



GRAVÉ DANS MON CŒUR.

Les Visages du Valais - Février.

La virtualité au bénéfice de la réalité

S'entraîner en toute sécurité à secourir des victimes d'avalanche : Loïc Berthod (24), Jeff Zufferey (24) et Robert Seligmann (23), réunis sous la start-up du nom de « Transcend », ont développé un programme de réalité virtuelle simulant des interventions médicales en haute montagne. Les jeunes entrepreneurs ont pour ambition de créer un monde totalement immersif afin de faciliter la formation des sauveteurs et de les entraîner au mieux à affronter l'imprévisibilité du terrain. Leur démarche leur a valu le prix « Coup de cœur du Jury » lors du plus grand hackathon santé de Suisse.

23-25 mars 2018 : le week-end où tout a commencé. Le week-end où Loïc Berthod, Jeff Zufferey et Robert Seligmann ont participé au « Hacking Health Valais », manifestation qui réunit développeurs, concepteurs, ingénieurs, start-ups et professionnels de la santé à la SUVA de Sion. Objectif : hacker le domaine de la santé en 48 heures. Lorsque le Groupe d'Intervention Médicale en Montagne (GRIMM) y a présenté la nouvelle formation qu'il souhaitait développer, à savoir un programme de simulation de sauvetage en situation dangereuse, les trois camarades ont immédiatement été interpellés. « Dans notre tête, tout est allé très vite. Qui dit simulation dit réalité virtuelle. De plus, les montagnes font partie intégrante de notre environnement quotidien. », raconte Loïc Berthod, chargé de la scénarisation de l'application.

Les trois Valaisans à la tête de leur start-up se sont rencontrés lors de leur Bachelor en Informatique de Gestion à la HES-SO Valais-Wallis de Sierre. Leur union fait leur force, au présent et au futur, car chacun a décidé de se spécialiser dans un domaine différent en Master : Robert se focalise sur le développement de logiciel et les technologies informatiques dans une université en Finlande ; Jeff se concentre sur le développement de jeux-vidéo pour approfondir l'immersion des univers virtuels et leurs mécaniques dans la filière de « game development » à Saxon ; et Loïc est en technologies éducatives à Genève, où il essaie de comprendre comment la technologie, liée à la psychologie et à la pédagogie, peut être au bénéfice de la formation. L'alliance de leurs compétences permet aux trois partenaires de proposer un service complet.

Un travail ? Non, une passion.

« Lors du hackathon, nous avons collaboré durant 48 heures non-stop avec le GRIMM afin de mettre sur pied les fondations du projet. Celui qui parmi nous s'est le plus reposé, c'était moi, et j'ai dû dormir six heures sur les deux jours. », se souvient-il. Lorsqu'ils sont dans leurs codes, rien n'arrête ces passionnés d'informatique, qui ne dorment que « parce qu'il le faut ». Loïc ne compte pas ses heures. En parallèle à ses études de Master, il est ingénieur pédagogique stagiaire à la HES-SO Valais-Wallis, gère une société de cannabis intégrale et travaille majoritairement sur le projet en collaboration avec le GRIMM. Ce dernier consiste en un casque qui projette l'utilisateur dans l'univers de la montagne où il doit porter secours à une victime. Les variables de la situation (état du patient, conditions météorologiques, déclenchement d'une avalanche, etc.) sont définies par les professionnels du GRIMM. « C'est une alliance entre deux univers : la santé et l'informatique. Le GRIMM est arrivé avec un problème, et nous avons essayé de leur apporter une solution innovante. Pour l'instant, il s'agit d'un projet pilote, car la technologie n'est pas aboutie. Notre but, dans un ou deux ans, est d'arriver à simuler tout l'univers dans une salle, où le visuel serait accompagné du son, de la sensation du vent, du froid, de la pluie, etc. Mais pour y arriver, on doit encore bosser ! », sourit Loïc.



GRAVÉ DANS MON CŒUR.

La réalité virtuelle... l'avenir ?

Grâce à leurs avancées, espèrent-ils placer la réalité virtuelle au même rang que les révolutions de l'imprimerie, l'électricité ou encore l'ordinateur quantique ? La réponse de Loïc est catégorique : « Non. Certaines personnes ne vont jamais utiliser la réalité virtuelle, voire même ne jamais savoir qu'elle existe ». C'est lors du « World Virtual Reality Forum » à Crans-Montana il y a deux ans que Loïc et ses amis découvrent les possibilités qu'offre cette nouvelle technologie. Curieux, ils continuent d'explorer cette voie, guidés par une ambition utilitaire, pédagogique. « La réalité virtuelle est une méthode complémentaire, elle ne pourra jamais suppléer une formation en santé traditionnelle, ne serait-ce qu'au niveau des gestes médicaux qui doivent être effectués au millimètre près. Elle peut par contre faciliter l'apprentissage et réduire les risques de certains exercices, en l'occurrence pour le sauvetage en montagne, mais aussi pour les professions liées au feu, à l'eau ou encore au nucléaire ». Vainqueurs du prix « Coup de cœur du Jury » lors du hackathon 2018, Loïc, Jeff et Robert se font gentiment connaître sous l'entité « Transcend », dont la définition en anglais « aller au-delà des limites » traduit bien leurs intentions.

Vous désirez en savoir davantage ? Nous vous transmettons volontiers de plus amples informations ou organisons une interview avec Loïc Berthod.

Qu'est-ce qu'un « hackathon » ?

Un hackathon est un événement lors duquel des développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique collaborative. Contraction de « hacker » et de « marathon », le but d'une telle manifestation est d'investir un domaine (qui peut être lié à la santé, à l'économie, au tourisme, etc.) sur une période courte et intensive, généralement lors d'un week-end. Les porteurs de projets retenus donnent leurs directives à une équipe d'informaticiens, dont l'objectif est de créer le plus rapidement possible un prototype d'application prêt à fonctionner. À l'issue de la compétition, un jury récompense les vainqueurs.