

L'interface informatique selon Simpliquity

SIMPLY PAPER.

«Les interfaces traditionnelles sont des barrières pour la communication en face à face».

ANNE RÉTHORET

Le banquier ou l'assureur les dispose sur un formulaire en papier, lui permettant ainsi de générer plusieurs simulations pour un plan d'investissement. L'évolution du placement, tenant compte du portefeuille de son client est alors calculée, grâce à un logiciel créé sur mesure. Le client peut alors répondre en déplaçant les jetons, afin de mieux visualiser ses possibilités et participer à l'élaboration de son offre. «L'homme utilise depuis des millénaires des objets physiques pour augmenter son intelligence, par exemple le bouclier qui permet d'effectuer des opérations arithmétiques complexes. L'utilisation d'objets concrets facilite par ailleurs la communication entre partenaires», explique Patrick Jermann co-inventeur de Simply Paper. La configuration finale est ensuite publiée sous forme de brochure ou autre. Par ailleurs, tout ce qui est imprimé peut ensuite être travaillé sous la caméra à partir de la version papier, la brochure de-

vient alors interactive. «Nous cherchons pour l'instant principalement à développer des solutions pour le secteur du conseil, de l'enseignement ou du marketing», explique Guillaume Zufferey, autre co-créateur de Simply Paper et par ailleurs CEO de Simpliquity. Cette société est le résultat d'un partenariat entre Guillaume Zufferey, doctorant en informatique, Pierre Dillenbourg et Patrick Jermann tous deux chercheurs en interaction homme-machine. Ensemble, ils ont donné vie au projet. Celui-ci est aujourd'hui en phase test de commercialisation et vient d'être soutenu par Venturekick, une initiative de bailleurs privés, structurée en tant que fonds de la Fondation.

Cette nouvelle approche de la technologie interpersonnelle n'en est qu'à son début. Pourtant, on s'imagine déjà que d'ici quelques années, le concept de Simply Paper puisse être intégré dans notre quotidien. «Au lieu de tout réaliser à travers un écran, nous apportons la possibilité au client d'interagir physiquement avec le support software. Par exemple dans une cuisine, la surface de projection pourrait illustrer les différentes étapes des recettes par vidéo, mais aussi permettre d'ajouter des annotations manuscrites à la recette», explique Guillaume Zufferey.

Le concept Simply Paper rejoint la

philosophie de l'iPad dans l'approche plus naturelle de l'informatique. «L'approche mêle le papier et les interfaces tangibles, visant ainsi à offrir un aspect plus informel à l'informatique ce qui rejoint en partie les nouveaux outils comme l'iPad, bien que celui-ci vise à supporter plutôt les usages individuels et ludiques», développe Patrick Jermann. Loin de vouloir faire de l'ombre au géant californien, les créateurs de Simply Paper ont élaboré une méthode qui pourrait compléter le système existant, car elle vise avant tout à faire disparaître la partie technique au profit de la relation entre conseiller et client. «L'avenir de ce type de technologie appartient sûrement aux solutions mobiles. En effet, les téléphones seront bientôt équipés de projecteurs, ce qui permettra de faire adhérer un public plus large», conclut Guillaume Zufferey. ■

«L'APPROCHE MÊLE LE PAPIER ET LES INTERFACES TANGIBLES, VISANT AINSI À OFFRIR UN ASPECT PLUS NATUREL ET INFORMEL À L'INFORMATIQUE»

