

Interactions UTC

1. [Interactions, le Magazine des Technologies Emergentes](#)
2. [Thématiques](#)
3. [Entreprenariat](#)
4. [37 : Startup UTC - série I](#)
5. [Startup UTC](#)

37 : Startup UTC - série I

Tous les secteurs verticaux sont touchés par les innovations numériques et par les tendances du Consumer Electronic Show (CES) qui est le plus grand événement mondial high-tech auquel assistaient 3 start up UTC.

08 Feb 2016



[Au sommaire de ce dossier](#)

- Startup UTC
- Communiquer par le sens du toucher
- Still Human : des plantes vertes autonomes
- Start-up Pipplet : comprendre et se faire comprendre
- Du Design Thinking pour un casque de pompier
- Equisense, au carrefour entre équitation et innovation
- La boîte à Encas, une cafétéria "clé en main"

La distribution par exemple, qui s'interroge sur la tendance en très forte progression du commerce en ligne et de la réalité virtuelle. Les assurances quant à elles sont concernées par le développement de la voiture à conduite automatique. Les banques, elles observent de près les évolutions du paiement mobile. L'automobile poursuit son marché de technologies embarquées, pour l'audio, les capteurs, la conduite assistée et la conduite automatique. Les industries traditionnelles enfin peuvent observer comment leurs concurrents prennent ou pas le train des objets connectés. Bref, tout le monde est concerné !

Une visite du CES donne un éclairage sur la stratégie numérique en y intégrant les moments de vie, les segments d'utilisateurs et les usages les plus pertinents sans oublier la dimension économique : est-ce que le prix de la solution est compatible avec sa valeur d'usage ? Est-ce que celui-ci peut potentiellement baisser radicalement pour démocratiser l'usage ? Ce genre de question est à se poser partout : pour l'impression 3D, pour la TV 4K et pour les objets connectés de toutes catégories.

Les grandes entreprises innovent en s'appropriant ce qui est technologiquement imaginable et en le croisant avec ce qui pourrait améliorer les services fournis aux clients et/ou la performance de l'entreprise. Reste ensuite à équilibrer l'externalisation et l'internalisation des risques inhérents à l'innovation. A l'UTC en particulier on approuve quand, au CES, le professeur Shawn DuBravac, directeur de recherche de d'innovation pour le CES, affirme haut et fort que ce n'est pas la technologie qui compte mais

les usages qu'on en fait : il faut se focaliser sur ce qui est possible technologiquement parlant et sur ce qui fait du sens. C'est le « meaningful » vs le « possible ». Les produits présentés par les 3 utcéens présents à Las Vegas et les autres start up détaillées dans le dossier témoignent de cette priorité dans leur création. Elles anticipent par ailleurs les tendances dans les secteurs de la santé, de l'alimentation et du loisir.

Cependant, il est clair qu'aujourd'hui, confirme toujours le professeur Shawn Dubravac, que les deux tiers du chiffre d'affaires du secteur numérique sont concentrés sur cinq catégories de produits : les mobiles, les tablettes, les TV et les ordinateurs. L'émergence de nouvelles catégories de produits comme les drones, la réalité virtuelle ou l'impression 3D pourrait changer cet équilibre.

Au delà du produit, le CES a révélé trois méta-tendances clés qui font appréhender à tous les grands changements qu'apporte le numérique :

- La détection ambiante: dorénavant et déjà, des capteurs mesurent tout en continu, on surveille les bébés, les conducteurs, la température de la maison, notre activité physique, nos chiens et chats, ce que nous mangeons, tout est même filmable et enregistrable.
- L'apprentissage agrégé concerne l'exploitation des données issues des capteurs (lumière, météo, nombre de personnes, température, notre niveau de fatigue), mais aussi les algorithmes d'apprentissage de Google à partir de nos données, le machine learning IBM Watson... bref l'apprentissage agrégé se fait par l'apprentissage collectif et l'information du système en continu pour développer de meilleurs scénarios comme l'ont démontré les jeux et maintenant les équipementiers qui créent des systèmes de machine learning et d'autoapprentissage.
- Construction des écosystèmes : c'est une banalité, mais les nouvelles technologies mûrissent quand leurs écosystèmes se mettent en place. C'est le cas avec la réalité virtuelle (VR) qui

impacter les voyages. Son écosystème intègre les caméras 360° très présentes sur ce CES. La 4K également monte en puissance.