



JOURNAL INNOVATIONS ET TECHNOLOGIES

ENTREPRISES

INNOVATIONS PRODUIT
ACTIONS COLLECTIVES
EMPLOI

RECHERCHE

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
PROJET UNIVERSITAIRE



Credit photo © Adobe Stock



La Gamification en question

JURIDIQUE

PARTIE 1 : CYBERSÉCURITÉ – ASSURANCE ET RANÇONGIÉLS

La 2^{ème} édition du baromètre Data Breach parue en juin 2021 met l'accent sur l'explosion des rançongiciels : 192 attaques ont été signalées à l'ANSSI en 2020 contre 54 en 2019.

Ce baromètre édité par le Forum International de la Cybersécurité en partenariat avec les sociétés PwC et Bessé s'appuie sur les données collectées par la CNIL et l'ANSSI qui ont collaboré à sa réalisation.

Un rançongiciel est un code malveillant implanté dans un système informatique rendant ses données inaccessibles en les chiffrant pour demander à la victime le paiement d'une rançon souvent en cryptomonnaie.

Outre la perte des données, les conséquences d'une attaque par rançongiciel peuvent être désastreuses pour l'organisation victime (perte d'exploitation, atteinte à la réputation, à l'image, sanctions encourues en raison de la violation de données, ...).

Les risques liés à une telle perte de données sont à ce jour assurables par le biais de polices "Cyber".

Toutefois, comme pour les enlèvements de personnes, les parlementaires et le gouvernement français s'interrogent sur les conséquences liées au paiement de la rançon, ce d'autant qu'un tel paiement ne garantit ni l'obtention de la clé de décryptage, ni la suppression définitive par le "hacker" des données subtilisées.

L'objectif est de lutter contre le financement du terrorisme et le développement de la cybercriminalité favorisés par le paiement des rançons.

L'idée sous-jacente est de mettre en place un dispositif législatif visant à contrôler le paiement de la rançon, encadrer ou interdire les contrats permettant son remboursement.

Dans un avis du 29 avril 2021, la Commission Supérieure du Numérique et des Postes envisage, en complément des pistes de réflexion ci-dessus, de créer à la charge des organisations une obligation de déclaration aux autorités de toute demande de rançon (confidentielle).

Si le paiement de la rançon n'est pas interdit, il est fortement déconseillé par les autorités de succomber à la tentation de payer pour tenter de se réappropriier son SI à bref délai.

Les attaques résultent souvent d'erreurs humaines. Leur croissance exponentielle devrait encourager tous les acteurs à investir dans la sécurité informatique et la formation de leur personnel puisque même des experts de la cryptomonnaie en sont victimes.

www.chabert-associes.fr/actus

Aussi, la 2^{ème} et la 3^{ème} partie de cet article expliqueront "Comment prévenir" de telles attaques et "Comment réagir". ■



Chabert & Associés
Avocats

CONTACT : avocats@chabert-associes.fr

SOMMAIRE

| | | |
|--|--|---|
| Juridique : 2 | Innovation Produit : 4 | Recherche : 6 |
| Partie 1 : Cybersécurité - Assurance et rançongiciels. | IBEX s'adapte et réussit un pivot d'activité durable. | Climatiser à partir du soleil : une belle perspective d'avenir. |
| Zooms : 3 | Dossier : I à IV | Industrie : 7 |
| Les actions collectives du Cetim : zoom sur l'interopérabilité des machines. | La Gamification en question. | Global Industrie offre un vrai moment de retrouvailles. |
| Un monde invisible à portée de vue. | Zooms : 5 | Évènement : 8 |
| | IDEFICS accompagne ADTP dans sa transition vers l'intelligence artificielle. | Forum Innovation. |
| | L'entreprise optimiste. | |

ZOOMS

LES ACTIONS COLLECTIVES DU CETIM : ZOOM SUR L'INTEROPÉRABILITÉ DES MACHINES



Contribuer au développement d'une technologie clé du futur et accompagner les industriels dans son adoption. C'est le but de l'action collective engagée par la FIM et le Cetim autour d'Umami, le protocole de communication universel dédié aux machines-outils, à découvrir dans une nouvelle vidéo.

