



.....COMMUNIQUÉ DE PRESSE.....

## Projets Innovation & Entrepreneuriat : **Les étudiants de l'EIGSI créent une innovation pédagogique**

La Rochelle, 7 avril 2015

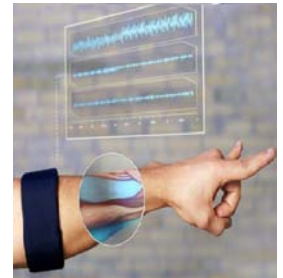
*Le marché des objets connectés est en plein essor. Facilitant le quotidien et rendant de véritables services, les perspectives de développement sont immenses. Le Plan Numérique du Gouvernement rendra quant à lui la programmation informatique effective dans le secondaire dès la rentrée scolaire de septembre 2015.*

Des élèves-ingénieurs de l'EIGSI viennent de réaliser un kit pédagogique innovant destiné aux professeurs qui enseigneront la programmation informatique (collège, lycée et enseignement supérieur). Souvent, les bases de la programmation sont enseignées de manière théorique ou avec des interfaces rudimentaires qui rendent l'exercice un peu rébarbatif. Avec le nouveau kit, les élèves contrôleront à distance un robot LEGO via un bracelet connecté : ils visualiseront donc l'impact de la programmation de manière concrète dans leur univers.

Les élèves-ingénieurs de 4<sup>ème</sup> année de l'EIGSI ont conçu ce kit dans le cadre des projets pédagogiques *Innovation et Entrepreneuriat*, durant lesquels ils doivent imaginer le cycle de vie d'un nouveau produit (création, conception, lancement) et sa commercialisation.

### Bracelet connecté et robot

Les élèves-ingénieurs de l'EIGSI travaillent en partenariat avec Thalmic Labs, une société qui finalise actuellement la mise au point d'une nouvelle technologie - la Myo - qui permet d'identifier les mouvements de la main en mesurant l'impulsion électrique des muscles du bras à l'aide d'un bracelet.



En contrepartie de l'utilisation d'un bracelet, le partenariat amène les élèves-ingénieurs à participer au développement de nouvelles applications en créant un programme permettant le contrôle à distance d'un robot LEGO Mindstorm à l'aide du bracelet Myo.

Dans le cadre de leur projet, les élèves-ingénieurs ont utilisé les avancées sur la nouvelle application pour réaliser leur kit pédagogique. Ce projet est inspiré du concept de *gamification*, qui facilite l'apprentissage en insérant une dimension ludique dans les tâches les plus complexes.

### Favoriser la créativité et l'entrepreneuriat

Pour Amandine DUFFOUX, Responsable Pédagogique à l'EIGSI : « *Le projet Innovation & Entrepreneuriat donne à nos élèves l'envie d'entreprendre, en mettant en pratique des démarches d'innovation et de création d'entreprise. Chaque élève se trouve dans une situation analogue à celles qu'il vivra en entreprise, à savoir imaginer les produits du futur* ».

Au terme du projet *Innovation et Entrepreneuriat*, les élèves-ingénieurs le présentent devant un jury composés de responsables d'incubateurs, de professionnels et de financeurs. Le jury qui a audité le projet MYOBOT a validé la faisabilité et le Business Plan. Deux étudiants depuis ont rejoint le Programme MIND (Management Industriel) de l'EIGSI pour développer leurs compétences dans le Management Industriel. Prochaine étape : commercialiser le kit à partir du printemps.

### Contacts – Presse

Agence MCM Elodie AUPRETRE 07 62 19 83 09 <a href="mailto:e.aupretre@agence-mcm.com">e.aupretre@agence-mcm.com</a>	EIGSI Marie-Catherine LEBLANC 06 32 64 73 56 <a href="mailto:marie-catherine.leblanc@eigsi.fr">marie-catherine.leblanc@eigsi.fr</a>
---	--