



■ Fabio Cruz et Julien Hubert sont doctorants rattachés à l'ERPI.
Photo ER

Quartier numérique

Émergence d'un écosystème

Un quartier numérique est en train de se constituer boulevard d'Austrasie. Pour l'heure, à deux pas de L'Autre Canal et du Mediaparc, tout le monde cohabite dans le bâtiment de l'Aduan, aménagé dans les anciennes écuries. Le lieu est divisé en plusieurs parties pour accueillir le **Paddock**, l'accélérateur de start-up, la **Poudrière**, l'espace de coworking, et le « **Lorraine Living Fab** », qui fait office de sas entre l'Université de Lorraine, ses écoles d'ingénieurs et les start-up ainsi que les porteurs de projets.

Ici, c'est déjà demain. On peut y entrer avec une idée et en ressortir avec plusieurs pistes pour la concrétiser.

L'endroit dispose de plusieurs imprimantes 3D et d'une machine à découper au laser, indispensables pour concevoir et produire des prototypes.

Des doctorants y font de « la prospective pour imaginer les produits et les services de demain ».

Rencontre avec Fabio Cruz, un doctorant colombien qui réfléchit « à tous les aspects de la valorisation du plastique dans la perspective d'un monde « où tout le monde possèdera son imprimante 3D ».

Et avec Julien Hubert, un autre doctorant, sociologue, qui planche sur le déploiement des véhicules électriques « par le prisme de l'usage » pour le compte d'Enedis.

Une quinzaine de doctorants gravitent ainsi autour de l'ERPI (Equipe de recherche sur les processus innovatifs), le laboratoire rattaché au Lorraine Lab Living Fab, placé sous la responsabilité de Laurent Dupont et Laure Morel.

S.L

French Tech Human Games conçoit des « applications immersives de réalité virtuelle ». La start-up s'installe au Paddock qui travaille sur des projets d'aménagement urbain pour le compte de la Métropole du Grand Nancy

La réalité virtuelle débarque

Le « pôle » numérique de la métropole du Grand Nancy vient de procéder à une belle recrue : une start-up spécialisée dans la conception d'applications immersives de réalité virtuelle pour Unity 3d, Oculus VR et Samsung Gear VR. « Human Games » a quitté Vittel pour emménager au « Paddock », cet espace dédié aux « entreprises de croissance » et aux événements LORnTECH, entre Meurthe-et-Canal.

Profil atypique

La start-up est composée de Marti Di Stefano et Deise Mikhail, un couple au profil atypique. Ils ne sont, en effet, ni ingénieurs, ni scientifiques. Mais des artistes qui ont été parmi les pionniers de la réalité virtuelle. En 2009, ils concevaient un jeu sur le recrutement primé par le Futuroscope de Poitiers.

Ils ont, entre autres, à leur actif des applications immersives de réalité virtuelle sur la santé, dont une sur le psoriasis. « Si on avait voulu gagner beaucoup d'argent,



■ Lors d'une démonstration lors du dernier forum « Science and You » au Centre Prouvé à Nancy.

Photo ER

on aurait conçu des applications sur le sexe », explique Deise Mikhail qui dit placer « l'humain au centre de ses préoccupations ».

Leur dernière création a été mise au point avec une entreprise canadienne, Logica, dans le cadre du « Programme cantonal diabète » de Vaud en Suisse, en partenariat avec les laboratoires Lilly et Sanofi Diabète.

Elle permet de vivre la journée d'un diabétique. Et de visualiser en direct les conséquences de son mode de vie sur sa maladie. Pour

s'approcher au plus près de la réalité, le jeu a été élaboré à partir de questionnaires remplis par des patients dans un groupe hospitalier de Lausanne. Elle doit sortir dans les prochains mois.

Pour l'heure, Human Games travaille avec Davy Monticolo de l'ERPI (Équipe de recherche pour les processus innovatifs) pour le compte de la Métropole du Grand Nancy.

Leur mission consiste à mettre au point un outil d'aide à la prise de décision

en matière d'urbanisme. Leur application doit permettre de déterminer le site le plus approprié pour installer des espaces vélos.

Human Games participe également à des projets liés à la prévention routière dans le Grand Nancy avec Jérôme Dinet, professeur de psychologie à l'Université de Lorraine.

L'application qu'ils conçoivent permettra de se mettre dans la peau de publics vulnérables exposés aux dangers de la route, comme les

enfants en bas âge ou les personnes âgées.

Perspectives inouïes

« La réalité virtuelle offre des perspectives inouïes dans la recherche, la formation et le développement économique. Elle sera de plus en plus utilisée dans la formation des soignants par exemple. Elle permettra de tester des voyages avant de prendre un billet, ce sera un bon moyen de relancer les agences de voyage », expli-

que Deise Mikhail. « Dans le cinéma, cette technologie permettra aux spectateurs de rentrer dans les films et d'interagir avec les personnages et faire varier le scénario », ajoute Marti Di Stefano. Un peu comme dans « La Rose pourpre du Caire », le chef-d'œuvre de Woody Allen.

Human Games fait donc son entrée au Paddock. Et ce n'est pas de la science-fiction.

Saïd LABIDI

 <http://www.humangames.tv/>