Faire dialoguer ensemble les machines entre elles et avec les autres équipements est un enjeu fort de l'industrie. Cela s'appelle l'interopérabilité. Et c'est tellement essentiel que le Cetim et la FIM ont initié une action collective sur le sujet.

Pourquoi l'interopérabilité est-elle si importante ?

Qu'est-ce que le protocole international UMAMI et quel est son rôle dans le dialogue entre équipements ?

Qu'apporte-t-il aux industriels ? Comment FIM et Cetim participent-ils aux travaux au niveau international sur ce sujet et accompagnent les entreprises françaises dans la mise en œuvre de cette technologie ?

Benjamin FRUGIER, de la FIM, et Olivier SCIASCIA, du Cetim, répondent à toutes ces questions dans une nouvelle vidéo de la série "Les actions collectives du Cetim" à découvrir en scannant le code ci-dessous. ■



CONTACT :

Service question réponse

Tél. 09 70 82 16 80 - sqr@cetim.fr

UN MONDE INVISIBLE À PORTÉE DE VUE

La plateforme de caractérisation fonctionnelle PLATERA soutenue par la région Auvergne Rhône Alpes et portée par l'Université Savoie Mont Blanc, est pourvue d'équipements à la pointe dédiés à l'étude et la valorisation d'échantillons ou dispositifs divers et variés, dans la gamme spectrale "teraHertz" (THz).



Ce rayonnement électromagnétique très peu énergétique, situé entre les radio fréquences et l'infra rouge, présente de nombreux avantages et a démontré son incroyable potentiel dans le contrôle non destructif et sans contact, dans les domaines de l'aérospatial, l'agro-alimentaire, la santé, l'industrie, la pharmaceutique, et bien d'autres.

Le THz traverse la plupart des matériaux diélectriques, est réfléchi par les métaux, est sensible à la teneur en eau et à la densité de charges libres des échantillons qu'il sonde, faisant du THz un outil idéal pour imager en profondeur des matériaux

composites et déceler des défauts structurels et de composition, là où d'autres techniques usuelles de contrôle montrent des limites.

D'autre part, comme la plupart des molécules réagissent de façon unique lorsqu'elles sont éclairées par une onde THz, il est capable d'identifier sans risque des explosifs, des drogues, ou encore d'imager la répartition du principe actif d'un médicament dans un cachet par exemple. ■

Pour en savoir plus, visitez :
www.platera.tech

CONTACTS :

Dr. Maxime BERNIER – Associate
professor at IMEP-LAHC Laboratory
maxime.bernier@univ-smb.fr



Cécile DÉCHAND
Directrice Fondation USMB
cecile.dechand@univ-smb.fr

INNOVATION PRODUIT

IBEX S'ADAPTE ET RÉUSSIT UN PIVOT D'ACTIVITÉ DURABLE



Spécialisée depuis plus de 12 ans dans la production de produits alcoolisés en aérosols, la société savoyarde a su faire face à l'impact de la crise sanitaire, en détournant son outil industriel vers la production d'un spray désinfectant, aux multiples avantages.

À l'instar de nombreuses entreprises, IBEX a connu dès le printemps 2020, de fortes perturbations dans son activité de fabrication / commercialisation de mousses alcoolisées, la mythique boisson des savoyards La Chèvre® et la gamme Boosterdry®, offrant le procédé breveté d'émulsification par pulvérisation aux producteurs de spiritueux.



Ainsi, toute surface potentiellement contaminante peut être traitée, que ce soit pour l'habitable des véhicules, les écrans tactiles, les claviers de TPE, les boutons d'ascenseur, les digicodes, le mobilier de bureau, le matériel médical, etc.

Pratique, à emmener partout, le produit se destine non seulement à un usage grand public, mais également aux professionnels dont les activités nécessitent des protocoles sanitaires stricts de façon durable, tels que les établissements thermaux, les EHPAD, les auto-écoles, les écoles, etc.

