

SOMMAIRE

- Introduction
 - Introduction à la réalité virtuelle
- Les applications par fonction
 - Réalité virtuelle et conception
 - La réalité virtuelle pour l'apprentissage humain
- Les applications par domaine d'activités
 - Explorations de données scientifiques et expérimentations virtuelles
 - Applications de la réalité virtuelle aux troubles cognitifs et comportementaux
 - Géosciences
 - Industries manufacturières
 - La réalité virtuelle dans le groupe PSA Peugeot Citroën
 - Architecture, urbanisme et paysage
 - Réalité virtuelle et archéologie
 - Apport de la réalité virtuelle à la création artistique
 - L'interactivité sensorielle au service de la création artistique contemporaine
 - Applications des techniques de réalité virtuelle en milieu militaire

▪