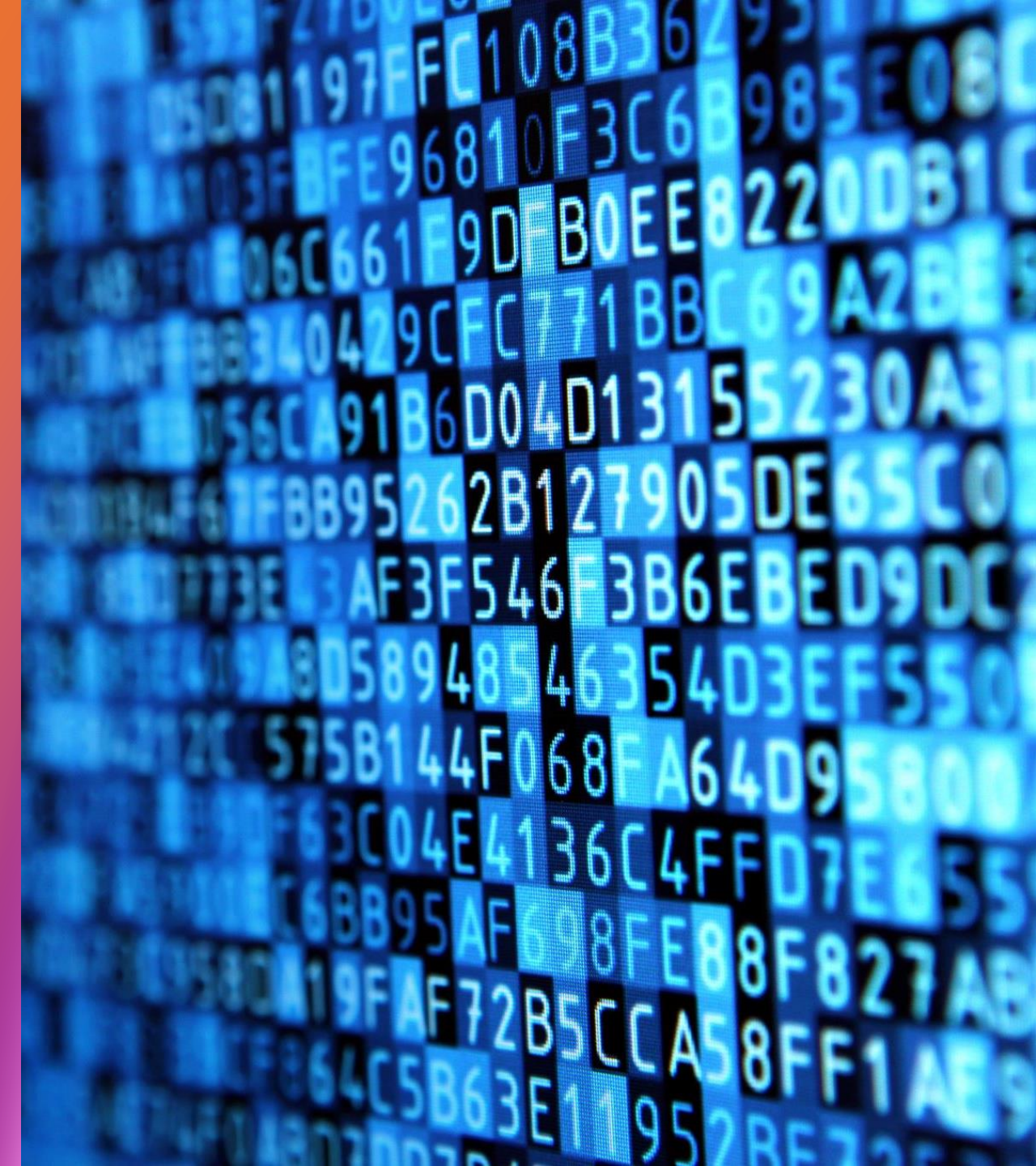


Veille Technologique

La réalité augmentée





Sommaire

- Entre les années 1960 et 1970
- Entre les années 1980 et 1990
- Dans les années 2000
- Dans les années 2010
- Dans les années 2020
- Perspectives futures



