



MISE EN PLACE D'UNE VEILLE TECHNOLOGIQUE

RyanBorchani BTS SIO SLAM



Table des matières

1. Introduction	3
2. Mes veilles technologiques	4
2.1 Web Scraping.....	4
2.2 Reverse engineering	4
3. Les outils de veille	6
3.1 Google Alerts	6
3.2 Reddit	7

1. Introduction

Durant ma formation, j'ai eu l'occasion de développer deux veilles technologiques. Ces dernières sont cruciales, car elles consistent à observer les développements dans un domaine technologique spécifique.

Cette surveillance implique une attention soutenue aux nouveautés, aux avancées ou aux reculs dans un domaine d'activité précis. Elle englobe la veille, la collecte, le partage et la diffusion d'informations utiles pour anticiper ou se tenir au courant des évolutions en matière de recherche, de développement, de brevets, de lancement de nouveaux produits dans le domaine technologique, ou concernant les lois, les décisions d'entreprises et les modifications contractuelles dans le cadre de la veille juridique. L'objectif est d'appréhender l'impact sur l'environnement et l'organisation.

En informatique, il est essentiel de rester informé des dernières innovations technologiques.

L'objectif est de permettre à l'entreprise d'adapter son infrastructure en fonction de ces nouvelles données.

2. Mes veilles technologiques

2.1 Unreal Engine 5

Unreal Engine 5 représente une avancée majeure dans le domaine du développement de jeux et d'applications interactives. Ma veille technologique sur Unreal Engine 5 a impliqué une exploration approfondie des ressources en ligne dédiées à cette technologie. J'ai régulièrement consulté les forums officiels d'Unreal Engine ainsi que des plateformes comme Unreal Developer Network (UDN) pour suivre les discussions des développeurs, découvrir les nouvelles fonctionnalités et comprendre les problèmes courants rencontrés lors de son utilisation.

En plus des ressources communautaires, j'ai suivi de près les mises à jour et les annonces officielles faites par Epic Games, le créateur d'Unreal Engine. Les blogs techniques et les articles de développeurs sur des sites tels que Gamasutra et 80 Level ont été des sources inestimables pour comprendre les techniques avancées, les astuces de performance et les études de cas mettant en lumière les capacités révolutionnaires de cette nouvelle version.

De plus, j'ai participé à des webinaires organisés par Epic Games et d'autres entreprises spécialisées pour découvrir des démonstrations en direct, des tutoriels approfondis et des analyses pratiques de l'utilisation d'Unreal Engine 5 dans divers projets. Cette approche m'a permis de rester à jour sur les avancées techniques, les meilleures pratiques et les opportunités offertes par cette plateforme de développement de jeux de nouvelle génération.

2.2 Réalité Virtuelle

La réalité virtuelle (VR) est un domaine en constante évolution, transformant l'expérience utilisateur dans de multiples secteurs, notamment les jeux, la formation, la santé et la conception. Pour ma veille technologique sur la VR, j'ai utilisé une approche multidisciplinaire pour comprendre les tendances et les avancées.

