



20 mai 2008

Du 3 juin au 28 septembre 2008

# Sport & Numérique

Une programmation exceptionnelle

du Carrefour numérique de la Cité des sciences et de l'industrie  
pour découvrir le sport au travers des nouvelles technologies.

En près d'une dizaine d'années, les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont bouleversé notre quotidien. Aujourd'hui, plus personne n'imaginerait vivre dans un monde « déconnecté » et chaque semaine qui passe voit fleurir de nouvelles applications. Les loisirs, et tout particulièrement le domaine des sports, sont l'objet de développements riches et variés. Du simple jeu de simulation ou d'imitation aux applications logicielles complexes utilisées pour la préparation des sportifs professionnels, les nouvelles technologies ont pris une importance considérable.

S'appuyant sur le calendrier sportif particulièrement riche des prochains mois, le Carrefour numérique se met aux couleurs du sport durant tout l'été et propose une série de rencontres et d'événements destinés à présenter toute la richesse et la diversité de l'offre numérique en relation avec les pratiques sportives. Les six événements majeurs retenus, serviront de supports à l'organisation de tables rondes, de démonstrations, d'initiations libres et de tournois... Il s'agit des **internationaux de France de tennis** qui se dérouleront à Roland Garros du 25 mai au 8 juin, de l'**Euro 2008 de football** qui aura lieu en Suisse et en Autriche du 7 au 29 juin, du **tour de France à la voile** du 7 au 25 juillet, de l'**Evian trophée master de golf féminin** le 3 août et enfin des **Jeux Olympiques d'été de Pékin** du 8 au 24 août 2008.

La programmation d'une ampleur exceptionnelle met l'accent sur le ludique et l'expérimentation. Etalée du 3 juin au 28 septembre 2008, elle proposera une vaste palette d'activités aux novices comme aux utilisateurs plus chevronnés des nouvelles technologies et permettra notamment au public de jouer avec la toute dernière génération de jeux vidéo de simulation sportive : **UEFA EURO 2008 (Electronic Arts), BEIJING 2008 (SEGA)**... Pour accentuer l'impact de cet événement, le Carrefour numérique bénéficie de collaboration et de la participation de la Bibliothèque des sciences et de l'industrie et de la Géode.

## Un parcours « découverte » en 6 étapes.

Inspiré des parcours forme et santé, le « parcours découverte » est installé au sein de la Bibliothèque des sciences et de l'industrie. Ses bornes interactives et ses manipulations aux interfaces originales présentent les liens bilatéraux forts qui se sont noués entre le sport et les nouvelles technologies. On pourra ainsi découvrir les évolutions des métiers du sport liés au numérique, les outils numériques utilisés dans la pratique du sport de haut niveau, les usages du numérique dans la médecine du sport et trouver dans cet espace une importante sélection d'ouvrages, de dvd-roms et de cd-roms pour aller plus loin dans l'exploration de ces sujets.

### Information presse :

Alain Rollet, 01 40 05 73 63, [a.rollet@cite-sciences.fr](mailto:a.rollet@cite-sciences.fr)

Viviane Aubry, 01 40 05 72 65, [viviane.aubry@cite-sciences.fr](mailto:viviane.aubry@cite-sciences.fr)

Information du public : [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr)

## Des démonstrations pour découvrir et comprendre l'évolution de la simulation sportive et ses usages.

Tout au long de l'été, les visiteurs auront l'occasion d'expérimenter les sensations extraordinairement proches de la réalité que permettent de restituer les différents dispositifs de simulation sportive. Des médiateurs proposeront aux visiteurs d'essayer des simulateurs de courses de vélo dans vélodrome virtuel, de courses d'aviron permettant de se confronter à d'autres internautes connectés en réseau, mais aussi des dispositifs de simulations de courses automobiles (**Playseats**).

Tous les samedis, de juin à septembre, en partenariat avec **MO5**, les visiteurs pourront assister à une rétrospective originale : celle de l'histoire des jeux de simulation sportive. De Pong aux toutes dernières versions des jeux qui ont marqué ce secteur, ils pourront constater l'importante évolution technologique des jeux vidéo liés à l'univers du sport. Grâce au partenariat de **Dartfish**, le public aura également l'opportunité de découvrir l'analyse vidéo, une technique utilisée désormais pour l'entraînement des sportifs de haut niveau. Ils auront l'opportunité de se mesurer « virtuellement » à des sportifs professionnels. En fonction du calendrier, nos visiteurs pourront ainsi pendant toute la durée du tournoi de Roland Garros, s'exercer à la technique du service, puis pendant l'Euro 2008, à celle du tir arrêté. Ensuite, lors de l'Evian Master, ils s'initieront et compareront leur swing à celui des championnes de golf. Pour finir, pendant toute la durée des Jeux Olympiques, ils pourront tester leur réactivité au moment crucial du top départ d'un 100 mètres.

Enfin, un dernier atelier permet de découvrir les plus récentes interfaces de simulation sportive. Une occasion unique d'essayer quelques unes des nouvelles pratiques sportives (step, danse de salon ou saut à ski) proposée par l'extension **WIIFit** de la désormais célèbre console **WII de Nintendo**.

