

Zoom vise la VR : ce qu'il y a avant sur la roadmap

Zoom en réalité virtuelle ? C'est l'objectif pour 2022. L'éditeur entend plus précisément s'**intégrer dans Horizon Workrooms**. Facebook est à l'origine de cette application qui donne accès à un environnement de travail collaboratif. Il a récemment [ouvert](#) au public une version expérimentale, sur son casque Oculus Quest 2.

Il faudra aussi attendre 2022 pour voir arriver le **chiffrement « de bout en bout » sur l'offre Zoom Phone** (téléphonie cloud). En l'état, l'option est disponible sur Zoom Meetings.

Même échéance pour le **Video Engagement Center**. [L'outil](#), axé relation client, pourra être intégré à des applications de type CRM.

En attendant, on aura droit, entre autres, à de [l'outillage pour les développeurs](#). Notamment, pour cet automne :

- Un outil de prototypage en ligne de commande
- L'arrivée, sur la *marketplace* Zoom, des applications qui utilisent le SDK Meeting
- Des améliorations de ce SDK pour faciliter son usage sur le web
- Une API pour obtenir des indicateurs temps réel sur les apps utilisant le SDK Video
- L'intégration de React Native dans ce SDK (en bêta)

Au-delà de Facebook, Zoom travaille aussi avec Okta. Objectif : intégrer, dans ses applications, un **système de « profils vérifiés »**.

Sur le [volet sécurité](#), une **option « bring your own key »** sera lancée en bêta « dans les prochains mois ». Elle couvrira les briques Meetings (enregistrements de réunions), Phone et Webinars (enregistrements et messages), ainsi que Rooms (calendrier). Son socle : le [KMS d'AWS](#).

Illustration principale © REDPIXEL – Adobe Stock