

Dossier de presse



Le groupement VR-CONNECTION lance sa nouvelle borne HESTIA VR au LAVAL VIRTUAL

+ 9 entreprises adhérentes à découvrir

LAVAL VIRTUAL – du 4 au 8 avril 2018 – Hall1

[Web](#) | [twitter](#) | [facebook](#)

70 ENTREPRISES SPÉCIALISÉES

La VR-Connection est un Groupement d'Intérêt Economique (GIE), créé en novembre 2016 par deux jeunes entrepreneurs : Ian Toullec (Bialistok&Co) et Alexandre Ibanez (IBA&CO). Le groupement représente aujourd'hui 70 entreprises adhérentes soutenues par des partenaires tels que France Digitale ou encore Laval Virtual, ce dernier ayant participé dès la création du groupement au titre de fondateur.

La VR-Connection regroupe toutes les compétences de la chaîne de valeur de ces nouvelles technologies immersives. Le panel des entreprises adhérentes est très diversifié, plusieurs d'entre elles seront présentes au salon Laval Virtual : [Groupe XXII](#), [Eydolon](#), [Optima Reality](#), [Digiteyes](#), [Digitim](#), [Optima Reality](#), [Exsens](#), [Winkle](#), [LudyLab](#) et [Ino-VR](#).

Aujourd'hui, la VR-Connection compte parmi ses réalisations : la création d'un logiciel propriétaire de diffusion de contenus en réalité virtuelle ; la conception et l'industrialisation de la borne Hestia VR destinée à la diffusion de contenus en réalité virtuelle ; de nombreux contenus de divertissement, de communication, de formation et d'information en réalité virtuelle ; plus l'ouverture de 2 espaces de réalité virtuelle pour le grand public « Eydolon » à Lyon et Montreux en Suisse.



/ UNE FORCE UNIQUE DE PRODUCTION ET R&D

Le groupement, qui vient de boucler une première levée de fonds fin décembre, coordonne dorénavant une force de création et production unique de plus de 400 experts des technologies immersives (Réalité Virtuelle, Augmentée et Mixte), avec une équipe permanente de 20 personnes basée au siège à Saint-Ouen (Commune image).

Toutes ces entreprises poursuivent ensemble un double objectif d'accélérateur



professionnel et de Recherche & Développement. En unissant tous les savoir-faire français de la réalité virtuelle, la VR-Connection dispose d'une expertise élargie et apporte une force de proposition, de production, de création et d'innovation unique, pour toutes les problématiques.

Tous ensemble, les dirigeants de ces 70 entreprises s'engagent en 2018 selon 3 axes forts de développement stratégique : innovations technologiques, création de contenus et déploiement d'une offre exclusive de services & conseils aux entreprises.

/ HESTIA VR : LA 1^{ère} BORNE PLUG & PLAY

En association avec la société R-Cade, les équipes de la VR-Connection ont développé Hestia VR, la première borne *Plug & Play*, personnalisable et modulable.

Conçue pour l'exploitation, Hestia est la première borne VR supprimant toutes les contraintes de connectique, d'installation et de maintenance.

Présenté en exclusivité au CES Las Vegas en janvier 2018, le prototype de cette nouvelle borne passe en phase d'industrialisation en mars. Elle équipera d'abord les espaces de réalité virtuelle grand public Eydolon, puis sera déployée en franchise à travers différents réseaux.

Caractéristiques techniques :

- Hauteur : 2050 mm
- Largeur : 820 mm
- Compatible HTC Vive et Oculus
- Lecteur NFC
- Écran tactile
- Design customisable

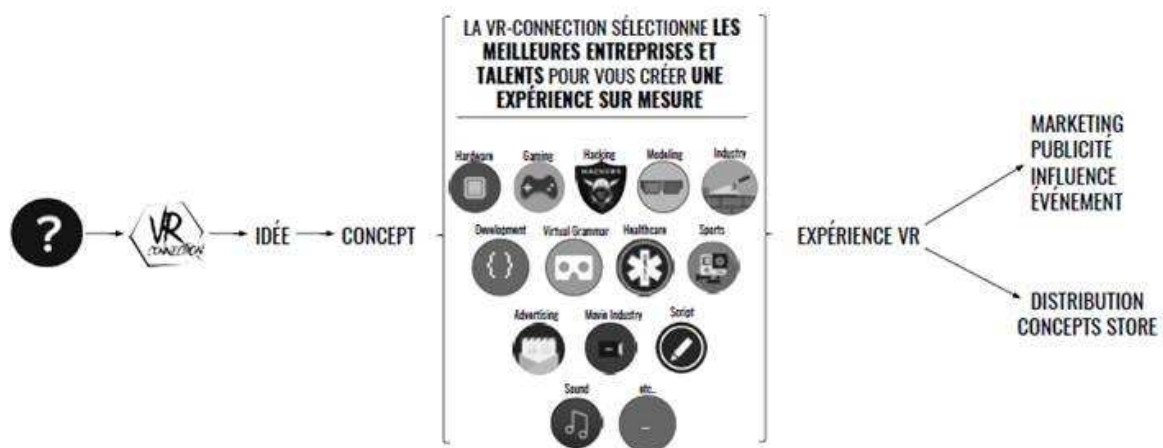
A tester et découvrir au Laval Virtual !



