

# RÉALITÉ AUGMENTÉE: OBJETS COMMUNICANTS 4/5

LE 22 AVRIL 2010 MARTIN LESSARD

Approfondissement de la troisième catégorie de la réalité augmentée. Là, les « médias hyperlocalisés » résident dans des objets bavards communiquant leur « statut ».



Approfondissement de la troisième catégorie de la réalité augmentée. Là, les « médias hyperlocalisés » résident dans des objets bavards communiquant leur « statut ».

**Classer en trois catégories** les diverses applications de réalité augmentée est une façon de s'y retrouver. **La première catégorie** touche les nouvelles interfaces d'animation à l'écran, **la deuxième catégorie** touche la surimpression de données en ligne au monde ambiant et la troisième touche la mise en commun massive d'informations d'objets communicants rendant caduque la séparation en ligne et hors ligne.

## Connecter les objets et les bases de données

La réalité augmentée touchant l'Internet des objets cherche avant tout l'efficacité opérationnelle : avec l'apparition d'un plus grand nombre d'objets intelligents et mobiles, sensibles à l'environnement et connectés au réseau, l'information générée ou recoupée peut nous servir à mieux connaître notre monde.

Google a ouvert récemment **Goggles** dans son laboratoire, un outil de reconnaissance d'image. Il deviendra inutile de chercher avec des mots-clefs, prenez une photo et les serveurs de Google feront du « data mining » pour vous. Lire **Snap and Search (No Words Needed)**

## Les objets parlants

Cette troisième catégorie offre le plus de potentiel industriel à grande échelle. On pourrait y voir trois fonctions :

- 1- **Émettre** : diffuser un état ou information pour un usage à la périphérie
- 2- **Capter** : saisi des données environnementales
- 3- **Traiter** : analyse et recouplement qui permettent la rétroaction

**Exemple 1.** Le « statut » d'objet – *Émettre*

### Le compte Twitter d'un pont

Le pont de Londres tweete à qui veut l'entendre l'état de son pont-levis. Il émet son état et ses données peuvent être utiles à un autre objet sur le réseau (un GPS de voiture, un bateau, le service de sécurité de la ville).

**Exemple 2.** Le collectivisme d'objets – *Capter*

### La montre verte

La montre verte est un dispositif personnel équipé de capteurs environnementaux qui capture des données sur l'ozone et le bruit et stocke les mesures en ligne. Seule, la montre ne sert pas à grand-chose. Collectivement, elle apporte des données globales sur une ville, ce qui n'aurait pas été possible à faible coût et sur une grande échelle.

**Exemple 3.** Les objets communicants – *Traiter*

**Les étudiants de MIT** ont réfléchi à des usages possibles d'objets qui communiquent. Dans la vidéo, un billet d'avion indique le retard dans sa mise à jour ou on peut avoir des informations sur le classement écologique d'un produit.

Pour une meilleure contextualisation, regarder cette conférence TED :

### **L'interface invisible**

John Underkoffler du MIT propose des nouvelles interfaces entièrement basés sur des senseurs – rendant la manipulation d'un écran semblable à Tom Cruise navigant dans une infosphère dans *Minority Report*. Les datas apparaissent effectivement à l'écran, mais elles peuvent être manipulées de façon « tactile ». **La vidéo originale se trouve ici.**

## Décupler la réalité ?

O'Reilley disait il y a quelques mois : « **The web is gaining ears, eyes and other senses through smart sensors. This will be big.** » Le web acquiert via des senseurs intelligents une connaissance du monde qui n'était pas possible auparavant de façon aussi peu coûteuse et personnalisée (notamment via les puces RDFI).

Un exemple simple, **ubi-check**, est un « système de couplage d'objets » qui regroupe des ensembles de choses dans un espace donné, afin d'alerter si cet ensemble est dissocié (imaginer qu'avant de sortir de la maison, le système remarque que vous avez oublié votre portefeuille).

Associé aux médias sociaux, on peut s'attendre à un usage décuplé principalement pour tout ce qui concerne le côté social (sortie, rencontres, conférences, etc.). On peut imaginer un usage participatif où on peut « laisser » des messages dans des « lieux » virtuels/réels (des graffitis, des notes, des indications, des commentaires) qui peuvent servir pour soi, sa famille, sa «tribu» ou à tous. Cet aspect existe déjà en ligne (pensons aussi à **FourSquare**). Il ne s'agit après tout que d'un changement d'interface...

Une chose est sûre, la différence entre le en ligne et le hors ligne ne fera plus grand sens à la fin de la prochaine décennie.

### Complément de lecture

- **L'Internet des objets : vers un développement durable numérique ?** par Philippe Gargov
- **10 applications concrètes de la réalité augmentée**
- Video of **Bruce Sterling keynote on the dawn of the augmented reality industry**
- **Critiques du web<sup>2</sup> (4/4) : Que faire face à la puissance des données ?** par Hubert Guillaud (InternetActu)

—

Billet initialement publié sur **Zéro seconde**

—

—

### Notre dossier sur la Réalité Augmentée :

- > Appréhender le monde en réalité augmentée 1/5
- > Réalité augmentée: la 3D virtuelle 2/5
- > Réalité augmentée: du virtuel dans le réel 3/5
- > Conclusion: la décennie réalité augmentée 5/5

> **La vision augmentée et la décennie de l'ubiquité , par Robert Rice**

> **L'AR, une tendance de fond du marketing**

### **3 pings**

Réalité augmentée: du virtuel dans le réel 3/5 le 22 avril 2010 - 19:25

*[...] > Réalité augmentée: objets communicants 4/5 [...]*

Réalité augmentée: objets communicants 4/5 | Information Mining R&D le 22 avril 2010 - 20:26

*[...] the article here: Réalité augmentée: objets communicants 4/5 Share this [...]*

owni.fr, digital journalism » Article » La vision augmentée et la décennie de l'ubiquité le 26 avril 2010 - 10:38

*[...] > Réalité augmentée: objets communicants 4/5 [...]*