

7<sup>e</sup> ÉDITION

JEUDI 16 JUIN 2016

Campus La Brunerie Voiron

Grenoble/Alpes

TABLES RONDES  
RDV D'AFFAIRES  
SHOWROOM  
ANIMATIONS

# INOSPORT2016

l'événement innovation.sport.loisirs.santé.bien-être

Innovations technologiques  
et évolutions des comportements  
dans le domaine du sport, loisirs,  
santé / bien-être



Journée organisée par :

**Pays Voironnais**  
Communauté du Pays Voironnais

[www.inosport.fr](http://www.inosport.fr)

## DOSSIER DE PRESSE

## SOMMAIRE

- **Présentation de l'évènement et du parrain 2016 ..... P. 2**
- **Le programme résumé ..... P. 4**
- **Les tables rondes ..... P. 5**
- **Le show room Inosport 2016 ..... P. 11**
- **Voiron : Cœur de la filière ..... P. 18**
- **Les partenaires 2016 ..... P. 19**
- **Informations pratiques ..... P. 20**

## PRÉSENTATION D'INOSPORT 2016

**Le « sport 4.0 » au coeur des débats d'Inosport, le rendez-vous dédié aux innovations dans les secteurs sport, loisirs, santé/bien-être, le 16 juin 2016 à Voiron (Grenoble / Rhône-Alpes).**

Événement de référence dans la filière sport, loisirs, santé/bien-être, Inosport articulera cette année ses tables rondes sur le thème « Sport 4.0 : révolution technologique et des usages ». Autres temps forts de l'événement : un showroom composé d'une trentaine d'innovations, les Prix Inosport ainsi que les rendez-vous d'affaires B to B. Plus de 300 participants professionnels sont attendus (entreprises, professionnels de la filière et acteurs de l'innovation). Le champion olympique de saut à la perche Jean Galfione sera le grand témoin de cette édition 2016.

### **Table-ronde 1 : Gamification du sport, opportunités et risques pour l'industrie du sport**

Les vertus du jeu dans le sport et la place de l'expérience ludique sont incontestablement au cœur de nouvelles valeurs partagées par de nombreux sportifs. Comment et pourquoi le jeu devient-il une source de motivation à la pratique d'une activité, que l'on soit pratiquant aguerri ou débutant ? Comment et pourquoi les entreprises peuvent-elles s'emparer de ces sujets ? Et en retireront-elles des bénéfices tangibles et durables ? Comment intégrer ces nouvelles règles pour de nouveaux business ?

### **Table-ronde 2 : Les technologies clefs au service du Sport 4.0**

Le sport 4.0, par analogie avec l'industrie ou le web 4.0, est la révolution technologique numérique qui accompagne nos façons de faire du sport aujourd'hui. Il existe des solutions digitales qui enrichissent les pratiques sportives pour les rendre plus ludiques, accessibles, communautaires, motivantes... et qui impactent profondément les industries des sports. Quelles sont ces technologies émergentes et plébiscitées par les utilisateurs qui modifient et re-définissent de nouvelles pratiques sportives et de nouveaux modes de consommation ? Comment les entreprises peuvent-elles intégrer les mutations technologiques dans leurs produits ou services ?



### **Jean Galfione, parrain d'Inosport 2016**

En 1996, Jean Galfione devient champion olympique du saut à la perche à Atlanta avec un saut à 5.92 m. Champion du monde en salle en 1999 à Maebashi, il est le 1er français à franchir la barre des 6 mètres. Depuis 2005, ce passionné de navigation a choisi de se consacrer à la voile et participera notamment à la Coupe de l'America. En 2014, il s'engage sur sa 1<sup>ère</sup> transatlantique en solitaire avec la Route du Rhum sur Serenis Consulting et se classe dans le top 20. De la perche à la voile, l'innovation a toujours été un élément clef pour la réalisation de ses performances et aura permis la réussite de véritables exploits sportifs.

Jean Galfione sera présent toute la journée sur Inosport pour partager ses réflexions avec les participants.

# INOSPORT2016

l'événement innovation.sport.loisirs.santé.bien-être

## Inosport : l'événement annuel du secteur innovation, sport, loisirs, santé/bien-être

Puissant vecteur de croissance, l'innovation est primordiale pour le développement des entreprises du secteur sport, loisirs, santé / bien-être. Afin de dynamiser la filière et valoriser ses innovations, le Pays Voironnais organise, pour la septième année, Inosport. L'événement rassemble professionnels, acteurs de la recherche et entreprises (TPE, PME ou grands groupes) autour de grandes thématiques d'actualité qui préfigurent les technologies, les pratiques et les usages de demain. Conférences-débats, rendez-vous d'affaires, show-room et remise des Prix Inosport, rythment la journée et permettent aux participants, plus nombreux chaque année, de découvrir les dernières innovations mais également d'échanger et de nouer de nouvelles opportunités de collaboration.



## Le showroom et les Prix Inosport

Les produits et services participants au Concours seront exposés le 16 juin dans le show-room d'Inosport. Le Concours est ouvert aux entreprises dont les produits sont développés en France ainsi qu'à toute entreprise française dont l'innovation peut être intégrée à un produit sport, loisirs, santé/bien-être dans une logique de transfert de technologie. Un jury de professionnels décernera à l'issue de la journée 5 Prix Inosport ainsi qu'un « Prix Spécial » attribué par le Pays Voironnais et bénéficiant d'une dotation de 5 000 €.

