

HORIZON
2020

Justinmind XR: The First Code-Free Rapid Prototyping Platform for eXtended Reality (VR/AR/MR) and Spatial Computing

Résultats en bref

Conception d'applications sans code dans des environnements immersifs

Concevoir des applications sans compétences de développeur implique de pouvoir intégrer des personnes aux profils très différents dans le processus de création et de parvenir à livrer des prototypes rapidement et facilement. En permettant le développement sans code d'applications de réalité étendue, la plateforme Justinmind ouvre la voie à une adoption massive de ces technologies.



© XR_SeventyFour, Shutterstock

Sommes-nous en passe de transformer les applications de réalité virtuelle (RV) en outils quotidiens utilisés à grande échelle pour apprendre, collaborer, jouer ou recevoir des soins de santé? Selon l'équipe de [Justinmind](#) , cette révolution pourrait être imminente. La clé? Des applications géniales qui susciteront une adoption massive, et des outils permettant d'impliquer un éventail beaucoup plus large de professionnels dans le processus créatif qui les réalisera.

Justinmind pourrait être un véritable tremplin dans ce processus. Cette plateforme à succès, qui compte actuellement 2 millions d'utilisateurs, propose des outils de

conception d'interface utilisateur (UI pour user interface) pour la création de prototypes d'applications web et mobiles sans aucune connaissance en codage. Grâce au projet [JUSTINMIND-XR](#) (The First Code-Free Rapid Prototyping Platform for eXtended Reality (VR/AR/MR) and Spatial Computing), financé par l'UE, l'équipe étend cette idée au domaine de la réalité étendue (XR), qui englobe les technologies de réalité virtuelle, augmentée et mixte.

«Avec Justinmind XR, les utilisateurs seront en mesure de prototyper des applications logicielles qui pourront être visualisées et expérimentées dans un environnement immersif», explique Xavier Renom, directeur général et cofondateur de Justinmind.

Alors que la réalité augmentée (RA) ajoute des éléments numériques à des environnements physiques, la réalité virtuelle (RV) crée une expérience entièrement numérique à 360°. Les projets de développement d'applications de ces deux domaines se heurtent encore à plusieurs obstacles: le manque de normalisation et les exigences élevées en matière de connaissances techniques font qu'il est souvent difficile de faire appel aux bonnes personnes.

Conception sans code

L'équipe de Justinmind a entrepris de résoudre ce problème en proposant un logiciel de conception de RA et de RV accessible à tous. «Notre objectif est de démocratiser la conception de tout type d'application informatique, en facilitant le prototypage et la validation de programmes complexes. C'est pourquoi notre plateforme est totalement dépourvue de code: il n'est absolument pas nécessaire de connaître un quelconque langage de programmation pour l'utiliser», explique Xavier Renom.

Pour commencer à utiliser Justinmind XR, les utilisateurs devront télécharger le programme. La construction du prototype impliquant divers profils et équipes peut ensuite être facilement réalisée en ligne grâce aux fonctionnalités de collaboration à distance des outils utilisant les services en cloud.

«Vous pouvez considérer Justinmind XR comme un outil de test», ajoute Xavier Renom. «Habituellement, le problème des tests réside dans le fait qu'ils sont effectués lorsque l'application est déjà construite: la découverte de la moindre erreur de conception a d'énormes répercussions budgétaires. Avec notre approche, vous pouvez tester le projet à un stade précoce de sa conception, ce qui réduit le risque de modifications coûteuses et d'échec du projet.»

L'équipe a également pris en compte le facteur coût relatif à l'équipement nécessaire pour faire l'expérience des simulations de RV ou de RA. Si les appareils haut de gamme sont pris en charge, les casques pour smartphones constituent une

alternative abordable et entièrement fonctionnelle, ce qui abaisse encore le seuil d'adoption à grande échelle.

XRgonomie

Les domaines d'application de la XR couvrent pratiquement tous les secteurs de la société, de l'éducation et des services publics à la fabrication et aux soins de santé.

Les mondes physiques et virtuels étant de plus en plus imbriqués, les développeurs de Justinmind considèrent qu'il est plus important que jamais de créer des outils et des processus permettant de tester les expériences couvrant le monde physique et le monde numérique. Pour répondre à ce besoin, ils ont développé le concept de test XRgonomique. «La XRgonomie capture ensemble l'interaction physique et numérique. Ceci prend tout son sens, par exemple, pour les applications automobiles ou les appareils médicaux comportant une partie physique et une partie numérique.»

Le lancement de Justinmind XR est prévu en octobre 2021 sous la forme d'une mise à jour de la plateforme Justinmind actuelle, peu avant la fin officielle du projet JUSTINMIND-XR à la fin du mois d'octobre.

Mots-clés

JUSTINMIND-XR, réalité augmentée, réalité virtuelle, interface utilisateur, UI, outil de conception, logiciel de conception RV, RA, réalité étendue, prototype

Découvrir d'autres articles du même domaine d'application



[Maîtriser l'art de la formation à la robotique pour les usines de demain](#)

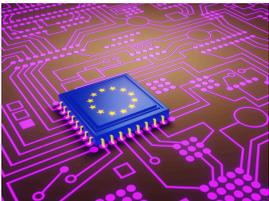




Une plateforme alimentée par l'IA pour les solutions de maintenance prédictive



Un cadre de cybersécurité 4.0 pour protéger les intérêts de l'industrie 4.0



Aider les chercheurs à créer les puces semi-conductrices de demain



Informations projet

JUSTINMIND-XR

N° de convention de subvention: 873537

[Site Web du projet](#)

DOI

[10.3030/873537](https://doi.org/10.3030/873537)

Projet clôturé

Date de signature de la CE

17 Juillet 2019

Financé au titre de

INDUSTRIAL LEADERSHIP - Innovation In SMEs

Date de début

1 Septembre 2019

Date de fin

31 Octobre 2021

Coût total

€ 1 581 096,25

Contribution de l'UE

€ 1 106 767,38

Coordonné par**JUSTINMIND SL****Spain**

Ce projet apparaît dans...



Articles connexes

**PROGRÈS SCIENTIFIQUES****Maîtriser l'art de la formation à la robotique pour les usines de demain**

9 Avril 2024

Dernière mise à jour: 28 Mai 2021

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/430128-code-free-app-design-in-immersive-environments/fr>

European Union, 2025

