

Activité de collaboration du PISCC : conception de la prochaine génération de technologies de réalité virtuelle pouvant avoir des applications pour les marchés canadiens et californiens

Imaginez une technologie qui vous fasse vivre — à la maison, au bureau ou ailleurs — l'expérience sensorielle très convaincante de vous trouver dans un environnement entièrement différent. Cette technologie, grâce à des stimuli visuels, auditifs et tactiles créés par les jeux vidéo actuels et d'autres simulations informatiques, permettrait de voir, d'entendre et d'interagir avec des gens et des objets réels ou imaginaires de façon très réaliste.

Avec l'aide du PISCC, une équipe multidisciplinaire (dirigée par l'Université McGill et l'Université de Californie à San Diego) s'efforce de créer un nouveau consortium de R-D qui cherchera à concevoir la nouvelle génération de matériel et de logiciels de réalité virtuelle à partir de l'expertise et des ressources existantes en Californie et au Canada.

Ces technologies peuvent avoir des applications dans les sciences de la vie, les transports, l'environnement, les communications, l'industrie du divertissement et l'éducation; elles pourraient même renforcer la collaboration entre chercheurs en art et en science. L'équipe tiendra un atelier bilatéral et des réunions ultérieures rassemblant des chercheurs de cinq campus et de sept universités canadiennes, ainsi que l'industrie et des organismes d'innovation, dans le but de définir les objectifs, les priorités, les modèles coopératifs et les investissements possibles du consortium.

À long terme, cette coopération bilatérale favorisera la création de technologies rentables pour les marchés à valeur élevée au Canada et en Californie, de même que la mise en place d'une banque de candidats hautement qualifiés dans les deux territoires de compétence.