Entre les
années
1960 et
1970

Entre les années 1960 et 1970

1968 – L'épée de Damoclès



Entre les années 1960 et 1970

1968 – L'épée de
Damoclès

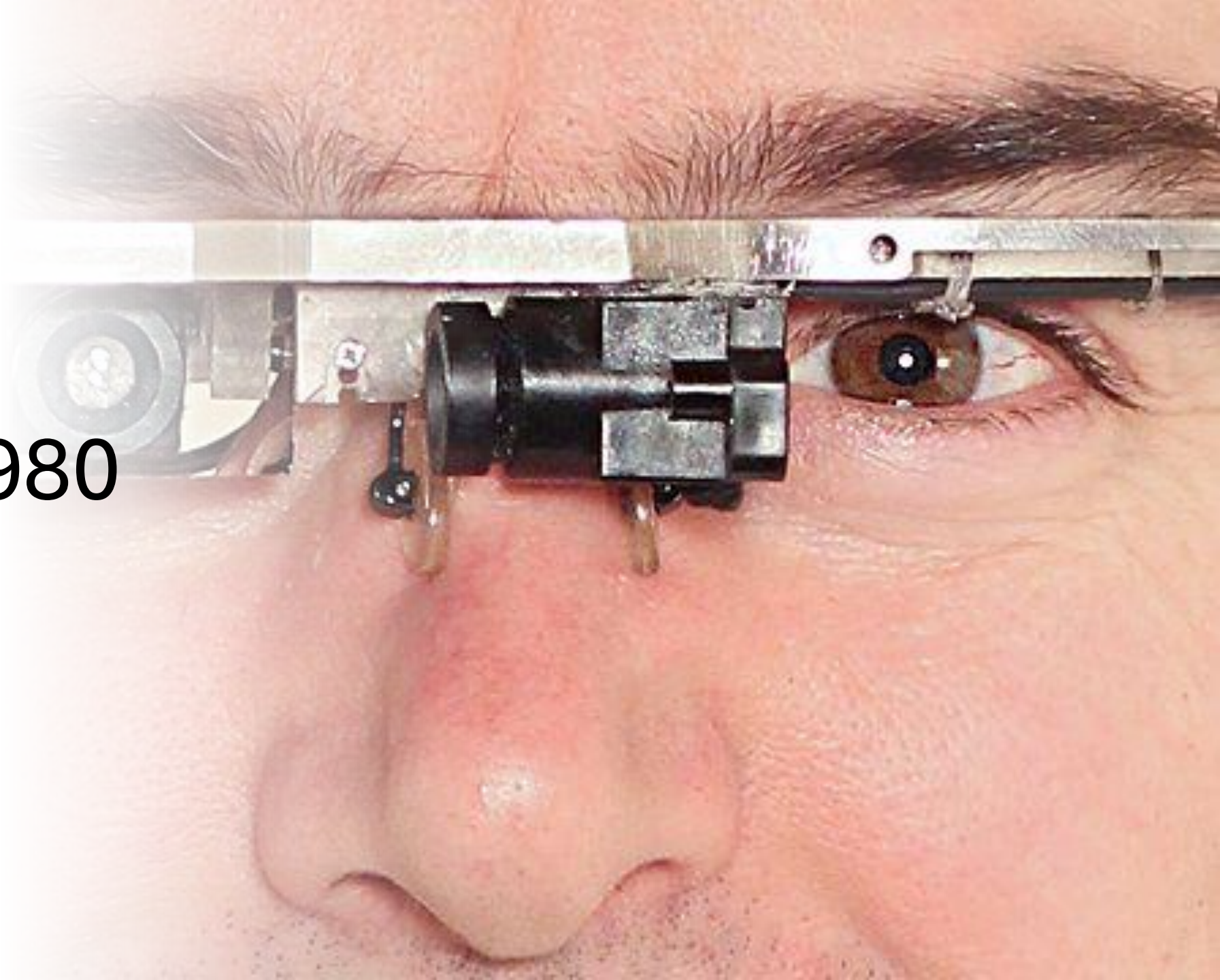
Entre les
années 1980 et
1990

Entre les années 1980 et 1990