## Les rendez-vous d'affaires B to B

Profitant d'un succès croissant chaque année, les rendez-vous B to B d'Inosport - programmés à l'avance - permettront aux participants d'échanger de manière individuelle avec des interlocuteurs variés dans un temps réduit. Objectif : favoriser de manière efficace la mise en place de futures collaborations.

## Une filière au cœur de son champ d'expression

Le Pays Voironnais est particulièrement impliqué dans le développement de la filière sport, loisirs, santé/bien-être sur son territoire. Aucun hasard à cela. Le potentiel naturel d'expression de cette filière y est particulièrement riche en terme de pratiques (sports d'hiver, sports outdoor, sports aquatiques, etc.) et de nombreuses entreprises de référence et/ou innovantes du secteur telles que Rossignol, Poma, Sidas, Paraboat ou Netquattro y sont implantées. La création d'Inosport en 2010, ainsi que la mise en oeuvre de living-labs - à la fois méthodes et lieux d'innovation impliquant utilisateurs, rapprochement entre laboratoires, industries et secteurs d'activités différents - s'intègrent donc tout naturellement à la dynamique du territoire.

La proximité de Grenoble et de son agglomération - premier pôle de recherche national après Paris - avec 20 000 emplois dans la recherche privée et publique, 5 centres de recherche internationaux (EMBL, ESRF, ILL, IRAM, GHMFL), 9 organismes de recherche nationaux (CEA, CEN, CNRS, CSTB, INRA, INRIA, INSERM, IRD, IRSTEA) et 6 pôles d'excellence internationaux, sont autant d'atouts propices à l'innovation et de gages d'opportunités de développement technologique et de capacités partenariales avec les industriels.

## SUIVEZ LE PROGRAMME

Une journée sur le thème **Le sport 4.0 : Révolution technologique et des usages en présence de Jean Galfione, Grand témoin 2016.**



- **08H30** : Accueil - café
- **09H15** : Ouverture de la journée par :  
**Jean-Paul Bret**, *Président du Pays Voironnais*  
**Julien Polat**, *Maire de Voiron et 1<sup>er</sup> Vice-Président chargé de l'économie du Pays Voironnais*
- **9H30 - 11h30** : Table ronde 1  
**Gamification du sport : opportunités et risques pour l'industrie du sport**
- **10H30 - 12H45** : GMC Games & Sport Imaginove - Pitches des projets sélectionnés  
*(Nouveauté 2016)*
- **12H00 - 14H00** : Networking et buffet au cœur du showroom
- **14H30** : Remise des Prix Inosport 2016
- **15H - 16h30** : Table ronde 2  
**Les technologies clefs au service du Sport 4.0**
- **14H30 - 15H30** : Tech'it : venez jouer pour innover *(Nouveauté 2016)*
- **16H30** : Conclusion et clôture - Jean Galfione

La journée se prolongera avec l'Assemblée générale annuelle de Sporaltec, cluster régional de la filière sport.

## LES TABLES RONDES INOSPORT 2016

### TABLE RONDE 1 - 9H30 / 11H30

#### Gamification du sport : opportunités et risques pour l'industrie du sport

Les vertus du jeu dans le sport et la place de l'expérience ludique sont incontestablement au cœur de nouvelles valeurs partagées par de nombreux sportifs.

Comment et pourquoi le jeu devient une source de motivation à la pratique d'une activité, que l'on soit pratiquant aguerri ou débutant ? Comment et pourquoi les entreprises peuvent s'emparer de ces sujets ? Et en retireront-elles des bénéfices tangibles et durables ? Comment intégrer ces nouvelles règles pour de nouveaux business ?

Les interventions :

#### // Le jeu est-il un nouveau relais de croissance et une source d'innovation ?

La connexion et le jeu sont-ils désormais des incontournables et ceci quels que soient les secteurs ? Les nouvelles façons de pratiquer, de se former, de partager ... tout en jouant sont-elles des sources de développement ou de survie pour les industries en général et celle du sport en particulier ? Comment le jeu permet-il l'innovation et amène-t-il de nouveaux usages ?



#### Par Laure Dousset - Chef de projet sur le Playground - serious games and innovation - Grenoble Ecole de Management

*Laure Dousset encadre différents projets liant jeu et innovation. Elle a effectué 5 mois de recherche sur le sujet au MIT Media Lab. Elle conçoit et facilite des ateliers sur la stratégie et l'innovation pour GEM, ses entreprises partenaires et à l'ASE (Capgemini consulting).*

#### // Changement des comportements et fidélisation des consommateurs grâce aux mécaniques de jeu.

L'évolution des règles de la pratique sportive, avec le développement du jeu et de nouveaux critères de performances, ouvre de nouvelles perspectives. Est-ce que ces nouveaux usages permettent l'accession à de nouveaux marchés ou permettent aux entreprises de conserver leurs marchés actuels ? La gamification exploite les ressorts du jeu dans un domaine autre que le divertissement et en 2015, une entreprise sur deux a eu recours à la « gamification ».

Quel est le point commun entre le jeu Farmville, les miles d'Air France et le Nike Fuel ? Tous utilisent les mécanismes du jeu pour créer de la valeur, fidéliser et sublimer l'expérience utilisateur. Présentation d'exemples d'entreprises ayant choisi le jeu.