Grâce à ce pivot d'activité opéré par Olivier MARMET, la société a retrouvé son niveau de chiffre d'affaires d'avant crise Covid, et a même intéressé un investisseur, qui a rejoint l'aventure début 2021 pour poursuivre cette relance, pérenniser le savoir-faire d'IBEX et développer de nouveaux marchés !

Longue vie à LiveSafe® et à IBEX !

Sollicité en mars par l'Agence Auvergne-Rhône-Alpes Entreprises pour produire du gel hydroalcoolique, Olivier MARMET, gérant fondateur de l'entreprise, a planché sur une recette inédite et, en l'espace de 2 mois, a mis au point le spray désinfectant LiveSafe® !

Après une série de tests en laboratoire indépendant français, le produit a été certifié virucide (EN 14476+A2), bactéricide (EN 13727) et fongicide (EN 13624) ; et s'en est suivi une intense période de productivité pour répondre à la demande.

D'avantage destiné à la désinfection des surfaces, le spray LiveSafe® garantit un temps d'action de 30", sèche également en 30" et ne nécessite donc pas d'essuyage, et enfin optimise la désinfection en utilisant 5 fois moins de produit qu'un pulvérisateur classique. Sa formule concentrée à base d'éthanol, d'isopropanol, de peroxyde d'hydrogène, associée à son conditionnement en spray brumisateurs rendent son action comparable à une désinfection par nébulisation.



Auvergne
Rhône-Alpes
Entreprises

David CONSIGNY
dconsigny@arae.fr

www.livesafe.fr



CONTACT :
Olivier MARMET
Tél. 09 84 26 44 45
contact@livesafe.fr

Jitec

dossier

LA GAMIFICATION EN QUESTION

Ludification, escape games pédagogiques, serious games, ludopédagogie gamification, sont autant de termes qui émergent ces dernières années dans les monde universitaire et professionnel. Nous avons fait appel à des experts de ces pratiques pour définir ces néologismes, présenter une mise en application dans l'enseignement et dans l'entreprise.

1. Définitions et typologie

Tout d'abord nous allons définir et différencier ces nouvelles pratiques. Ces innovations pédagogiques se caractérisent par l'utilisation de matériels numériques, l'utilisation de nouvelles approches pédagogiques et la modification des croyances. Le *Game-Based Learning* (GBL) suppose une stratégie pédagogique basée directement sur le jeu et ses mécanismes ludiques.

C'est la pratique du jeu, sa contextualisation et ses moyens qui facilitent l'apprentissage. La gamification propose d'enrichir une activité préexistante par des mécanismes motivants du jeu pour atteindre un objectif. La ludification concerne spécifiquement l'amélioration des éléments de jeu. Les caractéristiques essentielles sont surtout basées sur les moyens de "concevoir" et de "raconter" des histoires d'une manière nouvelle et captivante, c'est-à-dire "ludifiée" alors que la gamification porte davantage sur la motivation, la récompense et le retour d'information.

Afin d'être complètement ludifiée, une formation doit :

1. Avoir un sens épique
2. Permettre l'accomplissement et d'être en situation de pouvoir agir
3. Posséder une part d'imprévisibilité et de défis
4. Favoriser le travail en collaboration et/ou compétition via la connexion à une communauté.

Dans ce contexte de jeu, la personne est sortie de son cadre classique pour s'immerger dans une réalité "extraordinaire". Associé à l'utilisation d'outils numériques cela renforce l'engagement des participants.



Voici différentes applications de la ludification :

Les challenges étudiants : ces concours étudiants sont généralement menés en collaboration avec des organismes externes et permettent aux partenaires de repérer des talents, de promouvoir leurs savoir-faire et de capter de nouvelles idées. Pour les étudiants, ces challenges constituent une nouvelle voie d'apprentissage concrète, offrent aux lauréats une expérience significative et constitue une opportunité d'intégrer l'organisme partenaire.

Certains jeux de rôles reposent sur la simulation d'une situation réelle et permettent aux étudiants de s'immerger dans une réalité professionnelle.

Les plateformes d'apprentissage : elles représentent une interface technique et occupent une fonction d'intermédiaire dans l'accès aux informations, contenus et services (Adobor et Daneshfar, 2006).