1980 - EyeTap

Entre les années 1980 et 1990

1980 - EyeTap



Entre les
années 1980
et 1990

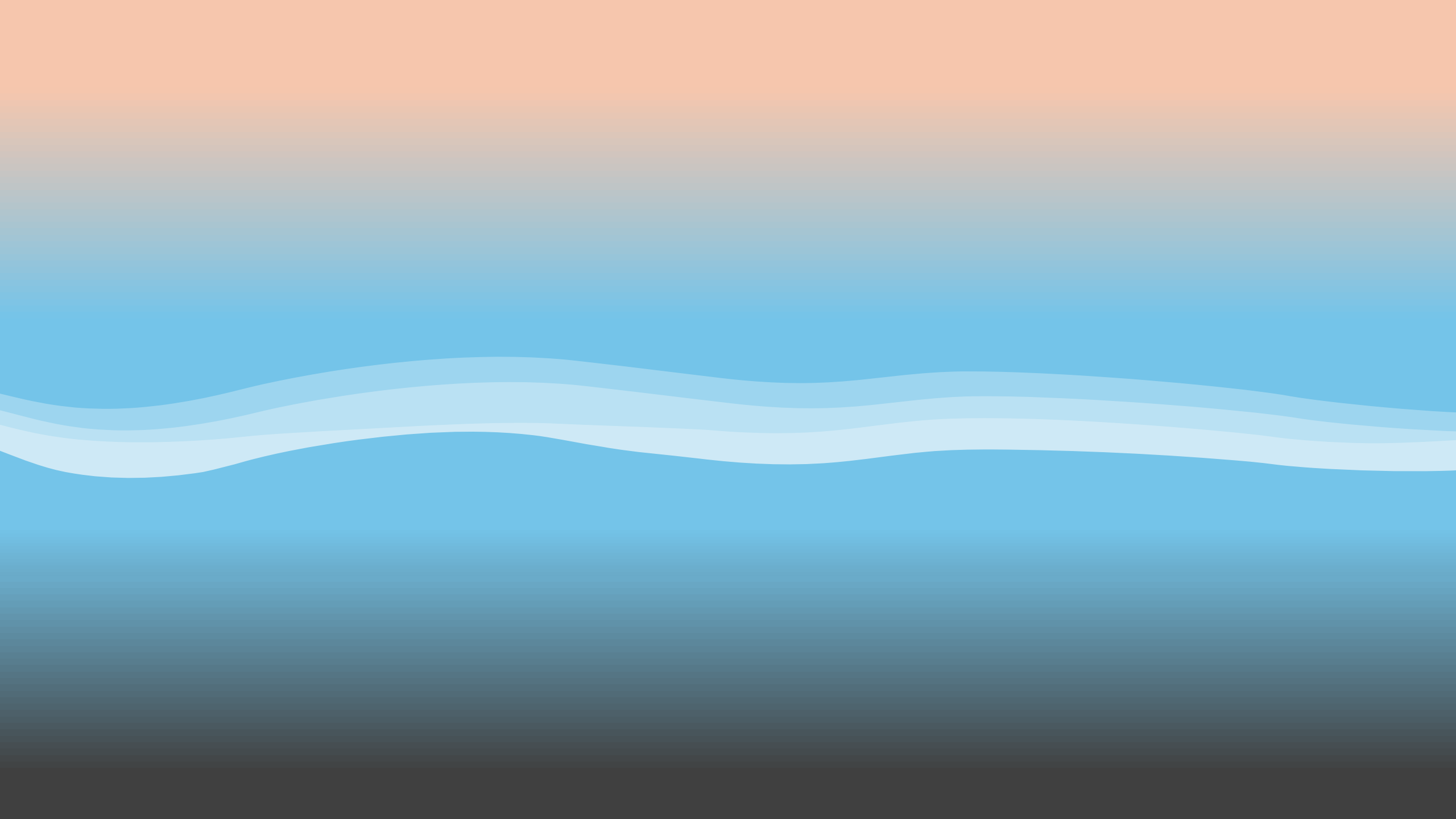
Entre les années 1980 et 1990

1990 – Terme « Réalité
augmentée » officiellement
utilisé pour la première fois
par Tom Caudell