## Par Clément Muletier - Consultant

Clément Muletier est consultant spécialiste de la gamification. Il intervient dans différents secteurs : santé, objets connectés, formation, média, retail... Sa vision de la gamification est « servicielle » : elle n'est efficace que si elle fournit un service et une valeur ajoutée à l'utilisateur. Il est aussi co-auteur de « La Gamification ou l'art d'utiliser les mécaniques du jeu dans votre business » publié aux Éditions Eyrolles.

## // Le ludisme à travers le sport : du compétiteur au grand public grâce à l'innovation par l'usage.

Aujourd'hui notre façon de pratiquer le sport a totalement changé et notre paradigme est en pleine mutation. Si les industries du sport veulent plus de pratiquants, elles ne peuvent pas s'adresser qu'à des compétiteurs : comment, avec la révolution numérique, peut-on s'adresser à un public plus large pour porter des valeurs de bien-être qui ne se retrouvent pas particulièrement dans les valeurs de la compétition ? ExplorLab fait émerger les idées et des industriels qui se posent la question du numérique dans la phase exploratoire de l'innovation technologique. Sont utilisées des méthodes de créativité par l'usage, l'art et le design afin de faire émerger et transformer les concepts grâce à des programmes R&D.



## Par Sébastien Monin - Chef de Projet Exploration - Explor'Lab - Service Innovation Ouverte du CEA Tech

Sébastien Monin s'est spécialisé dans le marketing de l'innovation et plus particulièrement au métier d'interface entre la R&D appliquée et l'industrie. Il a également pris en charge la thématique outdoor & tourisme et les projets associés, ce qui lui permet d'expérimenter le secteur du sport et d'acquérir une certaine vision de ce sur quoi la gamification, le numérique et les tendances socio-économiques associées pourraient déboucher.

## // Recentrer l'expérience utilisateur.

En 2015 Rossignol a lancé, en partenariat avec Move4more, la plateforme de motivation Skiing Heroes destinée à encourager et à récompenser la pratique du ski. Depuis février 2016 le groupe commercialise un capteur à insérer dans la chaussure de ski développé avec la start up PIQ. Il permet au skieur d'obtenir des informations détaillées sur sa pratique et à Rossignol de collecter des données. Ce choix s'inscrit dans une stratégie digitale globale qui consiste à se recentrer sur l'utilisateur final, en enrichissant l'expérience produit, et à pouvoir lui fournir dans le futur le ski le plus adapté à sa pratique.



## Par Damien Hars - Responsable digital et e-commerce - Rossignol

Damien Hars a intégré le Groupe Rossignol fin 2007 en tant que responsable web marketing pour la marque Rossignol, puis pour l'ensemble des marques du groupe en 2010. Depuis 2013, Damien est en charge du digital et du e-commerce pour l'ensemble des activités du groupe sur le plan international.

## TABLE RONDE 2 - 15H00 / 16H30

### Les technologies clefs au service du Sport 4.0

Le sport 4.0, par analogie avec l'industrie ou le web 4.0, est la révolution technologique numérique qui accompagne nos façons de faire du sport aujourd'hui. Il existe des solutions digitales qui enrichissent les pratiques sportives pour les rendre plus ludiques, accessibles, communautaires, motivantes... et qui impactent profondément les industries des sports.

Quelles sont ces technologies émergentes et plébiscitées par les utilisateurs qui modifient et re-définissent de nouvelles pratiques sportives et de nouveaux modes de consommation ? Comment les entreprises peuvent-elles intégrer les mutations technologiques dans leurs produits ou services ?

#### // « Techno-push » ou « market pull » ?

Les technologies numériques modifient, re-définissent voire révolutionnent les manières de concevoir de nouveaux objets, de nouveaux services et contribuent à l'apparition de nouveaux usages. Les industries des sports sont également impactées par cette profonde mutation digitale et la naissance de nouvelles pratiques. Quelles sont les possibilités de demain et comment mieux en anticiper les enjeux ? Les technologies au service de jeu pour former, pratiquer, voir la naissance de nouveaux sports et usages, le tout en mode réel ou virtuel.



#### Par David Gal-Régniez - Directeur général - Imaginove

*David Gal-Régniez accompagne les adhérents du pôle de compétitivité Imaginove dans leurs projets d'innovation technologique au niveau européen (Horizon2020, EUREKA, SME Instrument, etc.) et national (FUI, PIA, ADEME, ANR, etc.). Ancien sportif de haut niveau (hockey sur gazon) et passionné par les nouvelles technologies et leurs usages, il favorise au sein du pôle de compétitivité le rapprochement entre les acteurs des contenus numériques (notamment jeu vidéo et audiovisuel), des objets connectés et du sport. Il est à l'initiative des*

*Think-Tank Digital x Outdoor organisé en partenariat avec OSV, Sporaltec et CITIA depuis 2014.*

*Pôle de compétitivité des filières des contenus et usages numériques en Auvergne - Rhône-Alpes (cinéma, jeu vidéo, audiovisuel, animation, smart city, objets connectés ...), Imaginove fédère depuis 2006 les entreprises, les établissements d'enseignement et les laboratoires / centres de recherche autour d'un objectif commun : développer les synergies entre ces filières pour stimuler l'innovation, accélérer le développement économique et favoriser le développement des compétences.*



## // De l'image à la performance au « jeu sportif ».

iBubble capture toutes les vidéos des plongées de manière autonome en haute définition. Quant à Hexo+, nouvelle solution de captations aériennes autonomes via un hexacoptère il vole au-dessus des sportifs et permet la réalisation de films HD de leurs exploits, sans aucun besoin de téléguidage. Cette technologie de drone sans fil permettra de mettre en scène le sportif dans des environnements réels. Les bonnes pratiques du développement logiciel durable au service du sport et des loisirs.



