



Fiche presse

Trophée à usage du Grand Public

Nominé 2012

VIRTUALDIVE – MORAINVILLIERS (78)



Présentation de l'activité de l'entreprise

La société **VIRTUALDIVE** est spécialisée dans les Technologies de l'Information et de la Communication appliquées à l'environnement subaquatique et la plongée sous-marine. VIRTUALDIVE est une Jeune Entreprise Innovante (JEI) fondée en 2005 dont le siège est basé dans les Yvelines. VIRTUALDIVE est une SAS au capital de 175.000 €. L'entreprise est soutenue par plusieurs organismes nationaux et internationaux et notamment par la Commission Européenne dans le cadre d'un projet de recherche FP7 (Research for the SMEs).

Le produit

Produit breveté par VIRTUALDIVE, le **DOLPHYN** est la première console aquatique mobile et instrumentalisée au monde, permettant la visualisation, la collecte et l'édition de contenus sous-marins. La console dispose des fonctionnalités d'un caméscope, d'un ordinateur et d'une console de jeux. Elle intègre une tablette PC (version iPad à l'étude), une antenne Wifi, un système GPS, une webcam HD, des joysticks et différents capteurs (débitmètre, centrale inertielle, thermomètre). Les espaces aquatiques et l'internet constituent les deux univers de navigation du **DOLPHYN**.



La réalité et le virtuel se fondent et se confondent dans une expérience immersive et multi-sensorielle unique. Avec le **DOLPHYN®** ces nageurs « connectés » deviennent des internautes qui ne surfent plus mais plongent dans le web.

En piscine, le **DOLPHYN** permet aux nageurs une plongée multi-sensorielle couplant immersions aquatiques et virtuelles. Il est ainsi possible de simuler la plongée sous-marine (support aux baptêmes), de se relaxer grâce aux images et à la musique, d'effectuer des séances d'aquagym interactives, ou de participer à des jeux ludo-éducatifs. Couplé à un système de Tags étanches placés dans la piscine (sur les parois ou sous des bouées, le **DOLPHYN** permet de créer des jeux interactifs et des

circuits « découverte » dans le bassin. La piscine devenant ainsi une aire d'immersion multimédia.

En mer, le **DOLPHYN** permet en plus d'accéder, depuis la surface, en Palmes, Masque et Tuba (snorkeling), à une découverte du monde sous-marin, enrichie d'informations virtuelles et multimédia se superposant aux images captées par la caméra frontale de la console (Réalité Augmentée). Les nageurs peuvent ainsi agrémenter leurs randonnées aquatiques par des contenus préinstallés, ou accessibles en ligne pour une exploration sous-marine en réseau. La console peut également être équipée des options suivantes :

- Module d'acquisition au sonar permettant de récupérer des données bathymétriques permettant aux utilisateurs de cartographier seuls ou à plusieurs (travail collaboratif) les fonds sous-marins.
- Module de propulsion par hydrojet qui permettra à l'utilisateur d'être tracté et d'avancer plus rapidement sans palmer.
- Minirobot sous-marin permettant à l'utilisateur, depuis la surface et via l'écran de la console, de le téléguidé et d'explorer les fonds marins (grâce au départ d'une caméra embarquée dans le robot).

Aujourd'hui

Au niveau économique, la démarche consiste à proposer le produit dans le cadre d'animations événementielles (location des consoles). Cette phase est prévue sur l'année 2013. Par la suite, la console sera proposée à la vente notamment dans une approche B to B. Les clients visés sont les gestionnaires de piscines, d'hôtels, de réserves marines, de clubs d'activités nautiques (plongée, randonnée palmée). A noter que des premières demandes de devis de clients potentiels ont été reçues. Cette phase de début de commercialisation est prévue pour le second semestre 2013.

Intervention du programme CAP'TRONIC

CAP'TRONIC suit le projet depuis 2008 dans le cadre de plusieurs aides (PTR, méthode Sequana, action GeneSICs). Ce soutien a été d'une précieuse aide pour arriver au dernier produit le **DOLPHYN**.

Le produit a été réalisé dans le cadre d'un projet de recherche européen FP7 (Recherche au bénéfice des PME) qui est en cours de finalisation (fin 2012). VIRTUALDIVE a un partenariat fort notamment avec le laboratoire IBISC de l'Université d'Evry qui est son partenaire « historique » depuis 2007 (dans le cadre d'un projet ANR et du projet Expérimentation THD de Cap Digital). Dans le cadre de ces projets de recherche, le laboratoire IBISC a mis à disposition du projet de nombreux thésards, post-docs stagiaires ainsi que des experts en mécanique qui sont intervenus pour certaines études en électronique, informatique et mécanique.



VIRTUALDIVE - <http://www.virtualdive.com/>
1 Allée des Tilleuls – Centre d'affaires EBSC – 78630 MORAINVILLIERS
Contact Entreprise : ALAIN DINIS (01.34.75.11.52)
Contact JESSICA France : Michel MARCEAU (Tél : 01.69.08.24.90)
Année de l'expertise : 2011 - Nom de l'expert : André SCHAER