### Des tables rondes

#### **Les usages du numérique dans le sport**

*Mardi 17 juin de 18h00 à 19h45*

**Comment le numérique est-il utilisé dans la préparation à la compétition sportive ?**

*Mardi 9 septembre de 18h00 à 19h45*

**Comment les journalistes sportifs s'approprient-ils les nouvelles technologies ?**

*Mardi 23 septembre de 18h00 à 19h45*

**Quel est l'apport des nouvelles technologies aux disciplines handisports ?**

#### **La représentation sportive dans les jeux vidéo**

*Mardi 3 juin de 18h00 à 19h45*

**L'expertise dans la conception de jeux vidéo de simulation sportive**

*Mardi 10 juin de 18h00 à 19h45*

**L'expertise dans la réalisation de jeux vidéo de simulation sportive**

*Mardi 24 juin de 18h00 à 19h45*

**L'expertise dans la distribution de jeux vidéo de simulation sportive**

*Mardi 2 septembre de 18h00 à 19h45*

**Les nouvelles interfaces actuelles et à venir de la simulation sportive dans les jeux vidéo**

Mardi 16 septembre de 18h00 à 19h45

### Rétrospective de la simulation sportive dans les jeux vidéo

Samedi 27 septembre de 16h00 à 18h45

### Les e-sports, loisir ou discipline sportive ?

#### Des compétitions.

Démos, initiations et compétitions sur une sélection des meilleurs jeux vidéo du moment dans le domaine de la simulation sportive seront proposées quotidiennement.

Du 7 au 29 juin, **l'Euro 2008, donnera ainsi lieu à un exceptionnel tournoi.** Chaque jour, 16 joueurs seront sélectionnés et s'affronteront sur **UEFA EURO 2008 (Electronic Arts)**, le jeu officiel de cette compétition. Les gagnants des sélections quotidiennes qui le désirent seront ensuite conviés à revenir le 29 juin à partir de 19 h pour participer à une grande finale diffusée en direct sur l'écran géant de la Géode. Compétiteurs et spectateurs seront ensuite conviés à suivre à partir de 20 h 45, la véritable finale de l'Euro 2008, qui sera retransmise en direct sur l'écran géant de la Géode.

Du 8 au 13 août, à l'occasion de la première semaine des Jeux Olympiques, un autre tournoi « **Les Jeux Olympiques comme si vous étiez** », est organisé en partenariat avec **SEGA**. Grâce à **BEIJING 2008**, le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques, les visiteurs participeront aux épreuves en se mettant dans la peau d'un sportif de haut niveau. De nombreux lots seront offerts aux meilleurs d'entre eux.

#### Les ateliers

Pendant toute la durée de la programmation Sport & Numérique, le Carrefour numérique propose également une sélection d'ateliers permettant d'explorer différentes applications numériques liées à l'univers du sport.

##### Atelier « Cartoonerie des JO »

*Juin et septembre : tous les mercredis de 16 h à 18 h*

*Juillet et août : tous les vendredis de 12 h à 14 h*

*+ 2 et 16 juillet, 13 et 27 août de 16 h à 18 h*

Atelier de création d'un clip animé à partir du site web la Cartoonerie.

Chaque participant tire au sort un scénario d'une épreuve olympique inventée et se lance dans la création d'une scène.

Participants : groupe préconstitué ou bien individuels ayant les pré-requis.

##### Atelier Photomontage « Dans la peau d'un athlète »

*De juin à septembre : Tous les dimanches de 16 h à 18 h*

*+ 9 et 23 juillet, 6 et 20 août de 16 h à 18 h*

Les participants, à l'aide logiciel de retouche photo, s'insèrent dans des actions de sports.

Participants : groupe préconstitué ou bien individuels ayant les pré-requis.

#### Quiz

L'histoire, les disciplines, l'éthique des jeux olympiques sous la forme d'un Quiz d'une vingtaine de questions

*Juin : les samedis de 14 h à 16 h*

*De Juillet à Août : les samedis de 12 h à 14 h et les mardis de 12 h à 14 h*

*Septembre : les samedis de 14 h à 16 h*

**Deux tournois de jeux vidéo. Tournois PES 8, NBA**

*Le 13 juin de 16 h à 18 h 45*

*Le 13 septembre de 16 h à 18 h 45*

Enregistrements d'actions de jeux destinées à être réutilisées dans l'atelier commentaire sportif.

Participants : groupe préconstitué ou bien individuels ayant les pré-requis.

**Montage et commentaire sportif.**

*Deux séances : mardis 23 et 30 septembre de 16 h à 19 h*

Commentaire à partir de jeux vidéos d'extraits de match de football, de basket, de tennis,

Participants : groupe préconstitué ou bien individuels ayant les pré-requis.

**Au lendemain des JO, création d'un site « bilan des JO »**

*Trois séances : les mardis 2, 9 et 16 septembre de 16 h à 19 h*

Création de pages web : les médailles françaises, les événements marquants... avec des outils Apple et en particulier le logiciel IWEB.

