

Transcription

Sport et numérique

(musique)

Performance

[Franck Multon - Responsable de l'équipe-projet Mimetic]

Le numérique aujourd'hui est partout
donc le sport n'y échappe évidemment pas.

[Voix 1]

On continue de développer la réalité
virtuelle et l'objectif c'est d'avoir un outil
qui fonctionne pour les Jeux Olympiques.

Prévention

[Voix 2]

On travaille sur l'accompagnement de joueurs
pour essayer d'optimiser leurs performances
et leurs services.

[Voix 3]

Mesurer les signatures de coordination
entre le cavalier et le cheval
en saut d'obstacles.

[Voix 4]

Dès que la performance a été faite
pouvoir directement analyser
le plus vite possible.

[Voix 5]

Le dispositif les avait forcé à remettre en cause leur protocole d'entraînement.

[Franck Multon - Responsable de l'équipe-projet Mimetic]

On veut être présents aux Jeux Olympiques pour montrer à la communauté sportive mais aussi au grand public comment les scientifiques peuvent accompagner les sportifs de haut niveau dans leur pratique.

GO

[Voix 6]

Comprendre sous quelles conditions on va déclencher une adaptation de mouvement sur les joueurs et les joueuses de rugby qui ont subi une commotion cérébrale, de se positionner en complément d'un diagnostic médical.

[Voix 7]

De fournir des informations qui soient fiables, pertinentes, qui aient du sens ensuite c'est à l'entraîneur de décider ce qu'il va faire de cette donnée-là.

[Voix 8]

Faire avancer les connaissances en terme d'épidémiologie, de risque de blessures.

[Voix 9]

Cet élan où il y a eu un rapprochement des communautés scientifiques et sportives : on n'a pas envie qu'après les Jeux Olympiques, le soufflet retombe.

[Voix 10]

On est loin d'avoir fait le tour du sujet ! [rires]

Copyright : République française – Inria

Publié le 17 avril 2024 – Mis à jour le 20 décembre 2024