

Une immersion post-tremblement de terre

Hier, des étudiants d'infographie de l'Uco ont dévoilé leurs projets d'application qui seront présentés en avril, au Laval Virtual.



En avril prochain, les 22 étudiants de troisième année de Laval 3di présenteront quatre projets d'application au salon Laval Virtual.

« En ce moment ma boisson favorite, c'est le café. » La nuit dernière, Maxime Barre a fait nuit blanche. Étudiant de troisième année à Laval 3di, il a dû enchaîner les tasses pour boucler une étape cruciale d'un projet débuté en octobre dernier. « C'est qu'il fallait boucler la démo pour ce matin », justifie l'étudiant. En avril prochain, quatre groupes de troisième année d'infographie de l'Uco de Laval présenteront leurs projets d'application au salon Laval Virtual. Maxime planche sur l'un d'eux. Son nom : Earthquake (tremblement de terre en anglais).

« Six mois de travail intense »

« Ça représente six mois de travail intense, pas mal de remises en question, des nuits blanches, mais aussi de la satisfaction », confie Quentin Marcadet, un des cinq jeunes développeurs. Ce jeudi matin, l'équipe a pu présenter sa

démo au responsable de la formation, Érik Geslin. « C'est lui qui nous a proposé ce projet, se souvient Océane Marchand, autre membre de l'équipe. C'est une application de réalité virtuelle qui est destinée à préparer et aider les secouristes à mieux gérer leur stress dans un milieu confiné, lors d'une situation de crise. »

Le casque branché, au milieu d'une pièce de 3m², l'utilisateur s'immerge dans un contexte post-tremblement de terre. « Il se retrouve dans une ville détruite. Devant lui se trouve un bâtiment où il doit pénétrer pour secourir des victimes », poursuit Océane. « Les soldats du GIGN (Groupe d'intervention de la gendarmerie nationale, NDLR) s'entraînent déjà avec ce genre de dispositif », précise Quentin. Une idée innovante qui, il y a deux ans, avait déjà été développée entre les murs de Laval 3di.

Léo GAUTRET