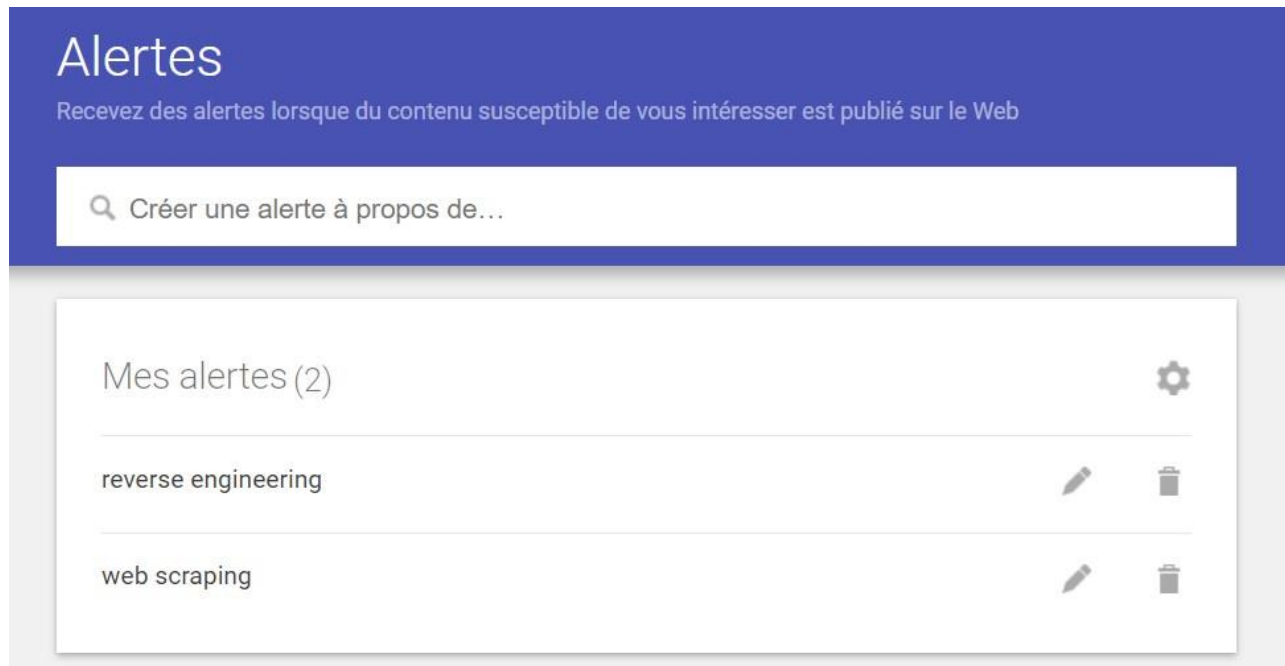
J'ai suivi de près les annonces des principaux acteurs du marché, tels qu'Oculus (Facebook Reality Labs), HTC Vive, et Sony PlayStation VR, pour connaître les nouveaux matériels, logiciels et partenariats qui façonnent l'écosystème de la réalité virtuelle. Les rapports de recherche de sociétés spécialisées dans la VR, comme Statista et Greenlight Insights, ont été des sources cruciales pour comprendre les tendances du marché, les prévisions de croissance et l'adoption de la technologie par différents secteurs.

En plus des aspects commerciaux, j'ai exploré des publications académiques et des revues spécialisées telles que VRFocus et Road to VR pour me tenir informé des avancées technologiques, des nouveaux algorithmes et des applications innovantes de la VR dans des domaines comme la médecine, l'éducation et l'industrie.

J'ai également participé à des événements dédiés à la VR, tels que des conférences comme la VRX de Reuters Events, des salons professionnels et des meetups locaux pour échanger avec des experts, découvrir de nouvelles startups et expérimenter les dernières avancées matérielles et logicielles. Cette approche holistique m'a permis d'avoir une vision complète de l'évolution de la réalité virtuelle, de ses défis techniques et de ses opportunités futures.

3. Les outils de veille

3.1 Google Alerts



J'ai configuré une alerte sur Google Alerts pour le terme "web scraping" et « reverse engineering » afin de rester informé des dernières actualités et développements dans ce domaine en expansion.

3.2 Reddit

Pour m'informer sur les sujets de Web Scraping et de Reverse Engineering, j'ai trouvé en Reddit un outil inestimable. Ma démarche a été d'abord intuitive, naviguant à travers la plateforme pour découvrir des communautés qui partageaient mes centres d'intérêt. J'ai rapidement identifié des subreddits dédiés, où les discussions étaient riches en informations techniques et en retours d'expérience.

Au fil de mes visites, j'ai commencé à suivre activement certains fils de discussion, participant quand je le pouvais et posant des questions pour clarifier mes doutes. Les réponses de la communauté étaient souvent éclairantes, m'apportant des perspectives nouvelles et des approches pratiques que je n'aurais pas trouvées dans des articles ou des manuels.

J'ai aussi profité des AMA (Ask Me Anything) organisés par des professionnels et des experts dans ces domaines. Ces séances de questions-réponses en direct m'ont permis de comprendre les défis actuels et les tendances futures en Web Scraping et Reverse Engineering.

En parallèle, j'ai exploré les ressources partagées par la communauté : des tutoriels, des études de cas, des scripts de Web Scraping et des analyses de Reverse Engineering. Ces ressources, souvent accompagnées de commentaires et de débats, m'ont aidé à construire une compréhension plus solide et pratique de ces sujets.

