

## **SUJET**

**Développer la partie interactions physiques dans les espaces VR.** Le but étant de se rapprocher des conditions d'ateliers de co-conception avec des clients (création d'objets, manipulation d'objets, assemblage d'objets, s'asseoir sur une chaise...)

## **CONTEXTE**

Aktan est une entreprise d'innovation par les services, dont l'objectif est d'aider les entreprises à structurer leur innovation et à les accompagner dans la conduite des projets d'innovation (nous ne parlons pas forcément d'innovation de rupture, c'est-à-dire de choses nouvelles qu'il n'existent sur aucun marché). L'évolution du monde du travail, accélérée par la période Covid, nous a confirmé la tendance des entreprises à s'ouvrir de plus en plus vers une recherche d'efficacité sur les collaborations hybride et à distance. Avec ce constat, nous avons créé de nouveaux services se basant sur différentes technologies / dispositifs favorisant la collaboration à distance. Nous avons ainsi créé un service d'événements / d'ateliers en VR (pour le moment indirecte car les utilisateurs utilisent ces espaces, principalement sans casques de réalité virtuelle).

## **OBJECTIFS**

Nous recherchons une personne pour nous challenger et nous apporter des éléments sur la partie interactions physiques.

- 1 - Faire une veille technique / technologique --> (fonctionnalités) sur ce qui peut permettre l'utilisation d'objets dans les espaces
- 2 - Trouver des solutions pour que l'environnement soit également interactif, que nous puissions déclencher des choses (changement de luminosité, fond sonore, déplacement ou modification de l'espace...)
- 3 - Tester les possibilités, voir la compatibilité avec nos outils actuels ou être force de proposition
- 4 - Nous challenger
- 5 - Livrer de la matière utilisable une fois le stage terminé (compatibilité outils)

## **OUTILS ACTUELS**

- Espace VR : utilisation de Mozilla Hubs (open source), avec Spoke pour l'intégration et Blender / sketch pour la modélisation 3D en complément --> aujourd'hui on a pris le parti du web pour limiter au maximum les contraintes (matériel, installation de logiciel) mais nous ne sommes pas non plus fermés à d'autres solutions

Modifié

- Casque Oculus 1 : aujourd'hui peu d'usage

## **LIEU**

Nous sommes basés sur Orléans, mais la question de la présence est une partie négociable

**QUELQUES FORMATS DE NOS ESPACES MOZILLA HUBS**

