



Swisscom récompense les meilleures applications suisses pour smartphone

Hier soir à Berne, les meilleures applications suisses pour les systèmes d'exploitation des smartphones Android, iOS et Windows Phone ont reçu le Swisscom App of the Year Award. Les lauréates ont pour nom SwissClimb, OKO et TouchMountain. Elles se sont imposées devant plus de 60 candidates et ont convaincu par leur force novatrice, leur utilité pour les clients et leur grande convivialité.

Le prix a été décerné dans le cadre de la semaine mondiale de l'entrepreneuriat, la GEW Switzerland. Environ 100 spécialistes de la branche et développeurs de toute la Suisse y ont assisté. «Nous sommes évidemment quelque peu fiers d'avoir réussi à créer, avec SwissClimb, l'une des meilleures applications de Suisse», affirme Marco Zietzling, développeur de l'application vainqueur dans la catégorie Android. «C'est très agréable d'être récompensé pour son travail», ajoute Nadezda Suvorova, à l'origine de l'idée qui a permis de développer le jeu d'entraînement cérébral OKO.

Les gagnants – de l'escalade à l'entraînement cérébral

Vainqueur dans la catégorie Android: SwissClimb

SwissClimb est une application d'extérieur proposant des informations exhaustives sur plus de 600 zones d'escalade en Suisse.

Vainqueur dans la catégorie iOS: OKO

Ce jeu d'entraînement cérébral hypnotisant est un puzzle vidéo contenant de fascinantes prises de vue de la terre par la NASA.

Vainqueur dans la catégorie Windows Phone: TouchMountain

L'application de réalité augmentée (Augmented Reality) identifie les montagnes du monde entier et comprend de nombreuses indications telles qu'altitude, distance et conditions météorologiques.

Sélection par vote du public

Dans chaque catégorie, une application sur 65 a été sélectionnée pour le prix sur la base d'un vote du public sur Swisscom Labs (www.swisscom.ch/labs). Un jury professionnel composé de développeurs ainsi que de spécialistes du marketing et de la branche ont ajouté deux applications dans chaque



swisscom

**Communiqué de
presse**

catégorie avant de désigner les vainqueurs. «J'ai été surpris par le large éventail des applications. Cela montre à quel point les développeurs suisses sont actifs», confie Marco Wyrsh, membre du jury et président de PocketPC, le plus grand portail suisse pour smartphones.

Reconnaissance du milieu suisse du développement

En octroyant le Swisscom App of the Year Award, Swisscom entend inciter les développeurs et start-ups suisses à apporter leur contribution à la communication mobile. Parallèlement, elle leur offre la possibilité de présenter leurs applications à un large public. Outre le trophée du vainqueur et une tablette, les vainqueurs bénéficient d'une large présence dans les médias en ligne de Swisscom et dans le Swisscom Shop Magazine, qui compte environ 1,5 million de lecteurs.

Vainqueur de la catégorie Android

SwissClimb – la banque de données des zones d'escalade suisses

SwissClimb est l'application indispensable à tous les passionnés d'escalade en Suisse. L'application comprend plus de 600 zones d'escalade et est ainsi l'une des plus complètes en la matière sur le marché.

SwissClimb aide les utilisateurs à trouver la paroi idéale. Et pour chaque site, l'application propose en outre des informations utiles telles que nombre de routes par niveau de difficulté, prévisions météorologiques pour les jours à venir, position exacte sur la carte, convivialité pour les enfants, et bien d'autres données importantes, comme:

- Durée de la montée
- Type de roche
- Altitude
- Abris en cas de pluie
- Liens vers les différents topos
- Accès direct aux topos en ligne (si disponibles publiquement)

Les réflexions qui ont permis de réaliser l'application – l'équipe de développeurs

