

COLLABORATION Les solutions de conférence web en trois dimensions gagnent en convivialité

Les réunions virtuelles passent à la 3D

Un nouveau support de collaboration vidéo voit le jour : la 3D. Dans un environnement virtuel, façon Second Life, les participants d'une réunion de travail collaboratif ont chacun leur avatar. Ils s'immergent ainsi dans un espace où ils peuvent consulter des documents, regarder des vidéos, assister à des présentations, participer à des sondages en temps réel, etc.

Sur ce marché, de nouveaux acteurs se positionnent : Tixeo et Eon Reality ont lancé à la fin du premier trimestre 2010 leur solution de collaboration en 3D, soit respectivement Workspace3D et Eon Coliseum. On trouve aussi des offres plus anciennes, comme 3DX-plorer d'Altadyn, ou Virtual Collaboration for Lotus Sametime d'IBM.

Des utilisateurs plus actifs

La réelle innovation collaborative de ces univers virtuels est l'intégration et le partage d'applications 3D interactives. Ainsi, plusieurs participants ont la possibilité de visualiser un même objet, chacun sous un angle différent. Ce qui pourrait être considéré comme un gadget multiplie l'interactivité entre les collaborateurs. « Avec la 3D, ces

derniers sont plus à l'aise et donc plus actifs que lors des réunions audio ou vidéo, notamment dans un contexte international où la prise de parole est difficile, estime Marc Sannier, architecte Lotus chez IBM. En outre, chaque utilisateur est plus autonome face à l'organisateur du meeting. »

Ce qui pourrait être considéré comme un gadget multiplie l'interactivité entre les participants

Les solutions de conférence web classiques offrent de nombreuses fonctions (vidéo, chat, partage de documents, etc.), mais les employés sont souvent passifs et leurs interactions gérées par un administrateur. Dans l'espace 3D, chaque participant connaît en temps réel la disponibilité des autres. Leur avatar se positionne face au document qu'il consulte, ou des personnes avec lesquelles il discute en chat ou en voix sur IP. Si les plates-formes collaboratives en 3D ne révolutionnent pas les usages, elles enrichissent les possibilités de conférence web courantes. ■

EDDYE DIBAR ET MARIE JUNG

TÉMOIGNAGE



Stéphane Sannier, responsable bureautique et messagerie à la DSI de Conforama

« L'environnement 3D est ludique et agréable, mais délicat à maîtriser »

Notre groupe est constitué de multiples entités géographiques qu'il n'est pas toujours facile de fédérer. Dans le cas de la conférence web, nous proposons la solution de Tixeo pour remplacer les solutions hétérogènes existantes que certains services utilisent de leur propre initiative. La transition se fait sur le mode du volontariat. Nous restreignons l'accès aux options vidéo et 3D selon le débit disponible. Le réseau est destiné en priorité aux serveurs des magasins de l'enseigne. Les vidéoconférences 3D

se tiennent plutôt en local qu'entre sites distants. De plus, le poste de travail doit avoir une configuration suffisante, et un temps d'adaptation est nécessaire à l'utilisateur. Certaines fonctions sont plus difficiles à trouver qu'en mode 2D, même si l'environnement 3D est ludique et agréable. Cela dit, nous projetons de tester celui-ci avec les services d'agencements des magasins. Ces derniers créent des objets 3D avec Autocad, qui pourraient être partagés et visualisés via Workspace3D, de Tixeo.

VU DES MARCHÉS

HP progresse mais dégraisse



La restructuration continue chez HP depuis le rachat d'EDS : 9 000 postes appartenant à l'entité services seront supprimés au cours des prochaines années. En quatre ans, 40 000 emplois, soit près de 13 % de l'effectif mondial du constructeur, auront été supprimés. L'impact en France devrait rester mesuré, la société s'étant engagée à ne pas procéder à de nouveaux PSE d'ici à 2012. HP envisage une hausse de 8 à 9 % de son chiffre d'affaires, pour atteindre 125 Md\$ cette année. Son action a gagné 1,5 % à l'annonce des réductions de postes, mais a perdu 11 % depuis janvier.

LA TRIBUNE

EN PARTENARIAT AVEC

EN BREF

Pas de reprise IT en Europe

Selon IDC, la dépense informatique mondiale atteindra 1 470 Md\$ cette année (+ 3,8 %, à dollar constant, après 4,2 % de chute en 2009). La Chine (+ 13,7 %) et l'Inde (+ 13,8 %) afficheront les plus belles progressions. En revanche, après une baisse de 6,5 % en 2009, 2010 devrait être une année blanche pour l'Europe.

Les PME sur le réseau bancaire Swift

Swift et Orange Business Services se proposent de prendre en charge les flux informatisés de trésorerie échangés quotidiennement entre les entreprises et leurs banques. Cette alliance a pour contexte l'arrêt du réseau public X25 d'Orange qui aura lieu fin 2011, ainsi que la généralisation du protocole IP.