Les jeux de plateau, de rôles, war games et escape games : ils sont tous basés sur la coopération. Par exemple Horizon permet d'apprendre les techniques de base du management de projet (planification, maîtrise des risques, optimisation et contrôle des coûts, management d'équipe). Ces jeux ont pour but de faciliter l'appropriation de compétences spécifiques.

Les jeux d'entreprise ou business games : nombreux et de différents types, ils possèdent certaines caractéristiques communes : la prise de décision, la vue d'ensemble, l'orientation vers un objectif et l'accent mis sur la résolution de problèmes (Sawyer, 2002).



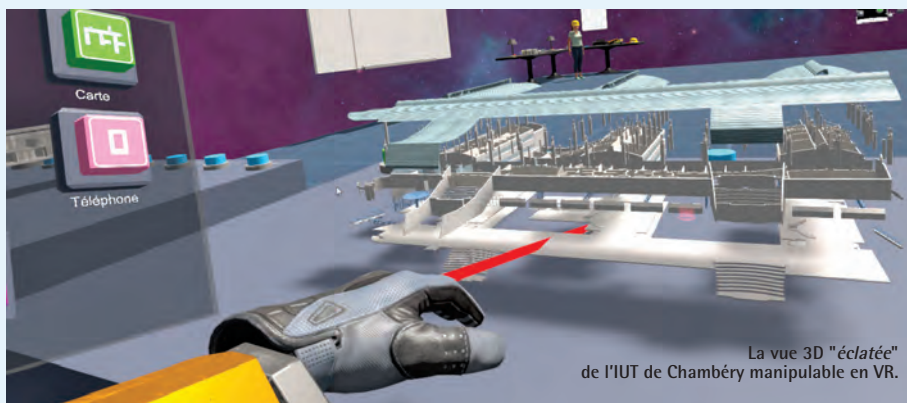
Élodie GARDET

Maitre de Conférences USMB / IREGE
 Créatrice et animatrice de business games
 elodie.gardet@univ-smb.fr

2. La Gamification 3.0 : exemple du diplôme Génie civil de l'Université Savoie Mont Blanc.

Dans cette partie, nous allons illustrer l'utilisation concrète des jeux sérieux dans l'enseignement supérieur. Les générations actuelles d'étudiants sont habituées au numérique et pratiquent régulièrement les jeux vidéo quel que soit leur sexe. Ce contexte permet de s'appuyer sur les apports des nouvelles technologies pour enrichir le contenu ou l'expérience proposés lors des formations. Les jeux sérieux sont ainsi utilisés ponctuellement dans certains départements

de l'IUT de Chambéry à l'Université Savoie Mont Blanc. Par exemple, le département MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet) se sert des ressorts ludiques du jeu sérieux pour enseigner l'algorithmique ou les commandes système d'un ordinateur. Le département GCCD (Génie Civil – Construction Durable) va encore plus loin en utilisant les jeux sérieux, la réalité virtuelle et même la réalité augmentée. Un nouveau diplôme spécifique intitulé *"BIM & Serious Games"* repose explicitement dessus. Le domaine du BTP fait intervenir des nombreux acteurs différents (corps de métier) qui doivent collaborer autour de la maquette numérique du bâtiment. Le jeu sérieux propose à l'étudiant de rencontrer ces différents acteurs et de consulter les documents techniques relevant de leurs compétences. Des réponses à des questions précises doivent être trouvées dans ces documents ou des interviews vidéo peuvent être intégrées afin faire découvrir le métier. L'ajout de la réalité virtuelle rend ces formations encore plus immersives : le jeu sérieux se déroule dans leur propre IUT modélisé en 3D et des outils spécifiques vont permettre de *"voir à travers les murs"*, faire apparaître en surimpression les différents réseaux *"cachés"* (eau, électricité, etc.), détecter des *"non conformités"* ou vérifier des contraintes (résistance d'un pilier) ou des techniques mises en œuvre lors de la construction. Une vue éclatée interactive de l'IUT va permettre d'en identifier les différents éléments constitutifs. Il est également possible d'exploiter la réalité augmentée : chaussé des lunettes de type Hololens, l'étudiant pourra se promener sur le campus et déterminer l'emplacement idéal de nouveaux équipements (par exemple une station de recharge solaire) en visualisant son emplacement. Petit à petit, des scénarios pédagogiques sont ainsi ajoutés et intégrés dans les formations.