**Doté d'une superficie de 1 200 m<sup>2</sup> et équipé de 120 postes de travail, le Carrefour numérique de la Cité des sciences est un centre de ressources en accès libre et gratuit, qui a pour vocation de rendre accessibles au grand public les outils et la culture numérique. C'est également un point de convergence entre les différents réseaux publics numériques et plus particulièrement le réseau des cyber-bases.**

**Informations pratiques :**

**Tables rondes : entrée libre et gratuite dans la limite des places disponibles.**

**Ateliers et tournois : accès gratuit. Inscription préalable sur place, à l'accueil du Carrefour numérique.**

**Information du public : [www.cite-sciences.fr](http://www.cite-sciences.fr)**



## PARTENAIRE DE SPORT & NUMERIQUE

Avec l'Agence Française du Jeu Vidéo (AFJV), **SEGA est partenaire de Sport & Numérique**, une programmation exceptionnelle du Carrefour numérique de la Cité des sciences et de l'industrie pour découvrir les liens entre sport et nouvelles technologies.

L'engagement de **SEGA** se manifeste par le soutien apporté à des projets situés au carrefour de la sensibilisation pédagogique et de la dynamique participative autour du jeu vidéo.

La manifestation **Sport & Numérique** tout en divertissant le public constitue un excellent vecteur de diffusion des connaissances. Et quand on sait que le jeu vidéo est devenu une activité culturelle de masse, on voit bien tout l'intérêt que cette exposition représente pour l'industrie du jeu vidéo dont **SEGA** est un acteur majeur.

Aujourd'hui, avec les jeux vidéo, on peut entraîner l'agilité de son cerveau et même faire du sport ! On n'entretient plus sa forme devant une VHS de Jane Fonda mais avec un coach virtuel interactif !

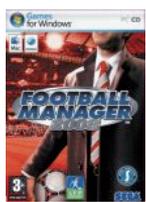
Le sport, avec entre autres **Mario & Sonic aux Jeux Olympiques** ou **Virtua Tennis 3**, occupe une place centrale dans le développement des jeux SEGA et en fait donc un partenaire naturel de l'exposition.

### Les contributions spécifiques de SEGA au Stade numérique :



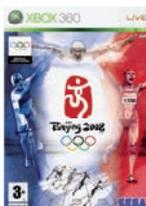
#### La mise à disposition de bornes Xbox 360 pendant Roland-Garros.

Avis aux amateurs de tennis : que se soit pour simuler les coups des pros sur **Virtua Tennis 3** ou bien retrouver des figures emblématiques dans **SEGA Superstars Tennis**, RDV du 03 au 08 juin !



#### Des ateliers pour tester la culture footballistique des visiteurs,

les mercredis 11, 18 et 25 juin de 14h à 16h sur la base de Football Manager 2008, la simulation de management de football la plus réaliste jamais conçue !



#### Des animations avec de nombreux lots à la clé :

- Du 8 au 13 août, des animations BEIJING 2008 - le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques
- Du 20 au 23 août, des animations Mario & Sonic aux Jeux Olympiques, sorti sur Wii et DS et déjà vendu à plus de 5 millions d'exemplaires dans le monde !



### Service de presse

Alexandra FIORE - Attachée de presse - Tél : 01.55.65.11.97 – [fiorea@segafrance.fr](mailto:fiorea@segafrance.fr)



## BEIJING 2008 - le jeu vidéo officiel des Jeux Olympiques

**Un Monde... Un Rêve... Un Jeu...**

Prenez part à la plus prestigieuse compétition sportive,  
représentez votre pays et couvrez-vous d'or.

Pour la première fois sur console nouvelle génération découvrez l'expérience olympique en haute définition. Rivalisez seul ou jusqu'à huit joueurs en ligne, avec un nombre important d'épreuves et des contrôles innovants pour permettre à tous de progresser et qui sait, établir un nouveau record !

- **38 épreuves officielles :**

Athlétisme, Natation, Gymnastique,  
Judo, Tennis de table, Canoë kayak ...

- **Mode Olympique :**

Entraînez votre équipe, améliorez  
les capacités de vos athlètes,  
et tentez de décrocher l'or olympique.

- **Contrôles innovants :**

Faites preuve de force, d'agilité,  
de vitesse ou encore de rythme  
pour battre des records.

- **Effort surhumain :**

Ne faites plus qu'un avec votre athlète  
pendant quelques secondes,  
soyez au plus proche de l'action,  
et prenez le temps de contrôler  
chaque mouvement.

- **Compétition mondiale en ligne**

Pour la première fois dans l'histoire  
des jeux vidéo olympiques  
vous pouvez jouer en ligne !  
Confrontez-vous à l'élite mondiale :  
Match amicaux, compétitions  
et classements mondiaux offrant  
des heures de divertissement.

- **Graphismes haute définition :**

Beijing 2008, le jeu officiel des Jeux  
Olympiques vous plonge au cœur des JO,  
avec plus de mille athlètes modélisés,  
et les stades olympiques entièrement  
reconstitués.



**Vivez les Jeux Olympiques en haute définition !**

Sur PS3, Xbox 360 et PC – Date de sortie : fin juin

