

Contact PRESSE

CLARTE

Tél : 06 16 37 15 94
Jean-Louis Dautin
contact@clarte.asso.fr

HAPTION

Tél : 02 43 64 51 20
Pierre Verducruysse
pierre.verducruysse@haption.com



Laval, le 17 juillet 2014

Mots-clés : REALITE VIRTUELLE / EDUCATION / PAYS DE LA LOIRE / LAVAL

HAPTION et CLARTE enseignent les sciences aux lycéens

▪ C'est dans le cadre du projet VIRTUALITEACH que CLARTE a fait appel à HAPTION, spécialiste des systèmes à retour d'effort ▪ L'objectif est simple : comment faciliter l'enseignement des sciences et techniques aux élèves de 1^{ère} et de Terminale ?

CLARTE, avec l'aide des enseignants et des inspecteurs d'académie, a proposé d'utiliser la Réalité Virtuelle pour visualiser les phénomènes physiques et le retour d'effort pour ressentir les grandeurs physiques.

Visualiser l'effet d'une contrainte appliquée à une poutre maîtresse sur une charpente et ressentir les efforts induits, pousser un véhicule virtuel sur une route et ressentir les effets du frottement des roues sur le bitume, être en mesure de modifier tous les paramètres de ces expériences afin de comprendre les phénomènes physiques associés : tels sont les challenges relevés par CLARTE et HAPTION ... sans oublier de réduire au maximum le coût global de l'équipement à installer dans les Lycées.



Dès la rentrée, les premiers équipements seront expérimentés par les enseignants du Lycée Réaumur de Laval puis par les élèves après la Toussaint.

Un très beau challenge relevé par deux acteurs mayennais qui ont su mettre en place une complémentarité technologique forte dans un domaine prometteur qu'est l'enseignement.

Pour rappel - VirtualiTeach est un projet de recherche labellisé et financé par le Ministère de l'Education Nationale et la Région des Pays de la Loire .

A propos de HAPTION

HAPTION conçoit, fabrique, et commercialise des systèmes à retour d'effort de qualité professionnelle, adaptés aux besoins de ses clients industriels et académiques.

Un système à retour d'effort (aussi appelé interface haptique) est un périphérique informatique qui permet à son utilisateur d'interagir avec une application logicielle ou un objet virtuel par l'intermédiaire du sens du toucher. Il se compose d'une structure mécanique articulée équipée de moteurs et de capteurs, reliés à une électronique embarquée. L'utilisateur prend en main l'extrémité de la structure, et peut la déplacer librement, à la fois dans le monde réel et dans la scène virtuelle. Lorsque sa main virtuelle entre en contact avec un objet numérique, un courant est envoyé aux moteurs, qui simulent un contact réel.

Pour plus d'information : www.haption.com

A propos de CLARTE

Basé à Laval, CLARTE est un centre expert en Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée. Diffusion technologique – Recherche – Développement - Conseils sur les apports des technologies images sont les principaux axes de travail des collaborateurs de CLARTE.

Pour plus d'information : www.clarte.asso.fr