Entre les années 1980 et 1990

1990 – Terme « Réalité
augmentée » officiellement
utilisé pour la première fois
par Tom Caudell







Entre les années 1980 et
1990



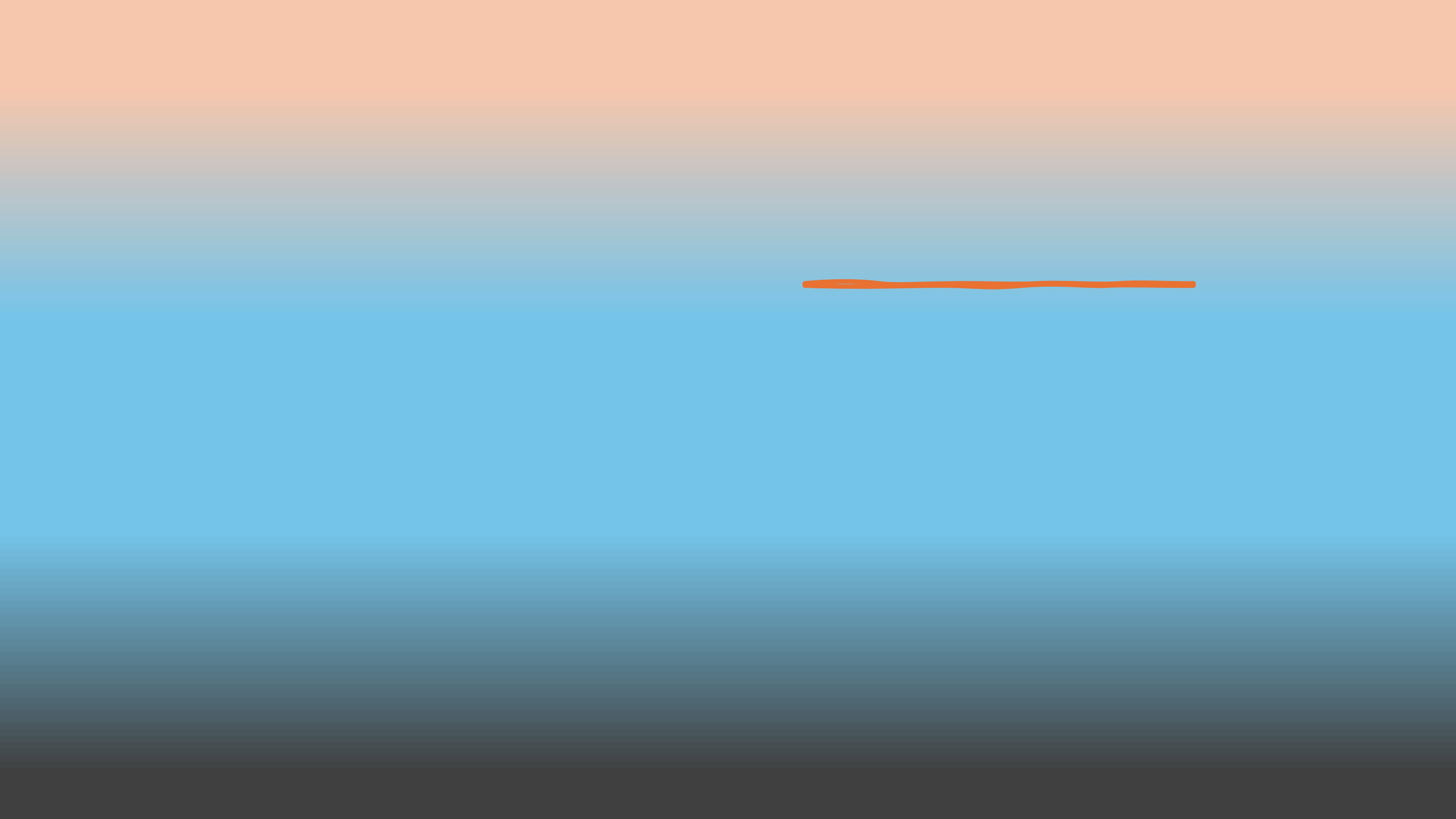
Entre les années 1980 et
1990

- 1992 – Développement de “Virtual Fixtures”
par Louis Rosenberg



Entre les années 1980 et 1990

- 1992 – Développement de “Virtual Fixtures” par Louis Rosenberg



Dans les années
2000

Dans les années 2000

- Outil open-source qui facilite le développement de RA



Dans les années 2000

Outil open-source qui
facilite le
développement de RA

Dans les années 2000

Dans les années 2000

2009

Dans les années 2000

2009





