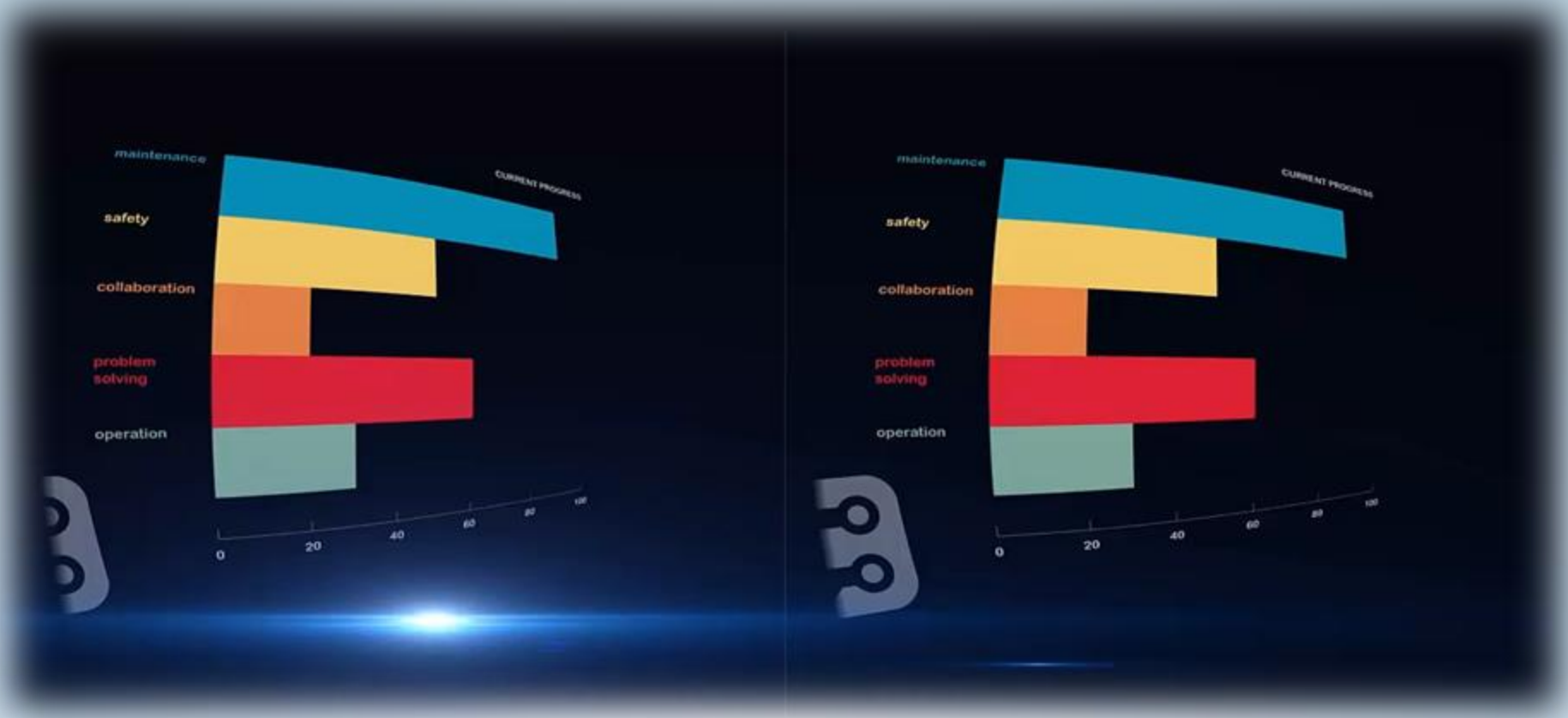
COLLABORATION AVEC DES CENTRES DE RECHERCHES & FONDÉ EN FÉVRIER 2014

+

1 2 3

= VIVE X

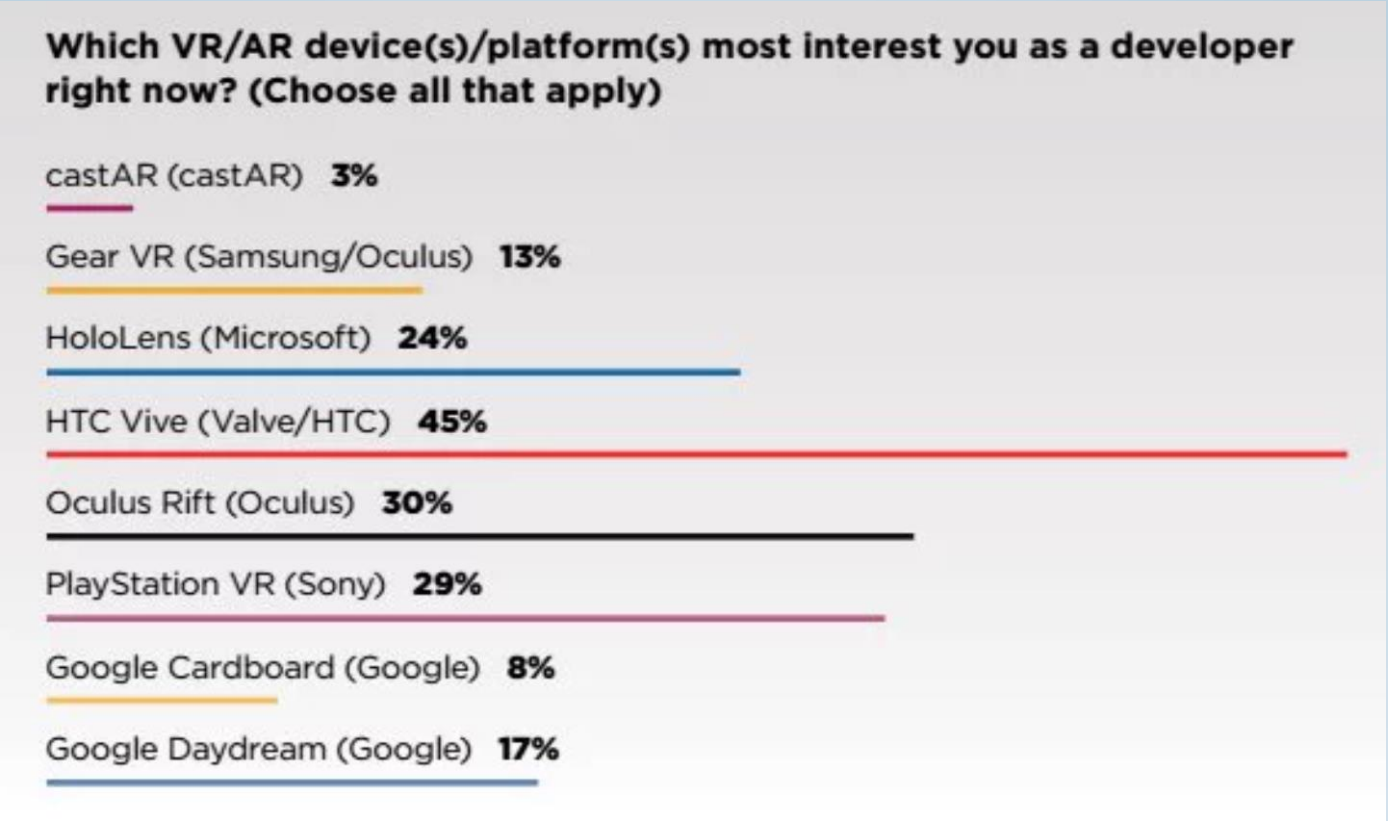
ANALYTICS


maintenance
safety
collaboration
problem solving
operation
CURRENT PROGRESS
0
20
40
60
80
100
maintenance
safety
collaboration
problem solving
operation
CURRENT PROGRESS
0
20
40
60
80
100