### **Par Laurent Mangué - Associé et Directeur du développement - Sogilis**

*Passionné de technologie, de business développement et de sport, Laurent Mangué s'associe à Sogilis en 2012. Il accompagne les start-up sur leur stratégie d'accès au marché et l'identification de leur cible business. Féru de challenge et de compétition, il considère que rien n'est impossible : la remise en question régulière nous amène au-delà de nos espérances.*

## // Le numérique au service de la motivation.

SquadRunner "Cours pour ton équipe. Défie le reste du monde", est une compétition internationale de course à pied en équipe. Disponible sur mobile et web, actuellement utilisée dans plus de 80 pays, SquadRunner motive à courir grâce au jeu et à l'esprit d'équipe. SquadRunner met en application les théories sur la motivation et s'appuie sur des algorithmes "intelligents" avec pour but de maximiser la motivation. Dotée de son propre tracker GPS, d'une messagerie temps réel entre les utilisateurs, de la possibilité de suivre en direct un coureur et d'influer sur la compétition grâce à des pouvoirs magiques, SquadRunner a réussi à séduire aussi bien des coureurs "pro" que des coureurs occasionnels.

La start-up motive également en entreprise grâce à SquadR, service innovant de teambuilding et de sport en entreprise.



### **Par Brice Chapignac - Directeur Général - SquadRunner**

*Brice Chapignac, diplômé de Supélec en 2005 et lauréat de la fondation George Besse, a commencé sa carrière dans la finance de marché, en tant que Risk Manager puis directeur financier dans une banque d'investissement. Il est également artiste plasticien sous le nom Brice Thevenot. Convaincu que la problématique de la motivation dans le sport doit être davantage traitée, Brice Chapignac co-crée également la société LiveHappier, dont le but est de motiver les gens à faire des choses bénéfiques pour leur santé. LiveHappier propose 2 services : SquadRunner (B2C) : première compétition internationale de course à pied en équipe et SquadR (B2B) : service innovant de teambuilding et de sport en entreprise.*

## // Réalités virtuelles et réalités augmentées.

Aujourd'hui, subOceana désigne une des marques de l'agence Immersion-Tools qui s'est spécialisée dans le développement de solutions immersives et mobiles (réalité virtuelle et réalité augmentée) proposant ainsi des outils à la pointe de l'innovation d'usages.

Les produits développés par cette startup trouvent aujourd'hui des applications concrètes dans des secteurs aussi variés que l'univers du luxe, de l'industrie lourde, de la distribution, de la culture ou encore de l'éducation, de la formation ou du tourisme... Autant dire un champ d'application ouvert sur 360° !

La valeur ajoutée visée par cette nouvelle dynamique ? Proposer une expérience plutôt qu'un discours et ainsi donner envie, faire découvrir, promouvoir, informer... différemment ! Autant d'objectifs visés sans aucun doute possible par les industries du sport.



### Par Philippe Carrez - Fondateur d'Immersion Tools

*Philippe Carrez est le fondateur de la marque SubOceana et de la société Immersion Tools. Il est aussi consultant technologies immersives pour plusieurs organismes dont le programme SeaOrbiter, le Pôle Valorial, et l'Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie. Les premiers développements sous cette marque datent de 2006, avec des outils destinés à rendre plus ludique l'apprentissage des lois physiques en plongée sous-marine, par la simulation et le jeu.*

## // Faire du sport sans le savoir grâce au jeu.

Breakfirst a développé plusieurs technologies pour détecter les mouvements d'un joueur. A partir d'objets reliés au joueur son squelette est recréé sur écran TV, smartphone ou autres et lui permettent d'être immergé dans le jeu. Solutions innovantes qui prolongent le mouvement naturel du corps du joueur directement dans des jeux pour créer des expériences d'immersion et d'amusement. De la pratique du sport grâce au jeu dans son salon, jusqu'à l'adaptation sur des matériels de sport.



### Par Benoit Auguin - Créateur de Breakfirst

*Après une école de gestion – IHEDREA Paris – Benoit Auguin passe 2 ans aux Etats-Unis comme Business développement pour le groupe agro-alimentaire Entremont puis 8 ans au poste Marketing & Ventes - Groupe pour le groupe agro-alimentaire Bongrain. Il rejoint ensuite l'éditeur de jeux Atari et son département Marketing où il restera 10 ans avant de créer le studio de jeu Breakfirst en 2009. BreakFirst est une jeune société Lyonnaise spécialisée dans le développement de jeux vidéo mobiles. Afin de se démarquer de la concurrence, plusieurs technologies sont étudiées pour créer des jeux uniques. La détection de mouvements est la voie retenue, permettant de convertir une tablette en une console de jeu type Wii ou Kinect, en utilisant la caméra frontale présente sur l'appareil mobile. Cette technologie a été utilisée afin de créer le jeu « Zumba Dance » (numéro 1 des applications de fitness), pour une gamme de jeux installée sur les tablettes pour enfants GULLI, et enfin pour le jeu FitFlap mis en avant par Google en 2015.*

## // Le virtual fitness.

Holodia réinvente le fitness indoor grâce à une technologie de rupture de premier plan : la réalité virtuelle. La start-up strasbourgeoise a développé une solution dédiée au sport, destinée aux professionnels. Nommée « l'HoloFit », la solution pour appareil de fitness permet de s'immerger totalement dans des univers exceptionnels. De nouvelles technologies qui rendent la pratique sportive accessible à tous, tout en éliminant tous risques de nausée et... d'ennui.