Il faut reconnaître que tout cela nécessite des développements informatiques et un équipement relativement coûteux pour lesquels nous avons bénéficié de financements provenant à la fois du ministère et de la région AURA en réponse à des appels à projet. Parmi les difficultés rencontrées, il faut avoir conscience que ces technologies évoluent très rapidement et nécessitent donc des mises à jour logicielles et matérielles régulières. La mise en œuvre peut également se révéler compliquée : il faut un espace dédié et des ordinateurs relativement puissants. Toutefois, étudiants, enseignants et professionnels estiment que c'est une réelle plus-value sur le plan de l'expérience pour faire passer des notions complexes.



Thibault CARRON
 Enseignant à l'IUT de Chambéry
 Chercheur à Sorbonne Université
 (Laboratoire d'Informatique de Paris 6)
 thibault.carron@univ-smb.fr

3. Le jeu pour faire bouger les lignes dans l'entreprise

La formation dans le monde professionnel a besoin de revoir ses méthodes pédagogiques pour être plus efficace. L'accès à l'information et à la connaissance est très facile ; tous les enjeux de la formation résident dans l'acquisition réelle de compétences pour mise en œuvre au sein de l'entreprise. Ligne Bleue relève le défi de créer des déclis lors des formations. Le changement est nécessaire dans la tête des participants pour une appropriation et une mise en œuvre de nouvelles pratiques en termes d'organisation ou de management au sein de l'entreprise.



Les leviers pédagogiques de la formation par le jeu en entreprise sont les suivants :

- Mise en situation dans un environnement où les participants peuvent transposer leur réalité professionnelle. Il est cependant nécessaire de garder une certaine distance avec la réalité de l'entreprise pour que les participants se sentent en confiance d'essayer de nouvelles pratiques (organisationnelles ou managériales).
- Désapprendre pour apprendre de nouvelles connaissances et mettre en œuvre de nouvelles compétences. Il est nécessaire dans l'apprentissage chez l'adulte de casser certaines idées préconçues pour faire la place à de nouvelles approches. Un peu comme sur un disque dur plein, il faut faire de la place pour y faire rentrer de nouvelles informations.
- Alterner les phases d'apport théorique ou de prise de recul avec la mise en situation
- Vivre et ressentir les situations : éprouver par les émotions avant de comprendre rationnellement
- Réaliser plusieurs *runs* : tester les solutions permet de comprendre et mesurer leur impact et de comprendre les mécanismes mis en œuvre
- Une mise en situation est collective. Ceci répond à la nécessité de travailler sur des problématiques complexes qui font intervenir de nombreux services.

La mise en situation dans le jeu est une loupe grossissante sur ce qui se passe en entreprise et sur les modes de fonctionnement de chacun. Elle permet aux participants de prendre du recul sur ce qu'ils vivent et d'imaginer des solutions pour faire évoluer leurs pratiques individuelles ou collectives au sein de l'entreprise. La mise en œuvre au travers du jeu renforce l'apprentissage individuel et collectif.

La conception d'un nouveau jeu est réalisée sur la base d'une co-construction. Elle va se faire en mode itératif pour valider progressivement 3 éléments :

- L'environnement du jeu,
- Les situations auxquelles les participants vont être confrontés,
- Les messages d'apprentissages et le sens que l'entreprise veut donner à la formation.

La formation dans l'entreprise n'est que le début de l'apprentissage. Elle a pour objectif de créer les déclis nécessaires à la mise en œuvre d'une transformation des pratiques collectives.



Jean-Philippe RADIX
Consultant et concepteur de jeux sérieux
Ligne bleue
jp.radix@ligne-bleue.com

Gamification, ludification et *Game Based Learning* possèdent de réels avantages pour faire progresser les élèves, réfléchir sur une problématique donnée dans un cadre professionnel ou renforcer la collaboration. N'hésitez pas à contacter les contributeurs à ce dossier si vous souhaitez les mettre en place dans votre structure !

