



TRANSFORMEZ VOTRE AVENIR INDUSTRIEL GRÂCE À L'INNOVATION IMMERSIVE

Réalité étendue, virtuelle, augmentée, mixte... Les technologies immersives et interactives ne sont pas réservées aux secteurs du récréatif et du gaming. Du jeu à l'industrie, il n'y a qu'un pas. Le franchir, c'est entrer dans un monde où l'innovation passe par le virtuel pour des processus accélérés, économes et efficaces. C'est l'objectif de l'Initiative d'Innovation Stratégique (IIS) HITT : accélérer le transfert de ces technologies vers les entreprises et le milieu industriel.



Pourquoi une initiative sur les technologies immersives et interactives ?

Avec une croissance mondiale estimée à 800 milliards d'euros d'ici 2030 et la création potentielle de 860 000 nouveaux emplois d'ici 2025, les mondes virtuels sont prêts à transformer le monde des affaires et l'emploi en Europe. Des études récentes ont montré que 98 % des professionnels interrogés pensent que les technologies de réalité étendue XR (Extended Reality) contribueront de manière significative au développement de leurs secteurs respectifs au cours des 5 prochaines années. Par exemple :

- **Manufacturing** : réduction des coûts par l'optimisation de la formation et de la maintenance via des simulations en temps réel.
- **Automobile** : conception, personnalisation des véhicules facilitées et enrichissement de l'expérience utilisateur via la réalité virtuelle.
- **Aviation & Aérospatial** : amélioration de la formation des pilotes et des inspections techniques pour plus de précision.
- **Construction & Ingénierie** : optimisation de la collaboration et de la gestion des risques des chantiers via les modèles 3D interactifs.
- **Soins de santé & Pharma** : visualisations détaillées en réalité augmentée pour les chirurgiens et formations sécurisées.
- **Transport maritime & logistique** : optimisation de la gestion des chaînes d'approvisionnement et de l'organisation des entrepôts.

Fournir des solutions XR clés en main qui répondent aux besoins des entreprises de ces secteurs, c'est permettre aux industries d'acquérir un avantage concurrentiel immédiat et pour le futur, en lien direct avec la stratégie européenne sur le Web 4.0 et les mondes virtuels.



Les principaux axes de travail

- **XRConnect** : Promotion & Diffusion
- **XRMarket** : Accompagnement & Développement
- **XR4Excellence** : Recherche & Technologies – Innovation
- **XR4Funding** : Financement et Participation
- **XR4Learning** : Sensibilisation & Formation
- **XR4Growth** : International & Exportation



L'ISS concrètement

Objectif 1er : dynamiser les secteurs économiques stratégiques de la Wallonie grâce aux compétences et au niveau d'expertise local dans le domaine des technologies XR. HITT peut faciliter l'identification de cas d'usage et offrir des moyens pour valider la faisabilité technique et commerciale des projets et ainsi accélérer le transfert des technologies XR de ces secteurs.





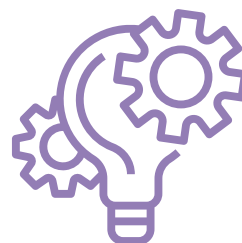
HITT s'adresse en priorité aux :

- « **Studios** » et sociétés spécialisées en technologies immersives, prestataires de services/ concepteurs de logiciels et de solutions transférables aux entreprises.
- **Industriels** prêts à contribuer au développement de produits XR en bénéficiant de l'expertise des acteurs wallons en XR et autres technologies digitales avancées (IA, blockchain, jumeaux numériques, cybersécurité, IoT).



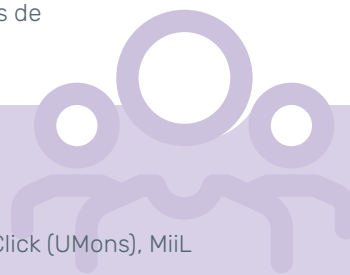
QUELQUES PROJETS PHARES

- **XR Academy** : démocratisation de l'accès aux compétences en technologies immersives et innovantes en Wallonie, en réduisant les inégalités d'accès à ces métiers.
- **Wal4XR** : projet de recherche collaborative visant le développement des technologies et des médias XR, respectueux des normes de cybersécurité, d'éthique et de durabilité.
- **Indus4builder** : révolution de la construction durable en intégrant les technologies XR, robotique, et méthodes agiles-UX pour créer des logements écologiques et personnalisés.
- **Réseaux XR4Europe et Stereopsia** : renforcement des compétences wallonnes en XR à l'échelle européenne (collaborations internationales, événements de partage de connaissances, ...).



LES PRINCIPAUX ACTEURS DE L'IIIS CYBERWAL :

- **Chef de file** : Sambrinvest
- **Partenaires fondateurs du consortium** : A6K (Sambrinvest), Le Click (UMons), MiiL (UCLouvain), RTBF et Technocité.
- **R&D** : les acteurs wallons de la recherche en XR (laboratoires universitaires, CRA, Hautes Ecoles)
- **Formation** : Numéria, Hautes Ecoles FWB, IFAPME.
- **Acteurs socio-économiques et publics** : plus de 50 partenaires dont : Réseau LIEU, AdN, Clusters Twist et Infopole, Walga, Stereopsia, Pôles de compétitivité, Agoria



Pour en savoir plus

 [linkedin.com/showcase/hitt-xr-wallonia/](https://www.linkedin.com/showcase/hitt-xr-wallonia/)



Contact

Thierry JOURQUIN

✉ thierry@xrintelligence.be

Sébastien NAHON

✉ sebastien.nahon@uclouvain.be

Annabelle GOUZE

✉ annabelle.gouze@uclouvain.be



#S3WALLONNE



SCANNEZ-MOI
S3.wallonie.be



SUIVEZ-NOUS
S3 Wallonie
Stratégie de Spécialisation
Intelligente



CONTACTEZ-NOUS
S3.economie@spw.wallonie.be