### Par Olivier Zitvogel - Co-fondateur de Holodia

*Olivier Zitvogel est un vrai entrepreneur IT et un gourou de la technologie. Il a lancé UBIC et DIGITAL Z, deux sociétés de services IT avec un large spectre de réalisations : gestion de projet, développement logiciel, intelligence artificielle, informatique embarquée, cybersécurité. Parmi ses expériences marquantes, il a créé l'un des premiers projets de réalité virtuelle dans le domaine des sciences cognitives expérimentales en 2007 à travers le CNRS et a participé à la création de la chaîne TV française dédiée au jeu vidéo Game One. Olivier Zitvogel est titulaire d'un Master en Génie Logiciel, Réseaux et Télécommunications de l'Université de Strasbourg.*

## SHOWROOM 2016

### INOSPORT DEVOILE LES 36 INNOVATIONS DE SON SHOWROOM

Pendant toute la journée, ce ne sont pas moins de 36 innovations qui seront exposées dans le cadre du showroom se tenant en parallèle des conférences / tables-rondes. En début d'après-midi, le jury décernera un Prix dans chacune des 5 catégories : design, santé/bien-être/prévention, services, équipement collectif et technologie ainsi qu'un Prix Spécial Pays Voironnais.

Aireka  
Améliore tes chronos.



#### **Aireka - Cymeya - Dispositif high-tech pour les cyclistes et triathlètes désireux d'améliorer leurs performances**

Airéka permet à chacun d'optimiser de façon objective et scientifique ses choix de posture sur le vélo et d'équipement, avec une mise en œuvre très simple. Résultat : des secondes gagnées à chaque km, des efforts économisés pour la même vitesse.

**Catégorie technologie**



#### **Amartec TEC 420 - Amartec - Amortisseur d'amarres nautiques efficace et silencieux pour amarrage de navire**

Il se monte directement sur le dispositif d'amarrage du ponton, sans l'endommager et évite l'utilisation de chaînes comme c'est souvent le cas avec des amortisseurs classiques. Il est constitué d'un corps creux amortissant et d'une boucle de corde qui le traverse en formant un pantographe.

**Catégorie technologie**



#### **Bikejor Max Inlandsis - Fenril - Accessoire pour la pratique du VTT tracté par son chien**

Cette nouvelle barre est conçue pour procurer un pilotage précis en toute sécurité. Un flexible en caoutchouc permet d'amortir les à-coups dus aux brusques changements de direction de la part du chien. La barre s'incline vers le bas lorsque le chien tracte et remonte automatiquement lorsque la laisse n'est plus tendue pour éviter qu'elle ne se prenne dans la roue.

**Catégorie technologie**



#### **Challenges connectés ByKiplin - Kiplin - Challenges et événements connectés**

Challenges et événements connectés pour les entreprises autour de l'activité physique, la santé et la cohésion d'équipe.

**Catégorie santé/bien-être/prévention**



## **Chaussure de football - Wizwedge**

Cette nouvelle architecture de la chaussure présente une surélévation étudiée du talon associée au support des arches plantaires. Cela permet aux sportifs une amélioration de l'équilibre postural et des appuis, une meilleure prévention des blessures et une optimisation de la performance.

**Catégories santé/bien-être/prévention et design**



## **Chaussure de snowboard - Pierre Gignoux**

Produit décliné de leur chaussure haut de gamme pour la pratique du ski alpinisme. Chaussure en fibre de carbone extrêmement légère, avec un très grand débattement à la montée et une souplesse réglable pour la descente.

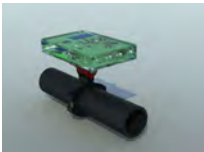
**Catégorie technologie**



## **Combeing - Kit d'aménagement "loisirs"**

Ce kit d'aménagement « loisirs » est composé d'une dinette et couchage, amovible, transformable, adaptable et réutilisable sur tous types de petits fourgons utilitaires ou vitrés. Il se monte et se transforme en quelques minutes et se stocke sur une palette standard après utilisation.

**Catégorie design et équipement collectif**



## **Contrôleur eBike Maps - eBikeLabs - Module électronique**

Le contrôleur eBikeMaps est un module électronique embarqué appelé "contrôleur". Tout vélo électrique en est équipé. Celui-ci pilote en temps réel le flux de puissance électrique absorbé par le moteur et interprète différentes informations de capteurs. Il est connecté à une plateforme communautaire « eBikeMaps », dédiée au vélo électrique. Lorsque l'utilisateur indique sa destination ou son trajet, l'application eBikeMaps indique un cheminement, prédit un horaire d'arrivée et garantit un niveau de batterie.

**Catégories technologie et services**



## **Drive2spot - SAB Mobilités - Site qui connecte les sportifs pouvant en conduire d'autres sur leur lieu de pratique**

Ce projet offre la possibilité de trajets peu coûteux et conviviaux. Il connecte les sportifs qui peuvent en conduire d'autres sur leur lieu de pratique.

