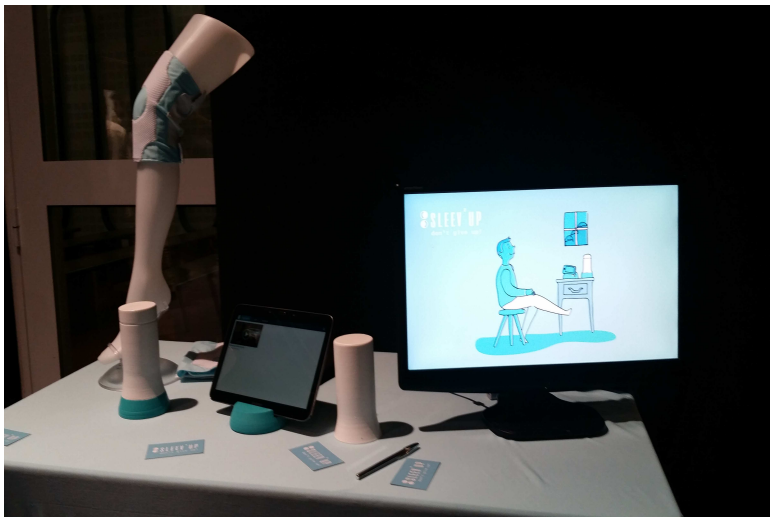
Dans les Sciences, la Lenteur est à l'honneur

La Grande Finale du Prix Design & Science le 2 mars 2017 au Palais de la Découverte



Stand de l'équipe Sleev'Up lors d'une démonstration de leur prototype de genouillère.

Vers une réconciliation des disciplines ...

Jeudi soir dernier a eu lieu la finale du Prix Design & Science de l'Université Paris Saclay. Ce concours voit s'affronter des étudiants en Design et en Ingénierie venant de cinq grandes écoles d'Île de France (Strate, ENS, l'X, Paris Tech et Central Supelec). Cet événement a eu lieu au Palais de la Découverte, un des lieux les plus symboliques de Paris en ce qui concerne l'art et les sciences. Comme l'a précisé Dominique Sciamma, directeur du prix et de Strate, « le but de ce concours est de reconnecter le cerveau droit et le cerveau gauche, l'Art et la Science ». Cinq groupes bien différents et pluridisciplinaires ont ainsi été formés au hasard en octobre 2016 et ont rendu hommage au design et à l'innovation durant 5 mois.

Un thème pour le moins surprenant ...

Et c'est autour du thème étonnant mais néanmoins inspirant de la lenteur que les groupes ont dû développer leurs projets bien différents les uns des autres. En effet, dans un monde où la technologie va de plus en plus vite, les organisateurs de ce prix ont voulu que les étudiants réfléchissent à comment ralentir un peu les choses. Une équipe de « challengers » a pu aider les étudiants dans leurs recherches et leurs doutes tout au long du projet afin qu'ils trouvent des solutions innovantes pour répondre à des défis actuels et futurs. Ils ont aussi pu bénéficier de rencontres avec des designers professionnels et de jeunes entrepreneurs, de visites et de conférences pour enrichir leurs connaissances et avancer dans leurs idées.

Cinq projets pour cinq problématiques différentes ...

Et c'est ainsi que lors de cette grande finale, des projets remplis de science au service de la société humaine ont été présentés au public.

L'équipe Slodyssée, arrivée 3ème, a fait la démonstration vidéo d'un prototype de casque visant à optimiser les temps de pause. Ce casque, qui se place sur la tête devant les yeux et pèse 200g, diffuse de la musique et une lumière apaisante pour ralentir la respiration et faire des pauses reposantes tout en évitant le sommeil profond.

Le pack Iko vise quant à lui à aider les demandeurs d'asile à apprendre le français en attendant leurs papiers. Le kit comprend des dés ludiques avec des syllabes écrites dessus pour apprendre les sons et la grammaire, un boîtier récepteur pour créer un lien entre le professeur de français et le demandeur ainsi qu'un dossier pour ranger tous les documents administratifs.

Le projet Ambre est plutôt tourné vers les populations vivant près des littoraux et expulsées à cause de la montée des eaux. Un stand installé dans des villes permettrait aux habitants de venir scanner des objets qui leurs sont chers en 3D, de laisser un petit message et d'imprimer le tout sur une longue fresque qui exposera l'histoire et le patrimoine de la ville le long de son littoral en cours de disparition.

L'équipe Alcôve, qui a obtenu la seconde place, a pour ambition de lutter contre la consommation de masse et de redonner une visibilité à l'Artisanat. Ainsi des vitrines augmentées qui s'allument sur notre passage seraient créées dans des boutiques fermées et présenteraient des objets d'artisans en racontant un peu leur histoire, redonnant une reconnaissance au savoir-faire de l'artisanat.

Et bien sûr un grand vainqueur …

Le projet qui a obtenu la première place, ainsi que la bourse de 3000 euros, la place dans un incubateur de l'école de Strate et la demi-journée de coaching avec la société Inprocess, est l'équipe Sleev'Up. Son idée est d'aider à améliorer la rééducation à la maison des patients blessés aux articulations en leur proposant une genouillère interactive qui capte les mouvements du patient. Cette seconde peau reliée à une application permet, grâce à des mini-jeux et à un suivi personnalisé et quasiment en temps réel du médecin, de garder la motivation et l'envie lors des longues rééducations où notre vie est au ralenti. Ce prototype a été jugé le plus prometteur et capable de démarrer une véritable Start-up tout comme les projets Moka ou Zephyr des années précédentes du Prix.

Rendez vous l'année prochaine pour un nouveau thème et de nouveaux projets de Sciences et Design.

Méric MUZYCZKA