Dans les années 2000

- 2009



Dans les années 2010

Dans les années 2010

2012 – Google Glass



2012 – Google Glass

Dans les années 2010

Dans les années 2010

Dans les années 2010

2016 – Sortie
Pokemon Go

Dans les années 2010

2016 – Sortie Pokemon Go



Dans les années 2010

Dans les années 2010

2017 – ARKit et
ARCore

Dans les années 2010

2017 – ARKit et
ARCore



Dans les années 2010



Dans les années 2010

Dans les années 2010

2018 – Magic Leap
One

Dans les années 2010

2018 – Magic Leap One



Dans les années 2020

Dans les années 2020

RA dans le e-
commerce et
l'industrie

Dans les années 2020

RA dans le e-commerce et l'industrie



Dans les années 2020

Dans les années 2020

2020 – Microsoft
HoloLens 2

Dans les années 2020

2020 – Microsoft HoloLens 2



Dans les années 2020

Dans les années 2020

Expansion des
lunettes
intelligentes

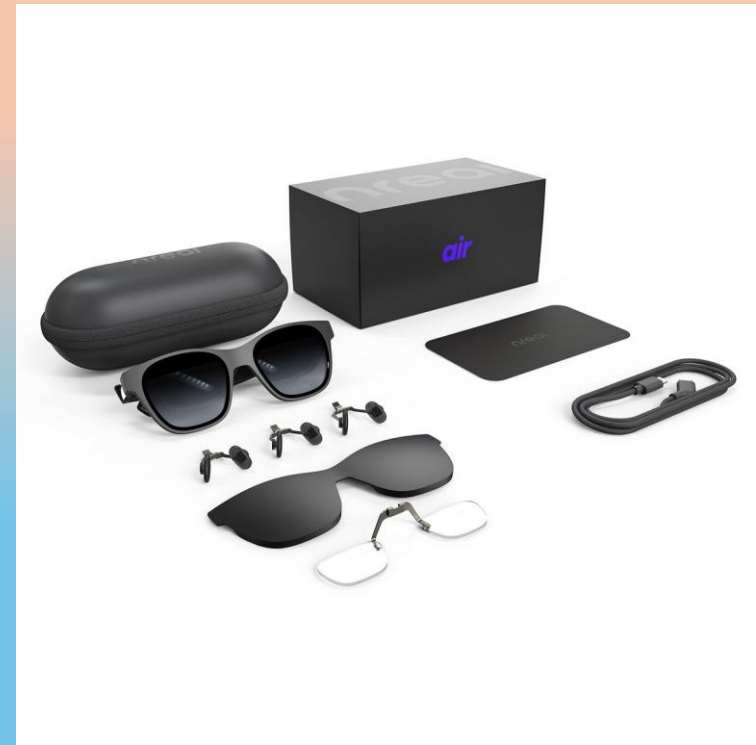
Dans les années 2020

Expansion des
lunettes
intelligentes



Dans les années 2020

Expansion des
lunettes
intelligentes



Dans les années 2020

Expansion des
lunettes
intelligentes



Dans les années 2020

Dans les années 2020

Intégration dans
les réseaux
sociaux

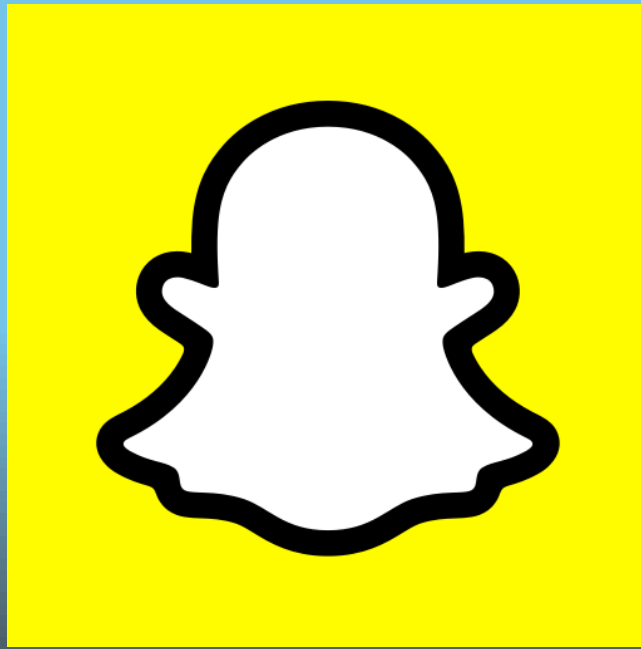
Dans les années 2020

Intégration dans
les réseaux
sociaux



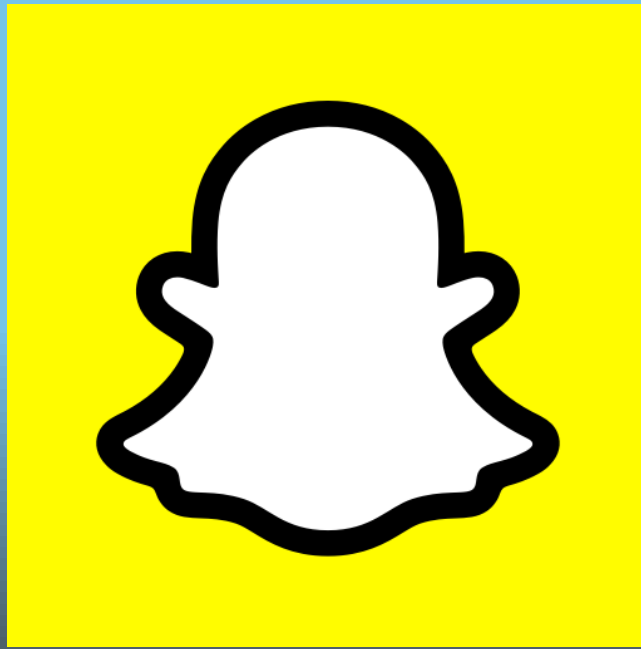
Dans les années 2020

Intégration dans
