

# Le prochain pari techno d'Apple ? La réalité augmentée

Selon *Bloomberg*, Apple aurait trouvé son prochain pari technologique. Et celui-ci ne serait ni la voiture autonome, ni l'intelligence artificielle, ni la télévision en streaming, mais la réalité augmentée. Un développement auquel Tim Cook semble croire profondément, lui attribuant un potentiel équivalent à celui du smartphone. Rappelons que ce cousin de la réalité virtuelle consiste à plaquer des images, des vidéos, des jeux ou plus largement des données sur le monde réel. L'année dernière, le Pdg d'Apple avait expliqué que tout un chacun est appelé à avoir des « expériences de réalité augmentée chaque jour. Ce sera presque aussi naturel que manger trois repas par jour. Cela deviendra une partie de vous ».

Les sources anonymes [interrogées](#) par *Bloomberg* expliquent qu'Apple s'est lancé dans une initiative ambitieuse visant à apporter la technologie au plus grand nombre : un effort que Tim Cook et son équipe considèrent comme la meilleure façon pour l'entreprise de dominer la prochaine génération de gadgets numériques et de garder les consommateurs fidèles à l'écosystème technologique de la firme.

## **D'abord des fonctions pour l'iPhone**

Pour ce faire, Apple aurait réuni une équipe combinant certains de ses spécialistes en matériels et logiciels (venant des équipes de développement de la Watch ou de l'iPhone) avec l'expertise de nouveaux salariés, notamment des profils pointus débauchés chez Oculus et Hololens (aujourd'hui dans le giron de Facebook et Microsoft, respectivement), ainsi que des spécialistes des effets spéciaux d'Hollywood. Cette organisation, comptant des centaines d'ingénieurs selon *Bloomberg* et dirigée par un ancien responsable de Dolby Laboratories (Mike Rockwell, qui a aussi servi de conseiller à Meta, une start-up qui a mis au point des lunettes de réalité augmentée à 950 dollars), est renforcée par plusieurs petites entreprises que Cupertino a rachetées. Des entités spécialisées dans le matériel pour la réalité augmentée, le jeu 3D ou les logiciels de réalité virtuelle. Parmi ces rachats, citons Metaio (logiciel de réalité augmentée) ou FlyBy Media (logiciel pour les caméras de réalité augmentée).

Apple, qui s'est refusé à tout commentaire comme à son habitude, travaillerait sur plusieurs produits, y compris des lunettes numériques se connectant sans fil à un iPhone et des contenus dédiés – films, cartes, etc. Si les lunettes sont loin d'être finalisées selon l'agence de presse américaine – le développement de modèles suffisamment puissants et autonomes reste un défi à ce stade -, les premières fonctionnalités de réalité augmentée pourraient apparaître dans l'iPhone assez rapidement.

Si les Google Glass, les lunettes numériques de Mountain View, ont été un échec, le marché de la réalité augmentée reste prometteur selon les analystes. Le cabinet Global Market Insights prévoit qu'il atteigne 165 milliards de dollars en 2024.

**A lire aussi :**

[Apple prépare une nouvelle génération de Mac Pro, plus modulaire](#)

[Apple commande 70 millions de dalles OLED à Samsung pour l'iPhone 8](#)

[IA : Apple croit à l'apprentissage par renforcement](#)