**Catégorie services**



## **Endurance skiboard - Splitboard Power - Skiboard**

Le produit est une paire de ski de randonnée qui peut être assemblée par une partie centrale pour devenir un snowboard. Ce nouveau concept s'appelle un Skiboard. Il permet ainsi à l'utilisateur de choisir à la descente de faire du snowboard ou du ski.

**Catégorie technologie**



## **Feetbox** - Sidas - Kiosque d'analyse du pied

La FEETBOX® est un kiosque d'analyse du pied, à destination des magasins de chaussures. La FEETBOX® propose aujourd'hui une véritable alternative aux techniques traditionnelles de mesure de pieds.

*Catégories services et technologie*



## **Fixation universelle de prise d'escalade** - Entre-prises - Fixation modulaire

Cette fixation modulaire permet de déplacer les volumes d'escalade sans outils et sans endommager le mur.

*Catégorie technologie*



## **Gelprotech** - Monnet Sports - Chaussette de ski avec une protection tibiale intégrée et amovible

Une des problématiques majeures de nombreux skieurs est la douleur due à la pression exercée par les chaussures de ski sur l'arête des tibias. La Gelprotech apporte une réponse définitive à cette problématique, et permet ainsi de skier en toute sérénité et sans limite.

*Catégorie technologie*



## **Graph trail** - Graphene Production - Bâton de randonnée le plus léger au monde

Grâce au graphène et au savoir-faire de l'entreprise, ce bâton est 30% plus léger que le meilleur bâton de sa catégorie en étant tout aussi résistant.

*Catégorie technologie*



## **Kiffy** - Easy Design Technology - Tricycle urbain se transformant en caddie

Tricycle urbain se transformant en caddie grâce à un système de pliage innovant. Design, léger, compact (possibilité de monter dans les transports en commun) avec un système de parallélogramme déformable pour une plus grande stabilité, notamment pour les personnes à mobilité réduite.

*Catégorie design et santé/bien-être/prévention*



## **Melamitaine** - Mitaine

Cette mitaine assure une meilleure visibilité par un geste de la main pour traverser une route, appeler un bus, indiquer la direction à vélo ou se déplacer sur un accotement.

*Catégorie santé/bien-être/prévention*



## **Multiflex Ski Shuss - Dream Comes True - Ski large et léger**

Ce ski a un dispositif de rigidification modulaire pour une utilisation freeride et randonnée (freerando) permettant au skieur d'adapter en quelques minutes le comportement du ski à l'utilisation du jour.

**Catégorie design**



## **Orthèse releveur du pied - InnovPulse**

Légère, facile à mettre, fiable : InnovPulse permet une flexion lors de la marche et possède un effet dynamique et stabilisateur de la cheville. Le patient ressent un effet immédiat puisqu'il peut marcher de nouveau normalement et peut même courir.

**Catégorie santé/bien-être/prévention**



## **Out&Fit - Husson - Gamme d'équipements fitness pour l'extérieur**

Les stations et agrès Out&Fit permettent de créer des espaces fitness pour tous, en plein air, en toute liberté, en accès libre et par tous les temps.

**Catégorie équipement collectif et design**



## **Où tu veux quand tu veux - La fabrique du ski - Modèle de ski polyvalent**

C'est un produit qui a été mis au point afin de proposer un matériel ultra-polyvalent. L'objectif était d'avoir un ski avec un patin étroit afin de garantir une bonne skiabilité sur neige dure tout en ayant une surface portante élevée afin d'obtenir la meilleure flottabilité en neige poudreuse.

**Catégorie design**



## **Penalty Eclat - Milémil - Chaussures de football**

Chaussures de football à l'esprit vintage, avec réalisation d'un nouveau volume chaussant et création d'un identifiant visuel et fonctionnel.

**Catégorie design**



## **Reactor Airbag System - Nic Impex - Arva Equipment - Sac airbag d'avalanche**

Le sac airbag d'avalanche est une mise en pratique du principe physique de la ségrégation inverse. Dans un fluide granuleux en mouvement, les particules en mouvement ont tendance à se trier, les petites particules poussant les plus volumineuses en surface. Par la simple traction d'une poignée, le skieur pris dans une avalanche augmente son volume corporel grâce au gonflage de 2 airbags (150L).

**Catégorie design et technologie**



## **Semelle orthopédique par fabrication additive - Wefit**

Il accompagne les professionnels podologues en leur fournissant un service complet pour la création de semelles orthopédiques par impression 3D. De la prise d'empreinte, à la conception, jusqu'à l'impression des semelles.

**Catégorie santé/bien-être/prévention et technologie**



## **Slackimoufle - Slack Innov' - Mouflage optimisé pour la pratique de la slackline**

Ce produit spécialement conçu pour la pratique de la slackline. Tous les éléments (frein, poulies, répartiteur d'ancrages) ont été regroupés en un seul élément rendant son maniement extrêmement simple.

**Catégorie design**



## **Slackiroufle - Slack Innov' - Système de tension pour longlines**

Ce produit repense totalement l'usage en remplaçant le mouflage par un système mécanique de tension-détente de type palan, mais permettant de faire défiler la sangle sans limite de longueur.

**Catégorie technologie**



## **Smartchasse / Smartski - Witrace - Balise de repérage et application sur smartphone**

Il permet de repérer géographiquement la cible ainsi que les collègues impliqués dans la recherche de géolocalisation.