ZOOMS

IDEFICS ACCOMPAGNE ADTP DANS SA TRANSITION VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Grâce au soutien matériel et à l'expertise d'IDEFICS, ADTP équipe ses postes de travail d'ensachage d'un système de vision par ordinateur intelligent.

Porté par deux laboratoires annéciens, le LAPP et le LISTIC, et soutenu par la région Auvergne-Rhône-Alpes, IDEFICS accompagne la transition numérique des entreprises de la région, en particulier en matière d'intelligence artificielle, en mettant à leur disposition les ressources du mésocentre de calcul MUST et l'expertise de son équipe d'ingénieurs et de chercheurs.

L'équipe d'IDEFICS a accompagné ADTP dans la mise en place de ce système intelligent de reconnaissance, avec l'aide d'un étudiant de master de l'USMB en alternance.

Association haut-savoyarde facilitant l'accès à l'emploi aux personnes en situation de handicap,



ADTP apporte des solutions de supply chain, de montage de carte électronique et des prestations d'assemblage. Elle développe une organisation, des outils et méthodes adaptés pour encourager la professionnalisation et l'autonomie de ses travailleurs handicapés.

Le projet d'ADTP : équiper ses postes d'ensachage d'un système intelligent aidant l'opérateur dans sa tâche, lui spécifiant si les pièces réunies sur son plateau sont les bonnes ; et ainsi garantir une qualité irréprochable pour ses clients. C'est pour réussir ce projet nécessitant une montée en compétences de son équipe R&D IoT dans le domaine de l'intelligence artificielle qu'ADTP a fait appel à IDEFICS. ■



IDEFICS



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

CONTACT : IDEFICS

contact_idefics@lapp.in2p3.fr

L'ENTREPRISE OPTIMISTE !

14^{ème} Semaine Emploi & Entreprise organisée du 22 au 25 novembre par le Club des Entreprises et le Bureau d'Aide à l'Insertion professionnelle de l'Université Savoie Mont Blanc.

Et si l'on intégrait de l'optimisme dans l'entreprise de demain ?

Les entreprises et acteurs socio-économiques sont confrontés à une forte évolution ces dernières années, certaines tendances ayant été amplifiées par la crise sanitaire de 2020 : télétravail, numérisation, robotisation, quête de sens, travail collaboratif, crise écologique, nouvelles générations... Ces nouveaux modes de travail et de management doivent être analysés et appréhendés afin de saisir les enjeux de la nouvelle entreprise, qui sera résolument optimiste !

Cet événement vous proposera de décoder le monde d'après, grâce aux témoignages de personnalités qui marquent notre époque à travers un engagement, une innovation ou une capacité à oser prendre des risques, toujours avec la féroce volonté de faire bouger les lignes.



Photo © Yannick Perrin

Au programme de l'événement - Ouvert à tous : 3 talks mêlant témoignages de professionnels et d'étudiants, avec une retransmission en live sur Internet :

- L'entreprise citoyenne peut-elle sauver le monde ?
 - Entreprise audacieuse : cap ou pas cap ?
 - Entreprise innovante : yes you can !
-



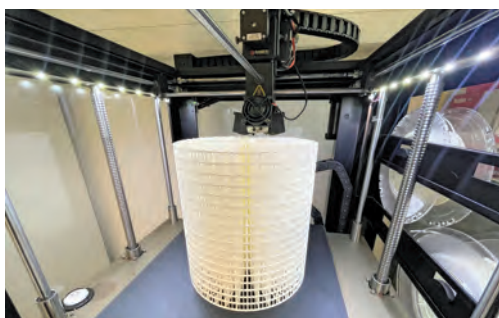
INFORMATION & CONTACT : Aurore GREMION
communication.cde@univ-smb.fr

RECHERCHE

CLIMATISER À PARTIR DU SOLEIL : UNE BELLE PERSPECTIVE D'AVENIR

Alarmante croissance de la demande énergétique

La consommation énergétique mondiale augmente à vitesse alarmante. Dans le secteur du bâtiment, la consommation énergétique pour la climatisation a plus que triplé depuis 1990 et elle devrait encore tripler d'ici 2050 ; environ 70 % de cette augmentation provient du secteur résidentiel. Aujourd'hui, ces besoins sont presque entièrement couverts par des airs conditionnés gourmands en électricité. Cette dépendance à l'égard de l'électricité engendre déjà des problèmes de saturation des réseaux électriques dans le monde.



