

Hugo MIROFLE

1ère année Informatique - Groupe 3

Arthur PETRE

Sammy MERAZGA

# Projet de création d'entreprise :

## Réalité Virtuelle augmentée



## Table des matières

Projet de création d'entreprise : .....	1
Réalité Virtuelle augmentée.....	1
Présentation générale du projet .....	3
Motivation et objectifs .....	3
Marché et secteur d'activité .....	3
Clientèle ciblée .....	4
Concurrent indirect.....	4
Plan de marchéage.....	4
Politique de produit.....	4
Politique de prix.....	4
Politique de distribution .....	4
Politique de communication.....	4
Documents annexes.....	5
Biographie de Elon MUSK.....	5

## Présentation générale du projet

Après avoir découvert l'existence d'un gant technologique révolutionnaire, *Haptx*, qui avait pour but de modifier la perception et le réalisme du monde virtuel, nous avons décidé de voir plus loin que ce que ce projet proposait. Nous avons donc décidé de développer un nouveau projet bien plus poussé que *Haptx* avec des sensations de réalisme à l'échelle de l'intégralité du corps humain et non pas seulement les mains.

L'idée est donc de créer une combinaison intégrale constituée de plusieurs capteurs nécessaires à la virtualisation du corps humain dans le monde virtuel ainsi que des composants permettant la restitution des sens. Cependant, nous voulons voir encore plus grand en créant une salle adaptée à notre projet. Cette salle a pour but de contenir le monde dans lequel la personne va évoluer, elle sera constituée d'un sol recouvert de tapis roulants afin que la personne puisse se déplacer dans le monde virtuel sans bouger réellement. De plus, la salle sera équipée de moteur permettant de retranscrire les sensations d'accélération (gravité, vitesse etc.). Notre entreprise a pour but de créer cette combinaison et la salle et d'installer le tout directement chez l'entreprise cliente. Ainsi chacun de nos clients pourront travailler dans leurs propres salles et tester leurs propres produits.

Par exemple, avec notre projet, une entreprise fabricant des voitures peut créer un prototype de voiture virtuellement et ainsi la tester. Cela permet donc à l'entreprise de réduire drastiquement les coûts liés au processus de création d'un produit (ici le développement d'une voiture passe par la création d'un prototype qu'il faut construire en vrai, ce qui nécessite de l'argent) en testant virtuellement le produit.

Un autre exemple que notre produit peut permettre de réaliser est la formation/simulation : si une agence spatiale souhaite tester une combinaison sans avoir à construire un prototype dans un premier temps, elle peut utiliser notre produit afin de créer ce prototype et de la tester dans de nombreuses conditions, notation au niveau de l'accélération de la pesanteur qui peut être modifié grâce aux moteurs (comme sur la Lune par exemple).

## Motivation et objectifs

Nous souhaitons créer une innovation qui sera très certainement utile pour des grandes entreprises ou états. Plus tard, nous voudrions approfondir notre idée de base et améliorer la technologie actuelle. Nos objectifs sont de proposer des résultats plus sophistiqués et plus complexes par rapports à ce qu'il existe déjà. Cela peut notamment servir pour aider le travail des grandes entreprises.

## Marché et secteur d'activité

Notre projet se trouve sur le secteur tertiaire, plus précisément sur le marché de la réalité virtuelle, de la conception 3D et de la formation.

## Clientèle ciblée

Nous ciblons principalement les multinationales, les entreprises de design, les entreprises travaillant dans la recherche ainsi que les états ou entreprises privées proposant des formations/simulations/entraînements (domaine du médical par exemple avec la chirurgie en réalité virtuelle avant d'exercer directement sur un patient).

## Concurrent indirect

Notre projet étant très innovant, il n'a jamais été développé par le passé, nous n'avons alors que très peu de concurrence. Le gant de l'entreprise *Haptx* (présenté plus tôt) est le projet se rapprochant le plus du notre, ils sont donc nos concurrents les plus directs.

## Plan de marchéage

### Politique de produit

Il n'y a pas de conditionnement ni d'emballage, nous vendons la mise en place d'un produit sur devis. Néanmoins, le nom de la marque est "TrueVR" et du produit est "Creation Room". Notre produit est unique, il n'a donc pas besoin de se différencier des autres mais il est beaucoup plus poussé que ce qu'il se fait aujourd'hui.

### Politique de prix

Notre projet est un produit de qualité et ne sera pas accessible à tous, nous pensons pratiquer une politique d'écémage. Nous n'avons pas de concurrents directs c'est pourquoi nous pouvons décider de faire payer le prix fort.

### Politique de distribution

Notre produit ne se trouvera pas en vente dans les magasins, nous aurons notre propre site internet et nos bureaux, le client se renseignera sur le projet via notre site et s'il veut acheter un produit ou faire un devis, il pourra se déplacer directement dans nos bureaux.

### Politique de communication

Nous trouverons une entente avec une entreprise afin de réaliser des partenariats avec elle, et essayer de se servir de cette entreprise pour nous développer mondialement (publicité hors médias). Le but étant de fournir le matériel nécessaire à cette entreprise et cette dernière développera son projet grâce au notre. Le résultat de leurs projets fera la pub du notre.

## Documents annexes

### Biographie de Elon MUSK

Elon Musk est né le 28 juin 1971 à Pretoria en Afrique du Sud. Fêru de lecture, il s'intéresse à tous les sujets, de la philosophie à la science-fiction en passant par la programmation de jeux vidéo (il vend d'ailleurs son premier jeu à l'âge de 12 ans.)

A 17 ans, il obtient la nationalité canadienne (pays d'origine de sa mère), et décide de poursuivre ses études universitaires au Canada. Il continue ses études aux Etats-Unis afin de poursuivre un doctorat en physique énergétique. Au milieu des années 90 il arrête ses études et cofonde la société Zip2 avec son frère qu'il revend en 1999 pour plusieurs millions de dollars. Il crée aussi X.com, première banque en ligne qu'il revend en 2002 pour plus d'un milliard de dollar en 2002 (X.com deviendra PayPal plus tard).

Il s'intéresse ensuite à l'espace : il fonde Space X et signe un contrat avec la NASA en 2008. Il crée aussi parallèlement d'autres entreprises mondialement connues aujourd'hui : Tesla Motors ou Neuralinks plus récemment.

En 2013 il est nommé Homme d'affaire de l'année, la même année il fonde l'association OpenAI dédié à la recherche sur l'intelligence artificielle.

Aujourd'hui il est un des entrepreneurs les plus influents dans le monde et sa fortune est estimée en 2017 à plus de 20,8 milliards de dollars.