**Catégorie services et technologie**



## **Spine VPD 2.0 Airbag - In&motion - Le premier airbag intelligent et connecté pour skieurs**

Homologué par la Fédération Internationale de Ski, ce système airbag se présente sous la forme d'un gilet porté sous une combinaison de ski. Il anticipe un déséquilibre et se gonfle en moins de 100 millisecondes (0,1 seconde) afin de protéger le skieur au moment de l'impact au sol. La protection est optimale pour la nuque, le thorax, la colonne, l'abdomen et les hanches.

**Catégorie design et technologie**



## **Ti'game - Altibox - Mini parcours**

Terrain multi sports, trampoline, accrobranche, cabane anniversaire... le mini parcours filet TI'GAME® est un concentré d'aventure ! Les enfants peuvent jouer en toute sécurité dans cette nouvelle aire de jeux de 25 m<sup>2</sup> sous le regard amusé des parents.

**Catégorie équipement collectif**





## **Thing** - Ardetechniques - Gamme de roues spécifiques pour la pratique du skateboard de descente

Ces roues servent à équiper des planches de longboardskate, des streetluges ou des buttboards pour pratiquer des sports de descente par gravité sur bitume sans moyen de freinage embarqué sur l'équipement.

**Catégorie technologie**



## **Vasi Izocel** - Vasimimille - Un équipement de visibilité pour cyclistes, randonneurs, trailer

Il est issu d'une fine observation des cyclistes urbains, de leurs besoins. Il est aujourd'hui approuvé, testé et validé pour bon nombre de cyclistes utilisateurs.

**Catégorie design**



## **Watthealth** - Hardis Group - Plateforme de gaming

Solution de sport-santé connectée, cette plateforme permet de créer des challenges sportifs pour des équipes de collaborateurs. La solution a pour objectifs de favoriser la pratique d'une activité sportive régulière par les salariés et d'améliorer la cohésion d'équipes en entreprise.

**Catégories santé/bien-être/prévention et services**



## **Wingjump** - Rip'Air - Voile de glisse pour une nouvelle activité de ski

Cette gamme de produits permet d'allier la glisse et le jeu avec l'air en toute sécurité, sur le domaine skiable ou en freeride. Une voile qui se porte comme une veste, formant un profil aéronautique. La stabilité et la fluidité offrent une sensation de glisse unique et la portance donne un effet de ski poudreuse permanent.

**Catégorie design et technologie**



## **Ze traker** - ZsafeTech - Objet connecté à fixer sur ses skis pour retrouver ses skis

À l'aide d'une application associée Smartphone, il permet de retrouver ses skis perdus dans la neige, mais aussi de l'utiliser comme alarme antivol de vos pauses en station de ski.

**Catégorie technologie**



## **1.065 no limit** - Rywan - Chaussettes de running avec la plus grande endurance du marché

La fibre CORDURA utilisée au talon et à la pointe leur procure une longévité exceptionnelle. Elles ont été testées en condition réelle à l'INSEP sur des centaines de kilomètres ce qui a permis de les garantir sans trou au talon et à la pointe.

**Catégorie technologie**

## INOSPORT ACCUEILLE CETTE ANNEE :

### → FastSpor'In, LA FILIERE INDUSTRIELLE SPORT ET BIEN-ETRE (SUR LE SHOWROOM)

Les Instituts Carnot STAR, LETI et MICA proposent désormais une offre de compétences élargie par l'association des 3 plateformes permettant aux entreprises de développer de la recherche et le développement nécessaire à leur innovation. Le consortium permet des axes de recherche élargis avec :

- .: Institut Carnot STAR Coordinateur : aspect transverse mouvement humain
- .: Institut Carnot LETI : aspect capteur communicant IoT
- .: Institut Carnot MICA : aspect matériaux

Soutenir les partenaires socio-économiques, industriels, fédérations sportives et professionnelles, collectivités, ...dans leur Recherche et Développement tel est l'objectif de FastSpor'In qui sera présent à Inosport pour nous présenter la filière ainsi que des prototypes innovants.

### → LE GMC GAMES & SPORT

#### Le GMC Games & Sport Organisé par Imaginove

Pratiques et industrie du sport rencontrent de plus en plus souvent les technologies du jeu vidéo et du web : e-sport, exergame, urban games, applications ludiques favorisant la pratique sportive (scoring, musique, réseaux sociaux...). Le **GMC Games & Sport** a pour objectif de mettre en lumière et de soutenir le développement des projets détournant des technologies du jeu vidéo au service d'une expérience sportive mais aussi des projets expérimentant de nouveaux usages à travers la collecte de data, des projets de jeu-vidéo s'appuyant sur des données issues du sport (collecte de datas, analyse du geste/du mouvement..) ainsi que des projets autour du e-sport, exergame, urban games....

Après un appel à projets et un comité de sélection, les 6 projets lauréats présenteront leur pitch à Inosport devant un comité d'experts. Libre accès pour les participants d'Inosport.

