



Nexa

AGENCE RÉGIONALE DE DÉVELOPPEMENT
D'INVESTISSEMENT ET D'INNOVATION

Du Lundi 12 au Vendredi 16 novembre 2018

« CONSTRUISONS ENSEMBLE UN CENTRE DÉDIÉ À LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE »

*Premier bilan de
la semaine écoulée*

REALITE VIRTUELLE & REALITE AUGMENTEE



Nexa
AGENCE REGIONALE DE DEVELOPPEMENT
D'INVESTISSEMENT ET D'INNOVATION

▮▮ Rappel du contexte

A l'occasion de la Fête de la Science qui s'est tenue du 12 au 16 novembre dernier, Nexa a reçu Clément LEOCADIE-THAUVIN de la société theinsperience.co. Expert en design de service, il avait pour mission de collaborer avec vous sur la définition des objectifs, du format et des services d'une plateforme locale dédiée aux technologies de Réalité Virtuelle (RV) & Réalité Augmentée (RA).

A terme, l'objectif sera de permettre aux acteurs du territoire de tirer parti de ces révolutions numériques qui vont bientôt transformer nos modes de vie tout comme internet l'a fait, en créant un espace dédié accessible à tous sur le territoire Réunionnais.

Retour sur les différents temps forts de cette semaine de co-construction et de design thinking qui fut un franc succès grâce à vos contributions respectives !



REALITE VIRTUELLE & REALITE AUGMENTEE



Nexa
AGENCE REGIONALE DE DEVELOPPEMENT
D'INVESTISSEMENT ET D'INNOVATION

Retour sur les temps forts d'une semaine dense et riche

Une vingtaine

De RDV personnalisés réalisés avec des professionnels & des partenaires

Un atelier d'échange

avec une trentaine d'étudiants développeurs en Master 1 & 2 de L'ILOI

Rencontre avec ...

- ❖ Les chercheurs de Observatoire des usages du numérique (OBSUN)
- ❖ Le responsable de la SPL des Musées Régionaux
- ❖ Les responsables du « *développement expérience clients* » du futur Aéroport de ROLAND GARROS
- ❖ M. Alain Séraphine Président de l'ILOI (Institut de l'Image de l'Océan Indien) et [la start-up BUBBLEFISH ENTERTAINMENT](#), spécialisée en développement de documentaires RV immersifs et de matériels de captation et diffusion dédiés. Visite dans les locaux de Pipangai Studio au PORT.

Un Micro-trottoir avec un quinzaine d'usagers grand public

Durant la Fête de la science
Campus du Moufia de l'Université de La Réunion

Un Atelier participatif ouvert aux personnes intéressées comptabilisant 21 participants

Vendredi 16 novembre de 9h à 12h
Campus du Moufia de l'Université de La Réunion

REALITE VIRTUELLE & REALITE AUGMENTEE



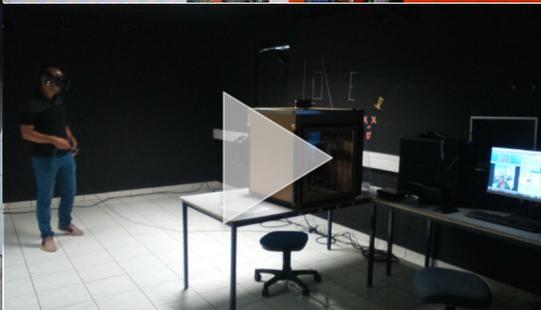
Nexa
AGENCE REGIONALE DE DEVELOPPEMENT
D'INVESTISSEMENT ET D'INNOVATION

Visite guidée : retour en images

« Entrée du Studio Pipangai au Port, lieu de co-production de "Zombillénium" présenté dans la sélection officielle en avant-première mondiale du Festival de Cannes en mai 2017 et récompensé en octobre 2017 à la Foire du Livre de Francfort pour la meilleure adaptation d'un livre à l'écran, catégorie Jeunesse »

« La start-up [Bubblefish](#) œuvrant pour la démocratisation de la RV avec des projets de documentaires immersifs pour Kélonia, la Maison du Volcan et des projets de recherches & développement sur le matériel de prise de vue en conditions extrême et de diffusion des contenus dans des lieux très fréquentés par le public »

« Notre consultant Clément Léocadie-Thauvin (The Inspirence.co) en train de visiter une [exposition virtuelle intitulée \(jeu de dames\)](#) réalisée M. Alain Séraphine et Bubblefish »





Nexa

AGENCE RÉGIONALE DE DÉVELOPPEMENT
D'INVESTISSEMENT ET D'INNOVATION

Retour sur les objectifs de l'atelier

» Enrichir le scénario de déploiement du futur centre dédié à la réalité virtuelle et augmentée à La Réunion

- Rappel du projet et des objectifs poursuivis par la mise en œuvre d'un centre de réalité virtuelle et/ou augmentée à La Réunion ;
- Introduction de la démarche orientée usages retenue pour la qualification des attentes des publics cibles potentiels ;
- Présentation des résultats de la phase exploratoire amont (interviews d'usagers potentiels notamment) ;
- Mise en débat de ces résultats pour l'émergence de besoins prioritaires à traiter par typologie de publics ;
- Convergence vers des fonctions d'usages et des services / offres adaptées à ses besoins ;
- Conclusion de l'atelier et projection vers la finalité de la démarche.



REALITE VIRTUELLE & REALITE AUGMENTEE

Retour en images sur les temps forts de l'atelier participatif



1) Présentation de la démarche par Clément Léocadie-Thauvin (Theinsperience.co)



3) Choix d'un persona et de trois attentes à travailler :
*proposition de pistes / usages



5) Restitution par équipe des services imaginés



4) Idéation par Brainstorming pour répondre aux attentes principales en termes de :
*Services
*Equipements
*Règles de fonctionnement



6) Première synthèse par croquis des services proposés au cours de l'atelier



2) Phase d'inspiration : Prise de connaissance des verbatim et persona résultant de l'immersion terrain.

REALITE VIRTUELLE & REALITE AUGMENTEE

Prochaines étapes



Prise
de Recul

Recom-
mandations

Déploiement

Capitaliser sur les apprentissages terrains enrichis par les pistes issues de l'atelier pour donner une vision claire des attentes des différentes catégories d'utilisateurs grand public et professionnels de la future plateforme de réalité virtuelle et/ou augmentée de La Réunion

Faire émerger des propositions concrètes pour le dimensionnement à venir : cartographie des services par cibles, parcours d'utilisateurs dans l'espace et le temps, recommandations sur le modèle économique, les horaires d'ouverture, etc.

Restitution auprès des participants audités et inscrits à l'atelier en début 2019