

De la production de vidéos sportives à leur consommation

Depuis plus de dix ans, la société fribourgeoise Dartfish diffuse ses images dans les compétitions sportives et fournit des logiciels d'analyse visuelle aux entraîneurs du monde entier. Pour rester dans la course, elle se doit de toujours innover et de répondre aux évolutions technologiques périphériques. Hélène Lelièvre

162 des 258 médaillés aux Jeux olympiques de Vancouver utilisent les logiciels d'aide à l'entraînement de Dartfish. Une fierté pour la société fribourgeoise aujourd'hui mondialement reconnue. C'est d'abord avec sa solution de superposition d'images lors des événements sportifs, notamment la Coupe du monde de ski alpin en 1999 à Wengen, que l'entreprise a bâti sa renommée peu après sa création, fin 1998. Aujourd'hui ses logiciels d'aide à l'entraînement sont utilisés dans le monde entier et ce tant dans des sports à forte dimension technique comme le golf et le patinage artistique, que dans des sports d'équipe tels que le volleyball et le rugby.

S'adapter à l'évolution des équipements vidéo

Dès le départ, la société fribourgeoise issue de l'EPFL s'est rendue compte du potentiel de la vidéo pour les entraîneurs, qu'il s'agisse d'analyser une performance a posteriori ou d'offrir un retour immédiat à l'athlète sur le geste accompli. Logiquement, elle a cherché avec ses produits à enrichir et à simplifier ces différents usages. Par ailleurs, l'entreprise s'est attachée ce que ses solutions puissent être employées avec des équipements matériel standard, typiquement un laptop et une caméra DV. Dans ce domaine justement, Dartfish doit sans cesse s'adapter aux progrès technologiques. Pour Serge Ayer, CTO de Dartfish, dans deux ou trois ans, les enregistreurs à cassettes DV auront ainsi probablement disparu au profit de modèles à disque dur. Cette évolution a naturellement un impact sur les solutions proposées aux entraîneurs, car si ces nouvelles caméras s'avèrent parfaitement adaptées pour l'analyse ultérieure des images saisies, elles ne se prêtent pas du tout à l'emploi en direct durant l'entraînement. La société explore donc les possibilités des caméras IP, des modèles souvent destinés à la surveillance et qui délivrent le flux vidéo en direct. «Elles n'ont pas été conçues pour cela, mais sur le marché, ce sont les seuls modèles pour lesquels l'utilisation dans l'action est simple. Le logiciel doit donc s'adapter à l'arrivée de ces



Dartfish fait évoluer son produit tant pour satisfaire aux nouveaux usages des organisations sportives que pour s'adapter à l'évolution des équipements connexes, à commencer par les caméras.

outils particuliers.» Ainsi, selon Serge Ayer, il est probable que le logiciel se décline à l'avenir en diverses versions, chacune appropriée à un usage et à un type d'équipement particuliers. Du côté des systèmes d'exploitation aussi, Dartfish s'adapte aux évolutions technologiques: ses logiciels fonctionnent ainsi d'ores et déjà sur Windows 7.

De la production d'analyses à la consommation en ligne

En 2008, Dartfish a opéré un véritable virage dans son développement et son modèle d'affaires. En lançant Dartfish.tv, la société vise désormais un marché et un public plus larges. Il s'agit là d'une plateforme de partage en ligne de vidéos enrichies à l'aide du logiciel d'entraînement d'analyses et autres annotations. Avec Dartfish.tv, les fédérations sportives, par exemple, peuvent diffuser la totalité de leurs compétitions à destination non seulement de leurs membres, mais aussi d'un auditoire plus important permettant ainsi de démocratiser des sports parfois confidentiels. «La force de cette plateforme, c'est la valeur ajoutée des vidéos produites par les entraîneurs, précise Serge Ayer. Sur Dartfish.tv, les consommateurs vont petit à petit devenir acteurs du contenu d'abord en postant des commentaires et des

informations supplémentaires puis en ajoutant des vidéos.» Dartfish entend profiter ainsi de nouvelles sources de revenus, provenant de la location de chaînes aux producteurs de contenus et des abonnements auxquels les consommateurs pourront souscrire.

À l'heure actuelle, les vidéos partagées sont hébergées par la société qui ne souhaite pas pour l'instant utiliser de services cloud, pour des raisons techniques notamment. «Nous continuons à garder un œil sur ces solutions» commente Serge Ayer tout en indiquant que pour le moment, l'hébergement ne pose pas de réel problème.

Outre le web, les téléphones portables vont de plus en plus devenir un outil privilégié de consommation de vidéos. Alors pour l'avenir, la société, qui compte plus de 50 salariés répartis sur tous les continents, mise sur les plateformes smartphones, comme l'explique Serge Ayer: «Pour être disponible sur ces appareils, il faudrait créer un applicatif pour chaque chaîne. La manière de naviguer dans le contenu doit aussi être un peu différente de ce qui existe actuellement.» Les vidéos devront en plus être encodées pour ces plateformes. Un autre facteur externe de développement réside dans l'arrivée de l'HTML 5. C'est, selon le CTO, la grande évolution dans le domaine de l'affichage vidéo puisque cela permettra de jouer une vidéo directement dans une page HTML. Ici aussi, il estime cependant qu'il est encore trop tôt pour faire des migrations. Dartfish est, dans ce domaine, encore en phase de veille. <



Initiative des Cantons de Berne, Fribourg, Vaud, Neuchâtel, Genève, Valais et Jura, soutenue par le Secrétariat d'Etat à l'économie (SECO), Alp ICT a pour mission de créer une dynamique économique au bénéfice des acteurs des TIC de Suisse occidentale par l'activation de liens multilatéraux entre les acteurs économiques, politiques et scientifiques. www.alpict.ch