



Une plate-forme collaborative

La console Dolphyn? «?C'est un projet de vie pour moi. L'idée de simulation virtuelle des fonds sous-marins est venue dès mes études, avant de créer la start-up "Virtual dive" en 2006?», explique Alain Dinis, directeur de la société créatrice de la console. Un projet développé dans le cadre d'un financement scientifique européen (Ocean digital). «?En fait, c'est une forme d'I-Pad adaptée à l'immersion qui permet la simulation de la plongée?», résume Alain Dinis. Une simulation multisensorielle qui prend aussi le pari de la réalité augmentée. Une simulation qui peut être reproduite en mer, dans le cadre d'un sentier sous-marin, voire même piscine? «?Des démonstrations vont être faites dans les piscines municipales d'Ile-de-France.?» Dans

le courant de l'année, des partenariats vont aussi être développés avec des centres de rééducation varois pour les personnes à mobilité réduite. «?A terme, une troisième version va être développée. Une version plongeur à usage scientifique ou professionnel pour descendre avec la console à 10 ou 15 mètres avec un Wifi et un GPS déportés. Afin de développer un système de plongée en ligne?», poursuit le passionné de communication et de plongée sous-marine.

Mais la console, c'est aussi un projet de plate-forme Web alimentée par un système de sciences participatives? «?Cette plate-forme va être dévoilée lors du Salon de la plongée. L'objectif est que des clubs de plongée partenaires alimentent la

base de données, soit par des vidéos, des cartes ou des photos taguées par GPS, par exemple. L'idée est vraiment de faire découvrir le site sur lequel la personne plonge.?» Il poursuit? «?Maintenant que le site est au point, il va falloir mettre du contenu avec la collaboration de la communauté des plongeurs. Des données qui seront accessibles soit par la console en immersion, soit chez soi ou dans une salle de classe par Internet.?»

Pour plus de renseignements?:

www.virtualdive.com

G.ST.V.