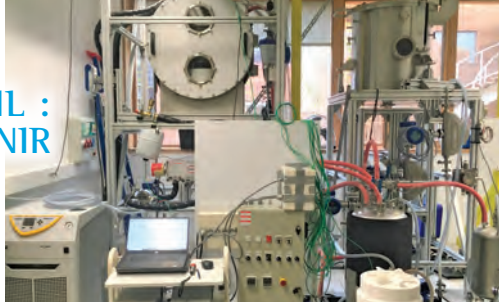
Faire du froid à partir de la chaleur du soleil

Il existe actuellement une alternative aux systèmes de refroidissement électriques du commerce : imaginez-vous une machine qui se sert de la chaleur du soleil en été pour en faire du froid. Ce n'est pas de la magie, ni un conte de fées ! Ces machines existent bien actuellement, et s'appellent des machines à absorption. Elles utilisent des fluides réfrigérants naturels et peuvent fonctionner avec des sources de chaleur non polluantes telle que l'énergie solaire.

Le problème ? Ces systèmes restent, jusqu'à présent, coûteux et encombrants, ce qui est dû en grande partie à l'absence de production en masse de ces systèmes (en effet, leurs composants complexes sont fabriqués sur mesure). De ce fait, ils représentent un très petit marché de niche (1% des besoins totaux de refroidissement dans le secteur du bâtiment).

Innovation issue de la recherche publique

Le laboratoire LOCIE de l'Université Savoie Mont Blanc, CNRS, et l'Institut National de l'Énergie Solaire, travaille sur le développement technologique des machines à absorption depuis une quinzaine d'années. Récemment, lors de la thèse d'Amin



ALTAMIRANO (dirigée par les professeurs Nolwenn LE PIERRÈS et Benoît STUTZ), un nouveau concept de refroidisseurs à absorption basé sur une nouvelle technologie de sorption adiabatique, qui contourne l'absence de production en masse par l'utilisation de l'impression 3D, a été breveté. Ce nouveau concept a le potentiel de réduire considérablement les coûts de production et d'augmenter la compacité des machines à absorption basse capacité pour des applications résidentielles avec une source solaire thermique dans des pays à forte irradiation solaire.

Projet de valorisation

Suite au prix du Challenge Out Of Labs de la SATT Linksum et en vue des résultats expérimentaux très positifs de la technologie développée, un projet de maturation appelé CONFATHER a été monté auprès de la SATT Linksum. Ce projet, lauréat du concours i-PhD de bpfrance, a pour but de faire la preuve de concept finale de la technologie proposée et de préciser le profil des clients potentiels. Le déploiement de ces systèmes ne contribuera pas seulement à mieux équilibrer les sources d'énergie et à réduire la charge sur le réseau électrique, mais aussi à réduire les effets du réchauffement climatique. ■



Amin ALTAMIRANO, 28 ans, vient d'obtenir son Doctorat en Énergétique et Génie des Procédés à l'USMB. Il est lauréat du prix d'excellence - doctorant de la Fondation USMB pour l'année scolaire 2020-2021.

Découvrir les prix d'excellences :
<https://www.fondation-usmb.fr/projet/prix-dexcellence-etudiant-2020-2021/>

INDUSTRIE

GLOBAL INDUSTRIE OFFRE UN VRAI MOMENT DE RETROUVAILLES !

