

Avec Quadrant, Audace œuvre à donner un temps d'avance au territoire

Audace est l'une des six lauréates de l'appel à projet du pôle numérique culturel, retenue pour son application d'e-tourisme « Quadrant ». Investie au-delà de ce programme dans la Louvre-Lens Vallée, l'entreprise lensoise œuvre à donner au territoire un temps d'avance dans le domaine du numérique.

PAR CAMILLE RAAD
lens@lavoixdunord.fr

LENS. Audace, installée à Lens depuis 1999, s'est vite spécialisée dans le développement de solutions numériques (lire ci-dessous). Alors forcément, lorsqu'un pôle consacré à son domaine de prédilection se constitue à deux pas de chez elle et qu'un appel à projets est lancé, l'entreprise a une carte à jouer. Voire plusieurs.

La première que l'entreprise abat fait mouche. « Il s'agissait de proposer une innovation numérique dans les domaines de la culture et/ou du tourisme », avance Jérôme Poulain, directeur d'Audace. La société se classe parmi les six lauréats avec Quadrant, « application (tablettes et smartphones) qui permet de suivre un parcours touristique numérique composé de plusieurs "curiosités" ». Une fois devant celles-ci, textes, images, sons, vidéos et réalité augmentée apparaîtront. L'offre de restauration et d'hôtellerie à proximité pourra aussi s'afficher à la demande. « L'innovation, c'est de rendre l'application simple. » L'utilisateur pourra créer des parcours, importer des cartes, ajouter des points d'intérêts et des médias, sans devoir passer un diplôme d'ingénieur.

L'enrichissement (partage sur les réseaux sociaux, création d'une galerie de photos) sera aussi possible côté grand public (pour qui l'appli sera gratuite).

Autre avantage de Quadrant : la mutualisation. « Chaque office de tourisme lance sa propre application avec ses propres parcours. Il n'y a pas d'interaction entre les villes, les territoires. Là, les parcours seront vus par tous. Les touristes pourront "rebondir" d'un parcours à un autre. »

« IL FAUT QUE ÇA POUSSE »

Jérôme Poulain ne s'est pas contenté d'être lauréat. Souhaitant s'investir dans cette Louvre-Lens Vallée, il en est désormais le secrétaire. Lui est persuadé que se développera l'offre de formation, que des entreprises web et de start-up liées au monde culturel pourront se développer sur ce territoire qui offrira un nouveau profil, résolument numérique. Mais Rome ne s'est pas construite en un jour, rappelle-t-il à l'attention des sceptiques. « Le bâtiment totem n'est pas effectif, il n'y a pas encore d'applications concrètes pour le grand public. Dans deux-trois ans, on pourra récolter les fruits de toute cette dynamique. Le bâtiment grouillera de jeunes talents. On a planté. Maintenant, il faut que ça pousse. On ne peut pas installer un arbre centenaire tout de suite. » ■



Le bâtiment totem de la Louvre-Lens Vallée grouillera bientôt de jeunes talents du numérique, selon J. Poulain, directeur d'Audace.

Simulation : un jeu à prendre au sérieux

Parmi les spécialités d'Audace, figurent la simulation et le « serious game ». Des outils qui permettent l'apprentissage d'une autre façon, immersive et ludique. L'un des derniers nés de la société lensoise : le simulateur logistique.

En partenariat avec Pictanovo, communauté qui promeut et accompagne les pros de l'image et du numérique, Audace répond à l'appel à projet d'Euralogistic, pôle d'excellence situé à Dourges (Delta 3). Objectif : proposer un

outil d'initiation et de formation aux métiers de conducteur d'engins logistiques.

Audace se distingue avec son simulateur qui utilise « les nouvelles lunettes 3D télescopiques Oculus Rift, un vrai volant et des vraies commandes d'engins. L'utilisateur est immergé au cœur d'une halle logistique et va devoir réaliser une mission. Soit traditionnelle, soit sous forme de jeu. » Aujourd'hui, l'outil de simulation est monojoueur, mais bientôt, huit utilisateurs pourront partager le même espace de « jeu ».

Le simulateur sera présenté sur le campus Euralogistic le 11 avril, à l'occasion de l'événement Log-Play, grand salon dédié aux métiers de la logistique. Ensuite ? « Il a vocation d'entraînement pour les professionnels en formation et en même temps, d'initiation, de premier contact avec un peu de plaisir pour des jeunes en recherche de parcours professionnel où l'offre d'emploi est importante. » C. R.



APPRENTISSAGES NUMÉRIQUES

Audace démarre à Lens, en 1999, avec une activité de conseil en communication. Un an plus tard, un autre département voit le jour, le « numeriknowledge ». « Ça touche tous les univers de la connaissance et de la transmission des savoirs », via le numérique, évidemment.

Plusieurs « outils » sont ainsi créés. Il y a les solutions d'e-learning, « des modules de formation et d'évaluation à distance ».

Tous les types d'activités professionnelles sont possibles, Audace s'entourant d'experts pour les concevoir.

L'entreprise crée également des simulateurs. Il s'agit ici de « reconstruire un environnement de travail en 3D, au plus proche du réel. L'environnement répond aux interactions de l'utilisateur. Il y a des missions à réaliser, on analyse la capacité à réagir, vous pouvez déclencher situations accidentogènes, etc. »

Autre domaine : le serious game, proche de la simulation. « La différence est qu'il y a une mécanique de jeu. Le gain, la réussite de mission sont des moteurs importants. »