/ SERVICES ET CONSEILS AUX ENTREPRISES

En partenariat avec de grands cabinets de Consulting parisiens, les entreprises de la VR-Connection développent cette année une offre de conseil aux entreprises pour une meilleure intégration des nouvelles technologies immersives à leur stratégie de développement digitale.

Cette offre développée par la VR-Connection permettra aux entreprises clientes d'exploiter de manière mieux éclairée tous les potentiels offerts entre Réalité Virtuelle, Réalité Augmentée et Réalité Mixte.



/ UN CATALOGUE EXCLUSIF D'EXPERIENCES VR

Déjà riche de plus d'une vingtaine d'expériences différentes, le catalogue développé en exclusivité par les entreprises de la VR-Connection va considérablement s'étoffer en 2018. Gaming, films 360, simulateurs,... La nature des expériences sera le reflet de la diversité et la richesse des univers qui s'ouvrent au grand public et aux entreprises grâce aux nouvelles technologies immersives.

A découvrir sur la borne Hestia VR au salon LAVAL VIRTUAL :

DANS LA PEAU DE THOMAS PESQUET

Conception : LA 25ÈME HEURE

Des images inédites de l'espace réalisées en très haute définition.



La première expérience de réalité virtuelle au monde, réalisée à partir d'images tournées dans l'espace, grâce à l'astronaute français Thomas Pesquet, qui a passé plus de six mois à bord de la Station Spatiale Internationale (ISS).

Un projet pionnier qui sera disponible dans sa version intégrale au printemps 2018 ; le teaser

de 2 minutes est en démonstration au Laval Virtual et à découvrir en exclusivité dans le réseau d'espaces Eydolon.

A KNIGHT'S ASCENSION

Conception : VR KNIGHT

Une immersion en ascension dans une tour



A knight's Ascension est un jeu de plateforme qui plonge l'utilisateur en Godview (la vue de Dieu) au centre d'une tour gigantesque dans un univers médiéval fantastique au style cartoon. L'utilisateur incarne une force invisible qui devra aider une chevalière à gravir une tour semée d'embûches pour délivrer le prince charmant. **1 joueur / 8 minutes**

HEXARENA

Conception : VR-CONNECTION

Le sport de demain

Hexarena est un jeu de tir non violent à la première personne. Équipé de deux pistolets à impulsion magnétiques, l'utilisateur doit désactiver des robots qui tenteront de passer un portail. Précision et réactivité sont essentielles dans cette expérience futuriste.

1 joueur / 7 minutes



MONSTER PLANT Vs BOWLING

Conception : PAYOFF TECHNOLOGIES

Défendez votre jardin avec des boules de bowling !



Un espace physique unique pour une aventure coopérative exceptionnelle. Combinez vos idées pour vaincre les plantes mutantes et atteindre votre meilleur score d'équipe !

1 ou 2 joueurs / 7 minutes

/ 9 ENTREPRISES À DECOUVRIR AU SALON

EYDOLON

Lancé en décembre 2016 avec un premier espace à Lyon, Eydolon est le premier réseau européen d'espaces de loisirs et expériences en réalité virtuelle. Ce nouveau réseau va permettre au grand public de découvrir la puissance des dernières technologies immersives à travers un ensemble d'expériences inédites.



La singularité du concept tient au fait que tous les jeux, expériences et les interfaces immersives d'Eydolon sont développés en France et en exclusivité par les équipes du groupement VR- Connection. En février 2018, un deuxième espace Eydolon s'est ouvert à Montreux en Suisse. Une dizaine de nouveaux espaces ouvriront leurs portes cette année dans les grandes villes françaises.
www.eydolon.fr

GROUP XXII

Fondée par William Eldin (ex-associé Coyote System) et Damien Mulhem (ex-Apple) en 2015, XXII est une entreprise technologique composée de plus de 50 scientifiques, développeurs, ingénieurs et créatifs passionnés. Répartis entre la France, la Chine et les Etats-Unis, les équipes et les activités de XXII s'articulent autour de deux pôles de compétence :

XXII AI - Une marketplace d'intelligence artificielle bio-inspirée.

XXII STUDIO - Un studio de création de contenus et *apps* immersives, interactives et innovantes en VR / AR / MR.

En démonstration au Laval Virtual :



VERNE (Virtual Engineering Realistic Nautilus Experience), est une expérience de simulation virtuelle et collaborative de réparation d'un moteur. Equipés de HTC Vive, de Vive Trackers et de gants Manus VR, deux ou plusieurs utilisateurs doivent collaborer en virtuel pour manipuler et réparer au plus vite le moteur défectueux d'un sous-marin au décor immersif et soigné. <http://xxiigroup.com>

DIGITEYES

Cette agence de création graphique et d'effets spéciaux, basée à Saint-Ouen, est spécialisée dans la création et la production d'effets visuels pour la publicité (Givenchy, YSL, Nestlé, Peugeot...), les films promotionnels, les clips vidéo et les expériences de réalité virtuelle. L'agence Digiteyes fait partie des premiers adhérents du groupement VR- Connection. Ses équipes ont activement contribué au développement du catalogue d'expériences VR proposées dans les espaces Eydolon.

www.digiteyes.fr

EXSENS

Fondée en 2014 par Karim Toubal, Exsens est une startup qui a développé une technologie de clonage virtuelle. Ego-Booth est une solution numérique unique, permettant de créer le double numérique d'un individu en seulement 10 minutes.

