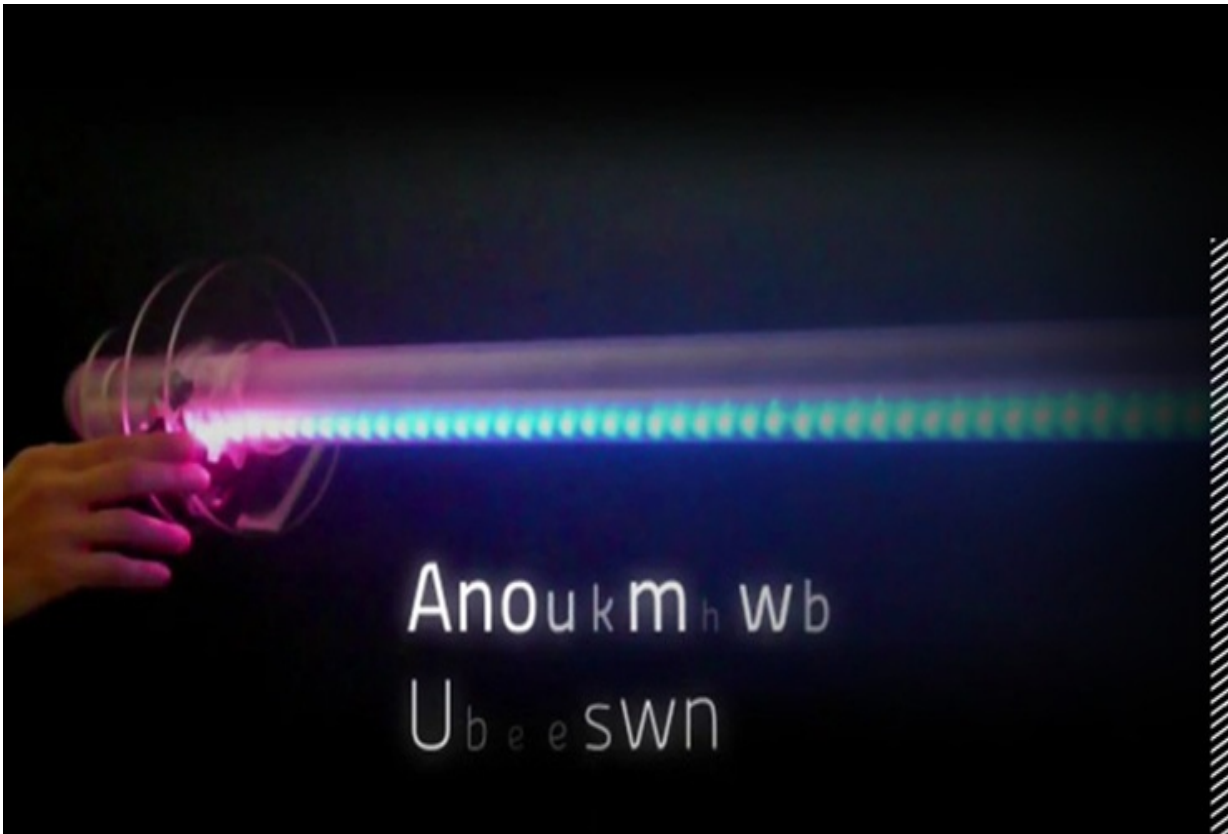


Interactions UTC

1. [Interactions, le Magazine des Technologies Emergentes](#)
2. [Thématiques](#)
3. [Design industriel](#)
4. L'émotion au coeur des systèmes de commande

L'émotion au coeur des systèmes de commande

01 Dec 2011



On n'interagit pas avec le monde de la même manière en fonction de son humeur. Fort de ce constat, la société Sensovery, imaginée par Anne Guénand, ingénieur-designer à l'UTC, développe des technologies d'interaction homme-machine permettant d'agir naturellement et intuitivement avec les appareils du quotidien. " À technologie égale, à service rendu égal, la différence réside dans l'expérience " souligne Anne Guénand. Depuis l'apparition de la

molette tactile sur de célèbres baladeurs numériques, un champ des possibles s'est en effet ouvert dans la recherche en design de l'interaction. " La molette tactile a d'abord induit une rupture technologique. Mais le passage d'une molette physique à une molette capacitive a également engendré une rupture dans l'usage " confirme la fondatrice de Sensoverly. La technologie capacitive, qui réagit à l'effleurement du doigt et non plus seulement à la pression qu'il engendre, crée en effet un couplage direct entre le geste et son effet. Un juke-box, développé par la société Sensoverly, fait appel à cette expérience de l'effleurement. " D'un geste, rapide ou plus lent, vous pouvez choisir ou anticiper l'ambiance musicale qui vous correspond le mieux au moment même où vous l'écoutez. En fonction de votre humeur, choisissez une musique apaisante ou, au contraire, une chanson au BPM (battement par minute) plus rapide, en faisant coulisser plus ou moins fort un galet le long de la rampe du juke-box " explique Anne Guénand. Le juke-box réagit alors en se connectant via bluetooth à un PC, qui contient les musiques présélectionnées, et diffuse une chanson que vous aurez inconsciemment eu envie d'écouter.

Le rôle de l'ingénieur-designer

Dès sa création, l'UTC a intégré à sa formation d'ingénieur une filière en Ingénierie du Design Industriel. " Dans l'industrie, on fait souvent appel aux designers pour créer de jolies formes, rendre attractives des boîtes. La relation classique entre l'ingénieur et le designer contraint l'industrie à renouveler sans cesse le même type de produit ou d'interactions, déplore Anne Guénand. Le savoir-faire des designers est sous-exploité, voire méconnu. Or, il est de la responsabilité du designer ou aujourd'hui de l'ingénieur-designer d'envisager des modes d'interactions différents ". La filière Ingénierie du Design Industriel transmet donc aux élèves ingénieurs les éléments nécessaires à la conception de produits en tenant compte des facteurs technique, économique, esthétique, ergonomique et humain. Plus récemment, un parcours " Design d'Interaction " est également au programme du Master Sciences et Technologie de l'UTC, venant ainsi renforcer la formation en

conception de produits technologiques complexes.