Premier évènement industriel de la rentrée, le salon Global Industrie est un tremplin pour tous les acteurs du secteur. Réactiver les contacts et enclencher la relance, cette 3^{ème} édition, qui s'est déroulée du 6 au 9 septembre 2021, est et restera celle des retrouvailles humaines, techniques et politiques ! Elle a insufflé un élan de positivité avec une ambition partagée par tous : rebooster l'économie.

Un rendez-vous incontournable du calendrier politique national

Alors que l'industrie fait partie des principaux moteurs de la relance, Global Industrie se pose plus que jamais en rendez-vous incontournable du calendrier politique. C'est ainsi que s'est déroulé sur le salon le Conseil National de l'Industrie accueillant le Premier Ministre Jean CASTEX et la Ministre déléguée auprès du Ministre de l'Économie, des Finances et de la Relance, chargée de l'Industrie, Agnès PANNIER-RUNACHER. De nombreux élus régionaux et locaux étaient également présents comme Laurent WAUQUIEZ, Président de la Région Auvergne-Rhône-Alpes et Bruno BONNELL, Député du Rhône.

Un signe fort d'une industrie française qui investit

Participer à la relance post-Covid et à la réindustrialisation était l'une des ambitions de cette édition de Global Industrie. Pour preuve, cette année la France a battu le record de projets de nouvelles usines avec 192 projets d'installation recensés au premier semestre 2021, un chiffre en augmentation de 84 % par rapport à 2020 !

Le salon des nouveautés, défis techniques et industriels

Global Industrie a réuni pas moins de 1 500 exposants, répartis sur 15 univers. Cette année, une thématique d'actualité a été mise en avant : la transition écologique, avec la réunion d'une offre spécialisée, d'un espace GI Green Solutions, un parcours dédié, des conférences et un trophée.

Les Global Industrie Awards ont récompensé 7 entreprises pour leurs innovations :

- Collaboration Exemplaire : SOMAB pour la chaîne numérique de contrôle 3D robotisé in-situ sur machine-outil,
- Mutation Numerique : ADDI-DATA pour le MSX-AI-5000,
- Nouvelle Technologie : SCHUNK pour Adheso,

- Performance Productive : ASTREE SOFTWARE pour Aquiveb-Plantdata,
- Solution Responsable : POSITAL FRABA pour les capteurs WIEGAND à récolte de l'énergie,
- Prix Special Start-Up : PICC SOLUTION pour PICC Software,
- Prix Special Resilience : OFFOLIO pour Offolio - Free Planning

Vers la normalisation du mode "phygital"

En proposant l'hybridation de son évènement, à la fois physique et digital, Global Industrie apporte une réponse aux besoins, aux attentes et aux usages des visiteurs du salon. Ont été proposés : diffusion en live des temps forts, retransmission des conférences, retours d'expériences, témoignages, mais aussi business meetings (plus de 500 rendez-vous programmés). Cette rencontre entre l'indispensable présentiel et les possibilités offertes par le digital est un succès ! Les chiffres parlent d'eux-mêmes, avec près de 40 000 vues, dont 21 000 connexions sur toute la durée du salon ! ■





FORUM

INNOVATION

30.11.2021



Inscrivez-vous sur :
cetim.fr/forum-innovation/ | Évènement 100% en ligne



Directeur de publication

- Étienne BOURGEOIS
Président de THÉSAME

Rédactrices en Chef

- Valérie BRAESCH - THÉSAME
- Swann ROUX - THÉSAME

Comité de Rédaction

- Thésame Innovation / Coboteam
- Agence Auvergne Rhône Alpes
- Fondation de l'USMB
- Cetim
- LAPP
- Club des entreprises de l'USMB
- Cabinet Chabert et Associés

Dépôt légal N° d'ISSN : 1267-9631

Réalisation : Bruno DEKINDT Graphiste

Impression : Imprimerie GUTENBERG

Mise sous pli : ADTP

Tirage du numéro 230 : 8 600 exemplaires



welcome@thesame-innovation.com

L'Acropole

86 avenue d'Aix-les-Bains - Seynod
74600 ANNECY
Tél. 04 56 41 24 30



**Auvergne
Rhône-Alpes**
Entreprises

Avec le soutien de :



La Région
Auvergne-Rhône-Alpes