Avec une précision au millimètre et un rendu photographique hyperréaliste grâce à ses 396 caméras à Ultra haute définition, le clone généré par la cabine Ego-Booth, est criant de réalisme. Chaque utilisateur peut ensuite se servir de son avatar pour simuler des transformations physiques, changer et essayer de nouveaux looks ou intervenir dans des univers virtuels.

Les applications sont infinies dans les domaines du sport, de la santé, de la mode et du design, des jeux vidéo, la publicité, l'audiovisuel, ... www.exsens.eu



DIGITIM

Société de services numériques spécialisée dans les solutions de mobilité sur mesure ; DIGITIM maîtrise des savoir-faire uniques regroupés au sein d'un site innovant en France pour personnaliser et déployer jusqu'à 2.000 terminaux/jour dans le but de servir les besoins spécifiques du monde de l'entreprise, du commerce et de l'éducation.

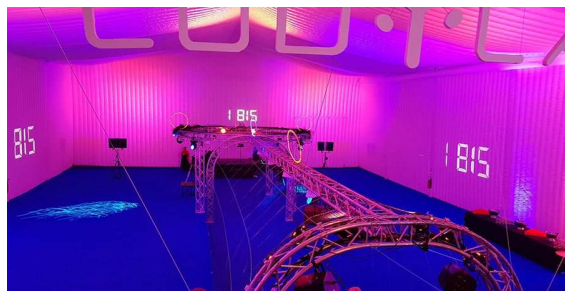
DIGITIM présente au Laval Virtual sa solution DIGIWORKS VR :

- Intégration multi OS de casque VR,
- Déploiement sur site et l'accompagnement à l'usage (prise en main...),
- Maintien en condition opérationnelle.

www.digitim.fr

LUDyLAB

Le LUDyLAB vient d'ouvrir ses portes le 21 mars 2018.



D'une superficie de 4 500 m², au cœur de la Vendée à 5 minutes du Puy-du-Fou, le LUDyLAB est un lieu de rencontres qui rassemble chercheurs, entrepreneurs, startups, artistes et usager.

Sa vocation est de permettre au plus grand nombre d'apprendre en s'amusant, dans la tradition des « Makers ».

Le LUDyLAB se compose de trois pôles distincts et complémentaires :

1. Un espace drone indoor composé d'une volière de 900m² sous 9 mètres de hauteur, pour explorer l'univers des drones.
2. Un espace « Réalité Virtuelle (VR) » et un escape game nouvelle génération (2019).
3. Un MakerSpace rassemblant un fablab et des espaces de coworking et de coliving.

En réunissant ces 3 pôles d'activités, qui plus est en milieu rural, le LUDyLAB est un lieu unique au monde. www.ludylab.fr

OPTIMA REALITY

Créée en mars 2017, Optima Reality est une startup française qui conçoit des solutions innovantes de diffusion de réalité virtuelle en mouvement, associées à des productions de contenus de qualité.

L'entreprise est spécialisée dans les prises de vue en mouvement dédiées aux contenus VR, mais aussi 360 degrés et réalité augmentée. Les domaines d'exploitation sont nombreux : jeux VR, simulateurs de conduite et/ou de pilotage (voitures, avions, hélicoptères...), bandes annonces cinéma,...

<http://optimareality.com>

WINKLE

Winkle est une société de création, production, distribution et diffusion, spécialisée dans la réalité virtuelle et les films à 360°. Ils proposent des solutions clés en mains 'Apps, plateformes de distribution de contenus en 360° pour les diffuseurs, les éditeurs et les marques. Winkle est également le leader en Production de Streaming 360° avec des diffusions de grands événements sportifs et des programmes TV.

Leur lecteur 360° est compatible Streaming & VOD, offrant la possibilité d'insérer des annonces dynamiques à 360° en direct grâce à leur logiciel de gestion vidéo en ligne (SaaS)

<http://winkle360.com>

INO-VR

Fondée en 2016, la société Ino-VR a développé une mallette « Plug and Play » de réalité virtuelle. Légère et compacte, cette mallette a été développée pour faciliter l'utilisation et le transport de la réalité virtuelle dans toutes les situations en mode nomade.

La mallette est proposée à la vente ou à la location, tout inclus : casque VR Oculus Rift ou HTC Vive, ordinateur, écran tactile 13".

Cet outil innovant, prêt à l'emploi en moins de 2 minutes, équipe déjà de nombreuses entreprises dans différents secteurs : tels que la santé, la formation, l'immobilier ou encore l'évènementiel, ... www.ino-vr.com

