



Le Nouvelliste
1950 Sion
027/ 329 75 11
www.lenouvelliste.ch

Genre de média: Médias imprimés
Type de média: Presse journ./hebd.
Tirage: 37'157
Parution: 6x/semaine

Page: 2
Surface: 203'131 mm²

Ordre: 1086739 Référence: 71363000
N° de thème: 999.056 Coupure Page: 4/5



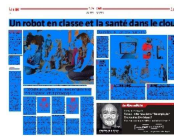
1 4



2 3



SEDIK NEMETH



1 ÉDUCATION ET RÉALITÉ AUGMENTÉE

Les nouvelles technologies permettent d'apprendre différemment et «de rendre certaines thématiques plus intéressantes aux yeux des enfants». Thomas

Crausaz est CEO d'Adventures-Lab, une start-up qui propose un jeu éducatif en réalité augmentée pour les enfants de 6 à 12 ans. L'objectif: les familiariser avec l'anatomie du corps humain avec un plateau de jeu et une tablette munie du logiciel interactif qui permet de se déplacer à l'intérieur du corps humain et ainsi d'en comprendre plus facilement des rouages.

«Ce n'est qu'une première étape. On aimerait aussi développer les thèmes du Moyen Age et des châteaux forts ou l'espace et le système solaire», précise-t-il. Face à lui, des curieux écoutent et chuchotent: «Si ça passionne les petits, pourquoi pas, mais dans le doute, je limiterai la durée des exercices.»

2 SANTÉ ET HABITS CONNECTÉS

Et si les habits ne servaient pas qu'à nous couvrir? La start-up L.I.F.E. Corporation Design a développé une ligne de vêtements connectés qui recueillent les données biométriques de celui qui les porte. Destinés avant tout à l'amélioration des diagnostics médicaux grâce aux données récoltées par leurs nombreux capteurs, ces vêtements peuvent également avoir d'autres utilisations. «Nous désirons aussi procéder à des analyses du sommeil qui seront bien plus complètes qu'actuellement. Et un nouveau modèle à l'intention des athlètes de haut niveau est en développement», explique Celeste Longinotti-Buitoni, directrice de la start-up. Muni d'un vêtement connecté, un homme s'active sur son vélo, roue arrière posée sur un rouleau. Derrière lui sur un écran, ses données biométriques défilent. «On aura bientôt un check-up médical détaillé tous les matins au réveil», s'amuse un passant.

3 UNE PROTHÈSE LIÉE AUX MUSCLES

Comment améliorer le quotidien de personnes vivant avec des limitations fonctionnelles? Les technologies d'assistance existent depuis des siècles, les béquilles par exemple. Depuis quelques années, elles traversent une période de forte croissance avec l'émergence de l'intelligence artificielle et des progrès technologiques. Le professeur HES Henning Müller a développé une main artificielle imprimée en 3D. Grâce aux signaux électriques émis par les muscles et identifiés par la prothèse, les personnes amputées peuvent la commander. «La prothèse a été testée sur six personnes et arrive maintenant à reproduire les mouvements du quotidien, comme prendre une tasse, une feuille ou mettre une veste», affirme Henning Müller, face à plusieurs curieux. Quelques minutes plus tard, le groupe s'éloigne. «Tu verras, dans quelques années, on voudra remplacer nos vraies mains par de nouvelles prothèses ultradéveloppées qui nous permettront de tout faire.»

4 RÉALITÉ VIRTUELLE EN HAUTE MONTAGNE

Comment simuler l'urgence et la tension que peuvent ressentir les médecins de haute montagne lors d'un sauvetage délicat? Dans le cadre du Hackathon 2018, trois jeunes entrepreneurs ont relevé le défi et proposé une solution innovante qui leur a valu de remporter le prix du jury: un logiciel de réalité virtuelle qui simule une intervention médicale en milieu hostile. «On se retrouve dans la peau d'un sauveteur qui doit réaliser les gestes de première urgence sur une personne inanimée au bord d'une corniche enneigée. Nous devons encore affiner la qualité graphique ou l'environnement sonore, mais on peut imaginer développer d'autres scénarios de maïsons prises dans les flammes ou de centrale nucléaire défaillante», prédit Loïc Berthod, l'un des cofondateurs. Plusieurs personnes se sont laissées tenter par l'exercice. «Je ne me suis pas senti stressé, mais la sensation de vide était impressionnante», a commenté l'un d'eux.