

COMMUNIQUE DE PRESSE

La réalité virtuelle prend de la texture

La SATT Nord et l'université de Lille signent une licence exclusive avec la start-up villeneuvoise Go Touch VR dans le domaine de la réalité virtuelle

13 juin 2017,

Eric Vezzoli CEO de la société Go Touch VR et doctorant à l'Université de Lille, **Lionel Montage** vice-président du conseil d'administration en charge de la recherche de l'Université de Lille - sciences et technologies et **Norbert Benamou** président de la SATT Nord ont signé une licence exclusive pour l'utilisation et la commercialisation de la technologie TouchPIN.



Développée par **Eric Vezzoli**, **Frédéric Giraud**, **Betty Lemaire-Semai** du laboratoire L2EP (*Laboratoire d'électrotechnique et d'électronique de puissance de Lille - Université de Lille - Arts et Métiers - Centrale Lille - HEI*) et **Laurent Grisoni** du laboratoire Cristal (*Centre de Recherche en Informatique, Signal et Automatique de Lille – Université de Lille- CNRS- Central Lille- Inria- IMT Lille Douai*), elle permet de toucher et ressentir la texture des objets virtuels.

Cette technologie vient renforcer le portefeuille d'innovations qui a permis à ces quatre ingénieurs doctorants en « haptique » de créer la start-up Go Touch VR actuellement incubée chez Cré'Innov.

La réalité virtuelle permet l'immersion dans des univers sonores et visuels de plus en plus réalistes, mais qu'en est-il du toucher ?



Go Touch VR est un petit accessoire (à l'image d'une bague) qui se place sur un ou plusieurs doigts et qui propose un retour haptique (reproduction de sensations tactiles), associé à un casque virtuel cela confond totalement le cerveau qui pense alors toucher réellement un objet durant l'expérience, l'illusion est complète et la sensation des textures virtuellement touchées bien réelle.

Go Touch VR peut aussi bien s'utiliser par exemple dans la Conception Assistée par Ordinateur (CAO) afin de pouvoir manipuler virtuellement des objets qui n'existent pas encore, naviguer dans des menus ou bien encore pour la formation professionnelle et l'apprentissage, les débouchés sont nombreux.

« Plus que les jeux, notre système vise le marché professionnel de la réalité virtuelle », explique **Thomas Sednaoui**, cofondateur. « Dans le domaine de la conception assistée par ordinateur notre système permet de manipuler un objet 3D comme dans un atelier réel. »



La start-up est en discussion pour financer son développement avec des fonds d'investissement. Elle a gagné récemment la bourse French Tech Emergence dispositif d'aide financé par Bpi France et obtenu un financement de 80000€ de la part de LMI innovation en tant que projet pépite.

« La prochaine action de Go Touch VR portera sur la commercialisation de notre premier Kit de développement en septembre 2017 pour les partenaires industriels. Suite à la levée de fonds, une

importante activité de recherche et de développement du produit permettra de garder une avance technologique face à nos concurrents et d'étendre notre portefeuille de propriété intellectuelle sur la technologie VR Touch. Un partenariat de recherche avec l'Université de Lille et l'INRIA est en discussion pour soutenir et compléter les activités de recherche interne. » Eric Vezzoli – CEO Go Touch VR

A propos de la SATT Nord :

La SATT Nord (Société d'Accélération du Transfert de Technologie) a pour vocation d'accélérer le transfert de technologies et de connaissances de la recherche publique vers les entreprises. Soutenue par ses actionnaires, les établissements de recherche et d'enseignement supérieur des Hauts-de-France et de Champagne-Ardenne, elle détecte et évalue les inventions issues des laboratoires de recherche. Un fonds d'investissement de 58M€ permet à la SATT Nord de protéger ces inventions par des dépôts de titre de propriété intellectuelle et de les valoriser en investissant sur des projets d'innovation visant à faciliter leur transfert via la création de start-ups ou en concédant des licences d'exploitation à des entreprises.

La SATT Nord fait partie du réseau SATT qui regroupe 14 SATT sur l'ensemble du territoire national.

Pour plus d'informations : www.sattnord.fr - [@SattNord](https://twitter.com/SattNord)

A propos de Go Touch VR:

Les statuts de Go Touch VR ont été signés en février 2017 par une équipe qui depuis décembre 2015, travaille autour d'une vision commune :*« La possibilité de toucher un objet virtuel lors de l'immersion dans la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée, ressentir sa consistance et sa texture plutôt que de se contenter de le voir. »*

Concrétiser cette vision changerait radicalement l'immersion offerte à l'utilisateur dans la Réalité Virtuelle (RV) et Augmentée (RA), puisqu'elle se limite actuellement à une simple interaction artificielle de l'utilisateur avec les objets virtuels

Grâce à une expérience combinée de plus de 15 ans dans le domaine de l'haptique, l'équipe a créé le VR Touch dans sa globalité de l'idée originelle en passant par le design et la réalisation du prototype. VR Touch est un dispositif simple et brillant qui permet d'obtenir une sensation réelle du toucher lors de l'interaction avec les objets de la RV/RV : *Ce dispositif révolutionnaire a été présenté avec grand succès au CES 2017 à Las Vegas en janvier 2017, où les différents experts du domaine ont salué sa performance en le qualifiant de système le plus adapté à l'immersion en RV/RA.*

A propos de l'université de Lille:

ÊTRE UN ACTEUR DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE

Riche d'une dynamique régionale forte de reconversion économique, de la présence de 8 pôles de compétitivité dans la région Hauts-de-France et de nombreux partenariats au-delà des frontières régionales et nationales, les chercheurs de l'Université de Lille participent de plus en plus à l'innovation technologique ou de service. Les synergies entre les unités de recherche, les entreprises et les grands organismes de recherche créent un contexte incitatif et favorable aux partenariats, aux transferts technologiques et à la création d'entreprises innovantes. Plusieurs actions ont été mises en place pour développer l'innovation et encourager la création d'entreprises issues de la recherche de ses laboratoires: accompagnement des enseignants-chercheurs ayant un projet de création d'entreprise, prise de participation dans les start-up, appels à projets innovation.

Dans le cadre de la stratégie de développement de transfert vers le monde socio-économique, un plan d'actions a été mis en place pour développer l'innovation et encourager la création d'entreprises issues de la recherche de ses laboratoires: accompagnement des enseignants-chercheurs ayant un projet de création d'entreprise, prise de participation dans les start-up, appels à projets innovation.

Contacts presse

SATT Nord : Caroline Brillant, responsable communication / Tel: 03 28 36 89 66 - caroline.brillant@sattnord.fr

GoTouchVR : Eric Vezzoli, CEO / Tel : 06 13 11 57 33 - eric@gotouchvr.com

Université de Lille :

Stéphanie Piquet, coordinatrice des relations presse pour l'Université de Lille / T +33 (0)3 20 96 43 35 -

stephanie.piquet@univ-lille2.fr

Vincent Voisin, chargé de communication et de médiation scientifique Université de Lille - droit et santé

T +33 (0)3 20 96 52 66 - vincent.voisin@univ-lille2.fr