

# Réalité augmentée : Google pose son regard sur la start-up Eyefluence

Google vient d'enrichir ses compétences en matière d'interface visuelle. La firme de Mountain View vient de racheter Eyefluence, vient d'annoncer la start-up par voie de blog. Le montant de l'opération n'a pas été précisé. Au fil de ses développements, Eyefluence a levé 21,6 millions de dollars auprès des investisseurs Intel Capital, Jazz Venture Partners, Motorola Solutions Venture Capital et NHN Investment.

Créée en 2013, la start-up se donnait pour mission de « *transformer l'intentions en action à travers les yeux* ». Autrement dit, repenser la façon d'interagir avec les technologies de réalité augmentée et virtuelle. Eyefluence s'en est fait une spécialité alors que d'autres sociétés du secteur s'en tiennent à analyser les mouvements des yeux comme procédés de signalisation dans des interfaces dédiées. Les technologies de la start-up retenue par Mountain View entendent offrir une véritable solution de navigation dans des menus ou la possibilité d'effectuer des sélections à partir des yeux.

## Interagir rien qu'avec les yeux

Mieux, l'entreprise a développé un système interactif qui «comprend l'environnement visuel pour proposer une somme d'options accessibles et sélectionnables par le regard. La solution permet également d'identifier le porteur du casque (ou des lunettes) par son iris ce qui ouvre la voie à des applications nécessitant l'authentification (par exemple, pour passer des commandes en ligne en regardant un produit qui n'est pas nécessairement dans un magasin). La reconnaissance vocale permet par ailleurs de mener un dialogue par messagerie instantanée si les messages automatiques proposés par défaut selon le contexte de la conversation ne sont pas assez précis. Bref, Eyefluence semble mêler technologies d'interaction visuelle avec une certaine dose d'analytique en y greffant des possibilités vocales. L'offre de la start-up permet dans tous les cas de naviguer dans un menu affiché sur un écran proche des yeux sans avoir à interagir avec des manettes et autres boutons situés sur le casque de réalité virtuelle/augmentée comme le proposent les solutions courantes actuelles. Et sans avoir à cligner des yeux non plus, ce qui peut être épuisant à la longue (ou mal interprété par le système).

Une offre qui intéresse évidemment Google au plus au point. Malgré l'arrêt du projet Google Glass de première génération, la filiale d'Alphabet reste convaincue du potentiel des interfaces purement visuelles. La VR (réalité augmentée) et AR (augmentée) sont des secteurs en plein développement comme en témoigne les efforts de Microsoft à travers Hololens ou le casque VR de Facebook opéré par Oculus Rift. Le mois prochain, Google lancera [la plate-forme Daydream](#) et son casque éponyme dédié à la réalité virtuelle. Un casque qui permet d'utiliser les smartphones pour offrir des environnements virtuels et directement concurrent du Samsung VR. Pour découvrir les applications tirant parti des avancées d'Eyefluence, il faudra en revanche patienter encore un peu.

---

**Lire également**

[Google plongerait Android dans la réalité virtuelle](#)

[Microsoft et Intel s'engouffrent dans la réalité holographique](#)

[Data SpotR, l'outil de visualisation 3D et VR sorti des labos de B-com](#)