

FR



LABORATOIRE SEP



REVEA

Le programme de recherche REVEA utilise la réalité virtuelle pour optimiser les performances des athlètes aux Jeux olympiques de Paris 2024.

URL de la page : <https://labos-recherche.insep.fr/fr/revea>

CONTEXTE

Ce projet est porté par l'Université Rennes 2 et associe la Fédération Française de Boxe, la Fédération Française d'Athlétisme et la Fédération Française de Gymnastique.

Le consortium académique est composé par ailleurs de l'Université Reims Champagne-Ardenne, Aix-Marseille Université, l'Université Paris-Saclay et l'INSEP.

Le consortium impliqué dans le projet REVEA est composé d'experts multidisciplinaires et travaille en étroite collaboration avec les athlètes et les fédérations sportives pour assurer le succès du projet.

Doté d'un budget de 1,1 million d'euros, ce programme a bénéficié d'un financement de l'État dans le cadre du [Programme prioritaire de recherche « Sport de très haute performance »](#).

PRESENTATION

REVEA s'est fixé comme objectif d'utiliser la réalité virtuelle pour optimiser les performances des sportifs et augmenter le nombre de médailles aux Jeux olympiques de Paris 2024.

La réalité virtuelle offre plusieurs avantages, notamment en permettant **un entraînement plus intense et varié sans augmenter les charges physiques associées**. Elle offre également la possibilité aux athlètes blessés de continuer leur entraînement pendant leur période de convalescence, et permet à tous les athlètes de s'entraîner pendant les périodes de fermeture, comme cela fut le cas avec la pandémie de Covid-19.

La réalité virtuelle permet également **une évaluation objective des performances et des progrès des athlètes**, ainsi qu'un entraînement diversifié qui favorise l'apprentissage et l'adaptabilité des athlètes.

Plus particulièrement, le projet REVEA s'est proposé de **répondre aux besoins spécifiques des fédérations françaises de gymnastique, de boxe et d'athlétisme**, en exploitant les propriétés uniques de la réalité virtuelle pour améliorer la performance motrice des athlètes.

Le projet inclut la construction de solutions d'entraînement basées sur la réalité virtuelle, l'évaluation de leur efficacité et de leur acceptabilité, ainsi que leur intégration dans la planification et les séances d'entraînement.

✓ ORGANISATION





- > ACCÈS
- > ACCESSIBILITÉ
- > MENTIONS LÉGALES
- > CGU
- > CARRIÈRE

SUIVEZ-NOUS



Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ce que vous souhaitez activer

✓ OK, tout accepter

✗ Interdire tous les cookies

Personnaliser