les réseaux
sociaux



Dans les années 2020

Intégration dans
les réseaux
sociaux



Perspectives futures

Perspectives futures

Ecosystème
connectés

Perspectives futures

Ecosystème
connectés



Perspectives futures

- Ecosystème connectés



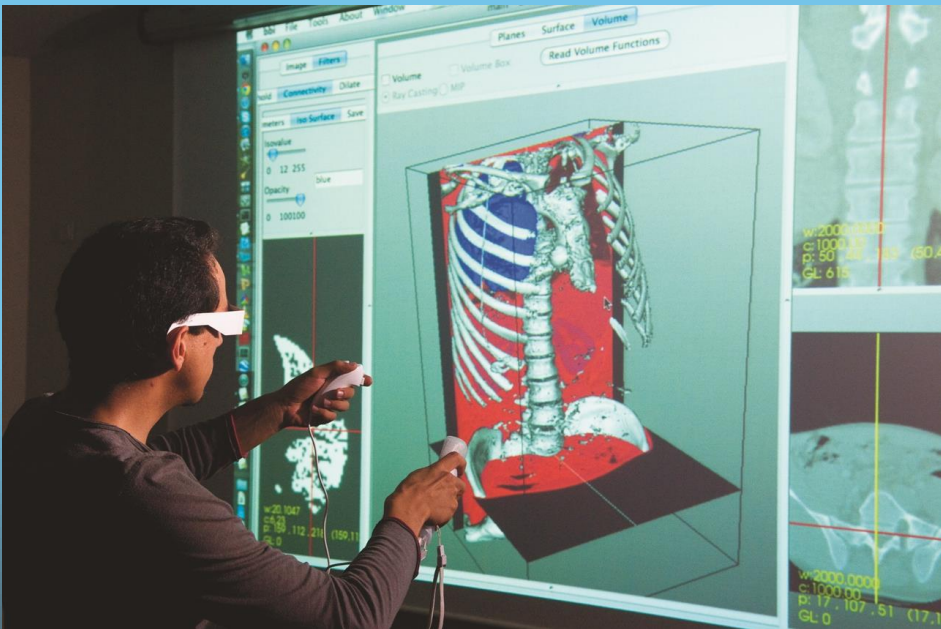
Perspectives futures

Perspectives futures

Applications
médicales et
éducatives

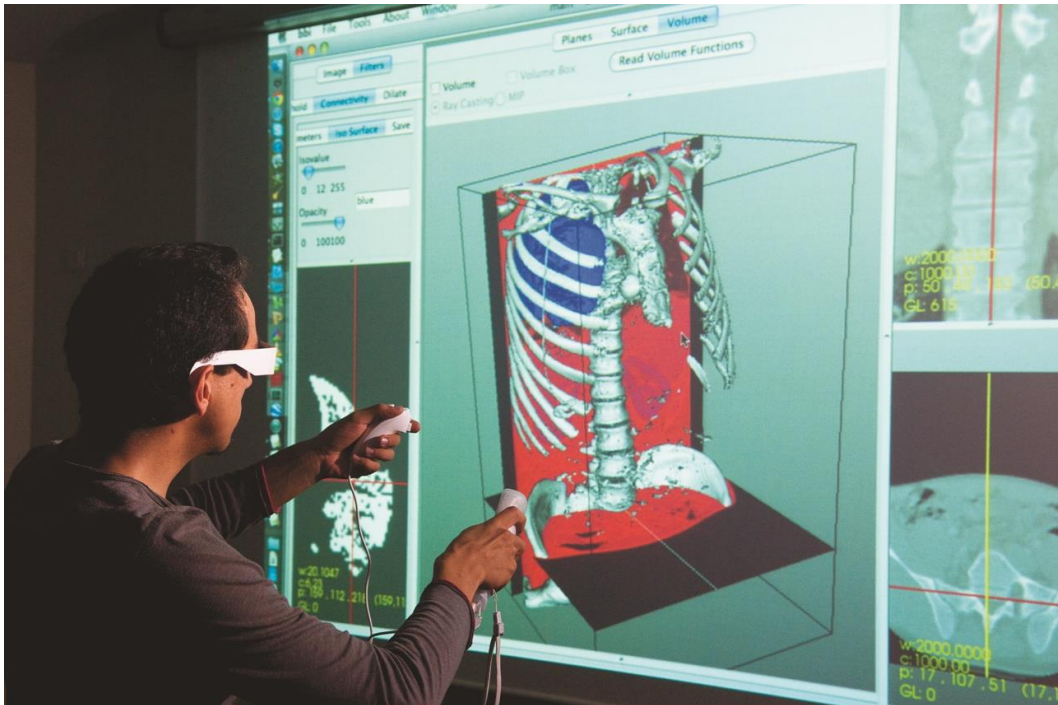
Perspectives futures

Applications
médicales et
éducatives



Perspectives futures

Applications médicales et éducatives



Perspectives futures

Perspectives futures

Evolution des
lunettes RA



Perspectives futures

Evolution des lunettes
RA

Merci d'avoir écouté !!