



digital.union@sonapresse.com

INNOVATION START-UP

eGabon : les lauréats reçoivent leur soutien financier

GMNN
Libreville/Gabon

DANS l'optique de promouvoir le numérique, le ministère de la Communication et de l'Économie numérique, dans le cadre du projet eGabon, a organisé d'octobre 2020 à avril 2021, une série d'activités visant à sélectionner les 10 projets numériques les plus pertinents dont 5 en "catégorie démarrage" et 5 autres dans la "catégorie croissance".

À la suite du concours eStartup Challenge, les 5 lauréats en catégorie démarrage ont été orientés à l'incubateur Ogooué-Labs pour 6 mois d'accompagnement. Ils ont reçu hier une subvention de 146 586 904 francs de l'État gabonais pour lancer leurs projets. Ladite somme a été répartie comme suit: Hosto-Yubile (e-Santé): 43 millions de francs ; E-Bantou (e-Culture): 30 millions de francs ; Tomav (agritech): 26 128 204 de francs ; Emotiomètre (e-Santé): 21 484 000 de francs ; Orema Technology (e-Service):



Photo: DR
Les responsables de l'incubateur Ogooué-Labs et les startuppeurs.

25 974 700 de francs.

Au terme de la formalisation juridique et de l'ouverture des comptes de chacun des projets, la cérémonie d'hier à l'incubateur Ogooué-Labs visait à formaliser et concrétiser les engagements financiers de l'État envers

chacun des projets. Cette concrétisation se fera par la remise du matériel, la signature des contrats entre les différents porteurs de projets et leurs fournisseurs en présence de l'État et des partenaires du projet.

Cette activité organisée par

l'incubateur Ogooué-Labs vise à rendre compte de l'évolution de l'accompagnement mais, surtout, de la concrétisation des promesses de l'État envers ces jeunes gabonais, lauréats dudit concours et ce, pour la promotion et la diversification de l'économie.



Photo: DR

L'actu du web
Par I.M'B
VIDÉOS : PLUS DE 3 MILLIARDS DE PERSONNES CONNECTÉES

Selon une récente étude réalisée par eMarketer, le nombre d'internautes qui regardent des vidéos sur le web ne cesse d'augmenter. Les prévisions pour 2023 annoncent 3,48 milliards de "viewers" (personnes regardant des vidéos sur le web). Entre 2019 et 2020, les viewers ont augmenté de 11,6 %. Soit de 2,78 milliards de personnes en 2019 à 3,1 milliards en 2020. Cette forte augmentation s'explique notamment par les confinements à répétition à travers le monde en raison de la pandémie de Covid-19.

TIKTOK : PLUS D'1 MILLIARD D'UTILISATEURS ACTIFS PAR MOIS



Photo: DR/L'Union

Performance exceptionnelle pour Tik Tok devenue l'application la plus téléchargée au monde en août dernier. Le fleuron de ByteDance vient désormais de passer la barre du milliard d'utilisateurs actifs par mois. À titre de comparaison, Instagram a obtenu 1 milliard d'utilisateurs actifs mensuels huit ans après son lancement, et six ans après que le géant Facebook ne la rachète... TikTok est disponible à grande échelle depuis 2018 seulement. Le réseau social le plus populaire au monde, Facebook, recensait 2,9 milliards d'utilisateurs actifs en juin 2021.

CHINE : DES AVIONS DE GUERRE HAUTE TECHNOLOGIE



Photo: DR

L'Armée de l'air de l'Armée populaire de libération (APL) de la Chine a dévoilé un éventail de nouveaux avions au Airshow China 2021 à Zhuhai. Parmi les avions mis en spectacle : deux jets de chasse furtifs J-20, le nouvel avion de guerre électronique chinois J-16 D, et un nouveau drone de reconnaissance haute altitude, WZ-7.

Technologies

Créer des jeux vidéo : des logiciels pour s'y mettre

AVEC les smartphones plus performants, les ordinateurs (qu'ils soient fixes ou portables), les bornes d'arcade ou les consoles portables, le jeu vidéo est devenu incontournable. Dès qu'on parle de ce divertissement, on devine de grosses sociétés aux commandes, des équipes qui s'efforcent de créer le meilleur jeu possible.

Cependant, s'il est vrai que c'est la norme, il est possible qu'un particulier parvienne à concevoir son projet en 2D ou 3D. Cela prendra du temps, mais il existe des logiciels pour s'y mettre. Même si on ne connaît pas grand-chose du codage. Parmi les moteurs de jeu gratuits, le site Clubic estime qu'on trouve son bonheur. Il met en avant Construct 2 (qui mise sur la 2D en toute simplicité), LÖVE (apprendre et exploiter le langage LUA), GameMaker, GDevelop (pour des jeux de plateformes 2D et 3D) et Godot Engine (le meilleur moteur de jeu 2D/3D multiplateforme). Pour coachme.fr, des outils comme GDevelop permettent de créer des jeux mobiles ou PC sans savoir coder.

OuestFrance préfère se confier à RPG Maker MZ, Construct 3 qui est une gamme de logiciels spécialisés dans l'élaboration de jeux en 2D. "Il s'agit d'ailleurs de la seule contrainte. Le programme est suffisamment souple pour permettre de s'exprimer dans un très grand nombre de genres : de la plateforme à l'action, en passant par le shoot'em up et la



Photo: DR/L'Union

stratégie au tour par tour", avance-t-il. Il ajoute Pico-8 ou GameMaker Studio 2 (qui a permis de créer des jeux comme Spelunky Classic, Nidhogg, Hotline Miami, Undertale, Nuclear Throne).

Mais avant de se lancer, il vaut mieux bien définir son concept de jeu, les personnages. Comme il faut penser à la communauté de créateurs qui peuvent vous aider dans le processus de création.

Serge A. MOUSSADJI