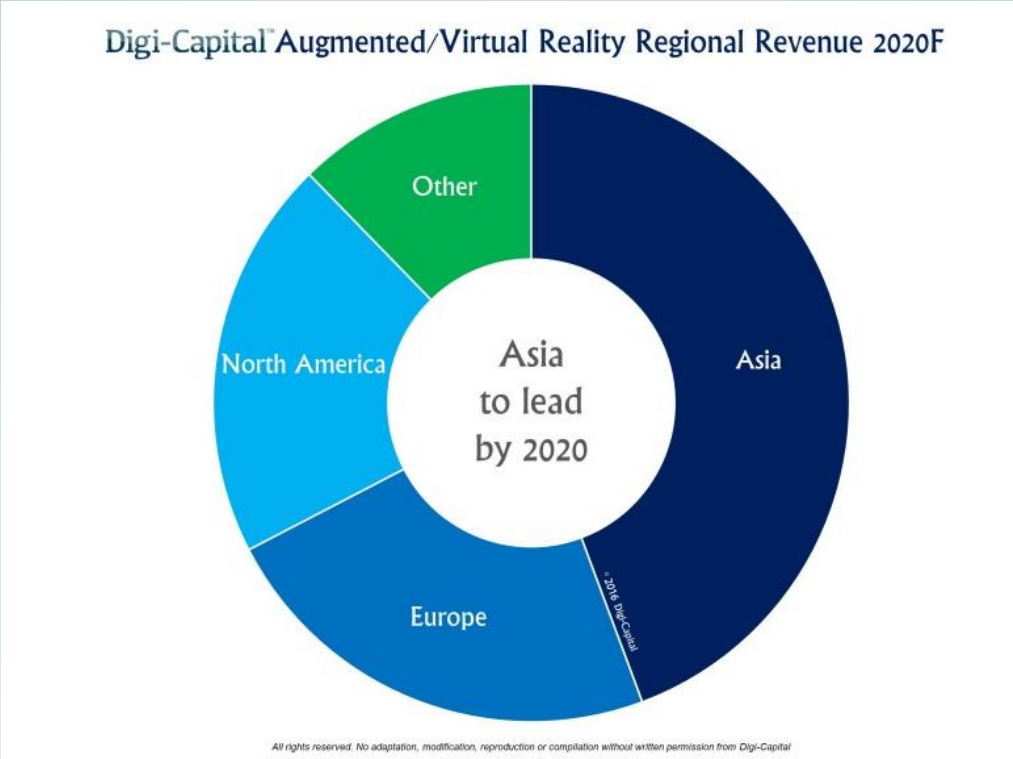
IMMERSIVE INTERACTION AND COLLABORATION

Lucie R & Thomas N
Currently collaborating on
Excavator Maintenance

MOST INTERESTING HEADSET FOR DEVELOPER



REGIONAL REVENUE 2020



THE WEIGHT OF INNOVATION FOR AR AND VR IS IN AMERICA TODAY, WITH AN UNSURPRISING BIAS TOWARDS THE WEST COAST. BY 2020 CHINESE MARKET WILL BE $8.5BN (**BLOOMBERG**)

LENOVO'S WINDOWS HOLOGRAPHIC VR HEADSET

$300

MINIMUM SPEC FOR >90 FPS

NVIDIA 960 or greater

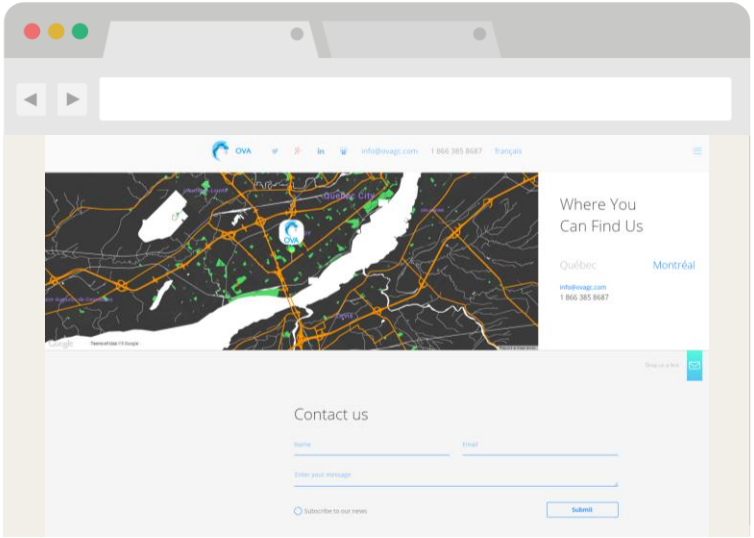
Intel i3-6100 / AMD FX4350 or greater

8GB+ RAM

Compatible HDMI 1.3 video output

1x USB 3.0, 2x USB 2.0 ports

Windows 8 or newer

$499

Harold Dumur
hdumur@ovagc.com