

# Faire progresser l'avenir de l'Europe en matière de XR: Aperçus de la dernière réunion de projet

Les innovateurs de la réalité étendue se sont réunis pour discuter de leurs priorités de recherche, des progrès technologiques et de l'avenir des mondes virtuels et du Web 4.0.



© European Commission

Le **11 février 2025**, la Commission européenne a organisé une réunion avec des innovateurs de la réalité étendue (XR), réunissant 30 projets de pointe financés par l'UE dans le cadre d'Horizon 2020 et d'Horizon Europe. L'événement a stimulé les discussions et souligné l'ambition de l'Europe de jouer un rôle de premier plan dans la technologie de réalité étendue, de la conception centrée sur l'humain aux solutions axées sur l'industrie.

## Lutter contre la recherche gaps et setting future goals

Les séances du matin ont donné lieu à des discussions approfondies sur les forces, les faiblesses et les lacunes émergentes de la recherche dans le paysage des XR.

Des projets tels que **XR4ED** et **Arete** ont présenté des travaux sur l'apprentissage immersif dans l'éducation, tandis que **MotivateXR**, **M ASTER** et **XR2Learn** ont exploré le rôle de XR dans la

formation industrielle et les environnements d'apprentissage numérique. Pendant ce temps, **Didymos-XR**, **Luminous** et **XR-SUN** ont mis en évidence les percées dans les jumeaux numériques pilotés par l'IA et l'interaction en temps réel, ainsi que l'interactivité sociale dans les environnements XR.

Pour l'avenir, les discussions se sont concentrées sur **les objectifs à long terme, avec des projets tels que Spirit, Theia-XR, et Presence** sharing developments on telepresence and holoportation for collaboration.

De même, **INDUX-R** et **XR5.0** se sont concentrés sur la conception centrée sur l'humain dans les applications industrielles et l'alignement des technologies XR sur les valeurs européennes et les besoins en main-d'œuvre.

## Présentation des résultats: un public dialogue sur XR innovation

Dans l'après-midi, l'événement a ouvert ses portes à la Virtual Reality (VR) - Augmented Reality (AR) Industrial Coalition, offrant l'occasion aux projets de partager leurs progrès.

**Openverse** a déployé des efforts pour développer des mondes virtuels ouverts et sécurisés, tandis que **XReco**, **TransMIX-XR** et **MAX-XR** ont démontré les applications de XR dans les médias, le tourisme et les industries créatives. La conversation s'est étendue à **XTREME**, axée sur l'intégration d'expériences artistiques virtuelles et réelles, et **HEAT** a démontré des environnements 3D partagés hyperréalistes.

Parmi les discussions axées sur l'industrie figuraient **XR2Industry**, qui développe des solutions interopérables, et **Popular**, qui conçoit des lunettes AR de nouvelle génération.

Pendant ce temps, **PrismArch** a présenté des travaux sur la collaboration architecturale qui intègre l'esthétique à la conception axée sur les données. **Sharespace** a introduit des espaces sociaux hybrides qui combinent avatars et interaction humaine.

## Renforcer collaboration pour un competitive XR ecosystem

Un besoin évident de collaboration pour renforcer l'écosystème européen des XR a émergé de la réunion. Des projets comme **XR4Human** et **Emil** ont décrit les travaux sur les cadres éthiques et le financement stratégique pour soutenir un paysage XR diversifié. Dans le même temps, **Cortex2** et **Hovitron** ont démontré comment XR peut améliorer l'efficacité dans l'ensemble du secteur grâce au travail à distance et aux opérations télérobotiques.

Les discussions ont également porté sur les principaux défis, tels que l'engagement des partenaires et l'application plus large de la technologie. **VR2Care** a présenté un système de réalité mixte multi-utilisateurs pour les applications de vie et de santé intelligentes, tandis que **AdMiRe** a partagé les avancées en matière de production de télévision virtuelle rentable.

**eTryOn** a présenté une approche XR axée sur la mode, offrant des essais virtuels pour transformer l'industrie. **Didymos-XR**, **Sun**, **Emil**, et **XR2Learn** ont mis en évidence la capacité d'adaptation de XR dans tous les domaines, de la reconstruction fondée sur l'IA à la conception axée sur la

durabilité.

Alors que l'événement se terminait par un réseautage et des démonstrations en direct, les participants ont réfléchi au rôle de la collaboration, aux priorités de recherche et à l'alignement sur la stratégie numérique de l'Europe. Les projets présentés lors de l'événement ont démontrés les efforts continus pour faire progresser l'innovation technologique en XR tout en répondant aux besoins de l'industrie et de la société.

Cette page est une traduction automatique fournie par le service eTranslation de la Commission européenne afin d'aider la compréhension. Veuillez lire les [conditions d'utilisation \(https://ec.europa.eu/info/use-machine-translation-europa-exclusion-liability\\_en\)](https://ec.europa.eu/info/use-machine-translation-europa-exclusion-liability_en). Pour lire la version originale, [consultez la page source \(https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/advancing-europes-xr-future-insights-latest-project-meeting\)](https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/advancing-europes-xr-future-insights-latest-project-meeting).

---

**Source URL:**

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/news/advancing-europes-xr-future-insights-latest-project-meeting>

© European Union, 2025 - [Bâtir l'avenir numérique de l'Europe \(https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr\)](https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr) - PDF generated on 08/04/2025

Reuse of this document is allowed, provided appropriate credit is given and any changes are indicated (Creative Commons Attribution 4.0 International license).

For any use or reproduction of elements that are not owned by the EU, permission may need to be sought directly from the respective right holders.