

AVEC HITT, LA XR S'INVITE DANS TOUS LES SECTEURS D'ACTIVITÉ

Publié le 21 octobre 2024



par Christian Du Brulle

Série : Spécialisation intelligente en Wallonie (4/6)

XR (pour Expanded Reality) : ces deux lettres englobent toutes les technologies immersives et interactives, qu'il s'agisse des [réalités augmentées, des réalités virtuelles ou des réalités mixtes](#). Dans le cadre du DIS 3 (Domaine d'innovations stratégiques) consacré à la conception et à la production agile, Sébastien Nahon et Thierry Jourquin, les deux pilotes de l'Initiative d'innovation stratégique HITT, comptent bien faire percoler ce vocable dans toutes les strates d'activité concernées par la Stratégie de spécialisation intelligente (S3) de la Région wallonne.

« Notre boulot consiste à mettre en avant ces nouveaux formats digitaux 3D et en temps réel dans le monde de l'entreprise », indique le Dr Sébastien Nahon, directeur du [MiiL, le Media Innovation & Intelligibility Lab de l'UCLouvain](#).

« Mais aussi à amener les entreprises à aller plus rapidement vers la transformation numérique et à adopter ces technologies XR dans leur fonctionnement », précise aussitôt Thierry Jourquin, directeur d'[XRIntelligence](#), une entreprise active dans les technologies et les solutions XR dopées à l'intelligence artificielle. « Parce qu'au final, l'objectif est bien d'accélérer le processus de réindustrialisation de la Région grâce à ces nouvelles technologies, qu'on pourrait qualifier de post-digitales. »



Thierry Jourquin et Sébastien Nahon, aux rencontres Laval Virtual (France) © Christian Du Brulle

Miser sur la grammaire narrative et les codes visuels du « gaming »

L'[Initiative d'innovation stratégique HITT \(Human Interaction technology Transfer\)](#) s'inspire du succès de l'industrie du jeu vidéo ou « gaming ».

« Elle a atteint une maturité technologique qui la rend séduisante pour le monde de l'industrie », reprend le Dr Nahon. « Qu'on développe un jeu vidéo ou un jumeau numérique d'une usine, la technologie est identique. Ce qui est important, c'est d'utiliser les techniques d'engagement, de ludification, d'implication qui sont utilisées dans les techniques du gaming afin de pouvoir maintenir l'attention de l'opérateur, de la personne en formation dans une entreprise, d'un travailleur... Ce sont les mêmes grammaires narratives ou, en tout cas, les mêmes codes visuels qui permettent de maintenir cette attention. »

Pour atteindre ces objectifs, et comme toutes les Initiatives d'innovation stratégiques, le duo à la tête de HITT entend bien booster la dynamique d'accélération dans ce domaine et la rendre pérenne d'ici deux ans. Comment? « Thierry et moi, nous sommes un peu comme deux animateurs du Club Med », reprend Sébastien Nahon. « Nous faisons en sorte que les partenaires de l'IIS et les entreprises visées se sentent bien, s'engagent, se dynamisent, échangent, au niveau wallon. Et qu'il y ait une vraie dynamique. »

« Pour le dire autrement, si on regarde au niveau mondial, nous sommes, en Wallonie, un Petit Poucet dans le monde de la XR. Si on ne travaille pas en écosystème et qu'on ne fait pas un travail collectif pour monter ensemble en compétences et en propositions de valeur, on n'y arrivera pas.»

« Nous sommes là pour créer cette énergie commune et développer, à terme, un écosystème qui

vit de lui-même, qui est enthousiaste et qui permet d'accélérer la réindustrialisation de la Région », insiste Thierry Jourquin.



Casques de réalité virtuelle © Christian Du Brulle

Décrocher des projets européens d'envergure

Le deuxième objectif de HITT vise les entreprises de divers secteurs d'activité prioritaires en Wallonie. « Nous travaillons à l'appropriation des technologies XR dans les domaines de la mobilité, des biotechs, de la logistique, notamment », précise Thierry Jourquin.

« Notre dernier objectif est encore plus ambitieux : il s'agit de décrocher quelques projets européens d'envergure, qui nous permettraient de travailler avec les leaders du secteur, autant académiques que dans le monde industriel », précise Sébastien Nahon. « Par exemple la Finlande qui est à la pointe dans la XR, l'Espagne et l'Immersive learning Lab de Barcelone, ou encore la France. L'idée est, avec ces gros partenaires, de travailler en complémentarité pour pouvoir créer de la recherche et du développement avec la philosophie d'être orienté marché, et de se positionner deux ans en amont des start-ups du secteur. Parce qu'on est sur des technologies qui évoluent très vite. »

« Bien entendu, tout cela se fait stratégiquement en collaboration étroite avec les acteurs wallons comme Mecatech, Digital Wallonia, Logistic et Skywin », complète Thierry Jourquin. « Pour le déploiement de ces technologies, il faut évidemment une forte collaboration et des synergies solides avec ces structures, tout comme avec l'Agence du Numérique. Et il faut aussi que les entreprises assument d'abord leur transformation digitale. « Parce que la XR, ce sont des images 3D animées. Ces outils ne fonctionneront que si l'entreprise a fait sa transformation digitale », conclut-il.