Les bonnes choses vont par trois. C'est aussi le cas pour l'équipe de développeurs de SwissClimb, dont l'idée vient de Costantino Sertorio, développeur de logiciel de 42 ans et fan d'escalade. «Je n'avais tout



swisscom

**Communiqué de
presse**

simplement plus envie de perdre mon temps à lire des tonnes de bouquins sur l'escalade. En outre, je me suis plusieurs fois énervé après m'être perdu en forêt parce que les guides n'étaient pas assez précis.» Costantino Sertorio a alors développé la version iOS, puis emmené avec lui Marco Zietzling, qui s'est chargé de créer la version Android. Silvia Carbogno, responsable de la gestion des données, complète l'équipe.

www.swissclimb.ch

Téléchargement:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=ch.swissclimb.android>

<https://itunes.apple.com/ch/app/oko/id524351381?mt=8>

Vainqueur dans la catégorie iOS

OKO – le puzzle sous forme de jeu vidéo

OKO n'est pas qu'un simple jeu. Ce puzzle en vidéo pour iPad offre un authentique entraînement cérébral. Le but consiste à arrêter les cercles tournants au bon moment, seul moyen de faire apparaître complètement les images satellites de la banque de données de la NASA. Plus le joueur progresse, plus les puzzles deviennent compliqués et «hypnotisants».

OKO est une application de divertissement susceptible de créer une certaine dépendance. Le puzzle emmène le joueur dans un monde aux vues très particulières: ces images satellites du monde entier sont impressionnantes. Et l'environnement sonore du jeu est aussi étrange que fascinant: il se compose entre autres d'enregistrements effectués à bord d'une navette spatiale.

Les réflexions qui ont permis de réaliser l'application – l'équipe de développeurs

L'idée de cette application d'entraînement cérébral est née dans l'esprit de Nadezda Suvorova, designer et étudiante de 24 ans, dans le cadre de son programme de master de Media Design à la Geneva University of Art and Design (HEAD Geneva). En collaboration avec son professeur Pierre Rossel et le musicien Jérémie Forge, elle a créé ce jeu en six mois environ. Pierre Rossel était responsable du développement de l'application et Jérémie Forge, musicien de 27 ans, a conçu les sons du jeu.



swisscom

**Communiqué de
presse**

<http://www.nadezdas.com/oko/>

Téléchargement:

<https://itunes.apple.com/ch/app/oko/id524351381?mt=8>

Vainqueur dans la catégorie Windows Phone

TouchMountain – Search.Find.Touch

TouchMountain est le guide parfait pour tous les amoureux des activités en extérieur et de la montagne. Les sommets – quel que soit leur emplacement sur la terre – sont identifiés sur la carte, sous forme de liste ou directement sur l'image caméra (Augmented Reality). L'application est ainsi l'une des premières à offrir une telle fonction sur Windows Phone.

Qui est souvent à la montagne ne peut se passer de TouchMountain. Car l'application permet de consulter pour chaque sommet une foule d'informations telles que l'altitude, la distance momentanée avec chaque sommet, les coordonnées, les conditions météorologiques, des Live-Cams et des articles Wikipédia. Particulièrement attrayant: les alpinistes peuvent télécharger des pays entiers et utiliser ainsi l'application sans connexion Internet.

Les réflexions qui ont permis de réaliser l'application – l'équipe de développeurs

«Lors de mes activités en plein air, soit j'avais la mauvaise carte, soit j'avais une fois de plus oublié le nom du sommet. C'est ce qui m'a donné l'idée de créer l'application TouchMountain», affirme Peter Meyer, initiateur et entrepreneur. Il a complété l'équipe en y intégrant son fils, André Meyer, étudiant en informatique, et le collègue de ce dernier, Christian Lüthol. Ils se sont chargés de l'implémentation du serveur et du développement du Client WP7. Linard Moll, collaborateur de Peter Meyer, a dirigé le projet qui a duré six mois. «Les réactions très positives que nous avons reçues du monde entier nous ont encouragés à développer d'autres applications», précise-t-il.

www.touchmountain.ch

Téléchargement:



swisscom

Communiqué de
presse

<http://www.windowsphone.com/de-de/store/app/touchmountain/cb516752-1383-480c-92f5-858165ae97c3>

Compléments d'information :

www.swisscom.com/media

www.swisscom.com/labs

www.swisscom.ch/startup

www.gew-switzerland.ch

Berne, le 13 novembre 2012