### → Tech'it

#### Découvrez Tech'it ! et venez jouer pour innover

**Atelier animé par Laure Dousset - Chef de projet sur le Playground - serious games and innovation - Grenoble Ecole de Management**

Avec le jeu **Tech'it !**, les joueurs manipulent des technologies bien réelles pour créer des produits et services afin de résoudre des problèmes du quotidien. Chacun sera capable d'innover avec des technologies sans pour autant avoir une formation scientifique. Premier jeu dans son genre, **Tech'it !** est à la fois éducatif, ludique et sérieux. Il permettra de se familiariser avec les technologies tout en développant de la créativité. Les 75 technologies du jeu ont été méticuleusement choisies pour pouvoir créer des synergies et des idées intéressantes autour des 100 objets et 20 personnages différents. Avec plus de **150 000 combinaisons** possibles, la créativité n'aura plus de limite ! Le jeu a été développé par GEM (Grenoble Ecole de Management) en collaboration avec le CEA (Commissariat à l'énergie atomique et aux énergies alternatives) avec une équipe internationale formée d'étudiants de GEM, le MIT (Massachusetts Institute of Technology) et ARIES (Ecole supérieur d'infographie) et avec le soutien de l'IRT Nanoelec.



## VOIRON, CŒUR DE LA FILIERE

### LE CŒUR DE LA FILIERE SPORT-LOISIRS-SANTE/BIEN-ETRE BAT À VOIRON EN ISERE

Le Pays Voironnais est particulièrement impliqué dans le développement de la filière sport, loisirs, santé/bien-être sur son territoire. Aucun hasard à cela. Le potentiel naturel d'expression de cette filière y est particulièrement riche en terme de pratiques (sports d'hiver, sports outdoor, sports aquatiques, etc.) et de nombreuses entreprises de référence et/ou innovantes du secteur telles que Rossignol, Poma, Sidas, Paraboat ou Netquattro y sont implantées.

La création d'Inosport en 2010, ainsi que la mise en oeuvre de living-labs - à la fois méthodes et lieux d'innovation impliquant utilisateurs, rapprochement entre laboratoires, industries et secteurs d'activités différents - s'intègrent donc tout naturellement à la dynamique du territoire.

La proximité de Grenoble et de son agglomération - premier pôle de recherche national après Paris - avec 20000 emplois dans la recherche privée et publique, 5 centres de recherche internationaux (EMBL, ESRF, ILL, IRAM, GHMFL), 9 organismes de recherche nationaux (CEA, CEN, CNRS, CSTB, INRA, INRIA, INSERM, IRD, IRSTEA) et 6 pôles d'excellence internationaux, sont autant d'atouts propices à l'innovation et de gages d'opportunités de développement technologique et de capacités partenariales avec les industriels.



# INOSPORT2016

l'événement innovation.sport.loisirs.santé.bien-être

## PARTENAIRES INOSPORT 2016

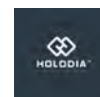
### PARTENAIRES



### AVEC LE SOUTIEN DE



### PARTENAIRES DES TABLES RONDES



## INFORMATIONS PRATIQUES

### ▶ CAMPUS LA BRUNERIE :

Avenue de Charavines  
38500 Voiron  
Coordonnées GPS : 45 22 45 96 N ; 5 34 42 86 E

### ▶ ACCES EN VOITURE :

#### Depuis Lyon ou Grenoble

Prendre l'autoroute A48. Sortir à l'échangeur n°10 « Voiron-Champfeuillet ». Dans les 3 ronds-points successifs, suivre la direction de Bourg-en-Bresse / Inolab - La Brunerie. Le campus la Brunerie est sur votre gauche.

#### Parking

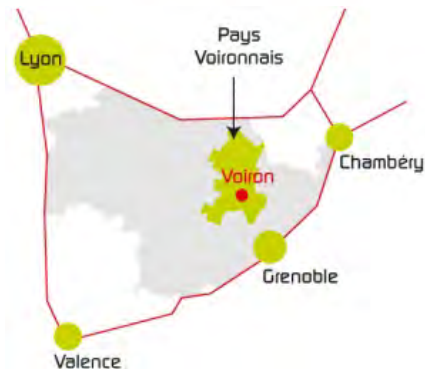
Parking gratuit fléché. A gauche dans la descente. Possibilité de faire demi-tour au rond point en contrebas. Attention, parking déplacé par rapport à d'habitude : 100m avant l'entrée principale du site.

### ▶ ACCES EN BUS :

Depuis la gare SNCF de Voiron :

Ligne 1 direction « Hypermarché Blanchisseries » arrêt « Avenue de la Brunerie – Inolab »

Départ toutes les 15-20min. Durée du trajet : 15 min. Prix du ticket à acheter auprès du conducteur : 1,20 €.



[www.inosport.fr](http://www.inosport.fr)

### ▶ ORGANISATION :

#### Pays Voironnais - Pôle Développement Economique

Dominique Rillh - Directeur Adjoint : Tél : +33 (0)4 76 27 94 30 – [dominique.rillh@paysvoironnais.com](mailto:dominique.rillh@paysvoironnais.com)

### ▶ COORDINATION CONFERENCES, SHOWROOM ET CONCOURS :

Hiceo - Sylvie Grasser – Tel : +33 (0)4 76 31 06 10 – [grasser@hiceo.fr](mailto:grasser@hiceo.fr)

### ▶ RELATIONS PRESSE :

#### InfluenSo by Le Service Kom - Grenoble

Elisabeth Briand - Tél : +33 (0)6 58 01 12 58 - [eli.briand@leservicekom.com](mailto:eli.briand@leservicekom.com)

Sophie Merindol - Tél : +33 (0)6 37 84 19 70 - [sophie.merindol@leservicekom.com](mailto:sophie.merindol@leservicekom.com)