

## CAS PRATIQUE

## Repenser les espaces de travail

L'Agestra accompagne les entreprises dans la création d'espaces de travail via LA MOBILISATION D'ERGONOMES ET D'OUTILS DIGITAUX. Illustration avec le projet développé pour la société KSB.

**E**xosquelettes assurant de la maintenance, simulateurs 3D permettant l'apprentissage de gestes et de comportements sans prendre de risque, intelligence artificielle optimisant l'exploitation de données à des fins prédictives... Dans bien des domaines, les nouvelles technologies sont mises à profit pour optimiser la santé, la sécurité et le bien-être des salariés et collaborateurs. Elles sont parfois au cœur de tout un processus innovant à l'image du programme déployé par l'association Agestra (Agir ensemble pour la santé au travail) qui a pour mission d'« éviter toute altération de la santé physique et mentale des travailleurs du fait de leur travail », via toute une palette d'actions de prévention. L'Agestra a notamment accompagné l'entreprise KSB dans le cadre d'un projet visant à créer un nouveau site (fusion de deux sites existants) accueillant à la fois des ateliers et des locaux administratifs. « Avec pour ambition de repenser notre organisation de manière à optimiser le bien-être des collaborateurs en les plaçant au centre de l'environnement de travail », explique Caro-



VENDREDI 16 JUIN 2023  
Sophie Bourgogne-Petit (centre) et Caroline Pellerin ont souligné l'approche sur mesure et collaborative de cet accompagnement innovant.

line Pellerin, responsable qualité sécurité et environnement de KSB entreprise qui produit et commercialise des pompes, de la robinetterie, des systèmes, et fournit les services associés.

## Réalité virtuelle

« Notre approche consiste à adapter l'environnement de travail aux hommes et pas le contraire », précise Sophie Bourgogne-Petit, ergonome à l'Agestra « la priorité est donc de se rendre dans l'entreprise afin de bien comprendre ses activités pour ensuite définir et concevoir des pistes d'amélioration ». Cela se traduit par des entretiens avec les salariés

et de l'observation. Pour faire le plein de données (objectives), différents outils sont mobilisés comme des capteurs (de mouvements), des logiciels mais également des casques virtuels. « La réalité virtuelle nous permet de modéliser les espaces de travail et de faire en sorte que les salariés puissent s'y projeter et les tester dans le but de les adapter, de les modifier et de les améliorer si besoin. Les salariés peuvent ainsi, aussi, commencer à s'approprier ces espaces », explique Sophie Bourgogne-Petit. Une « confection » sur mesure qui s'accompagne, bien entendu, de gains de temps et d'argent.

## Bilan de l'opération ?

« Bilan très satisfaisant. Tout d'abord car la méthode est collaborative et implique tous les salariés. Ensuite, car nous avons suivi toutes les préconisations faites et les salariés travaillent dans de bonnes conditions. C'est aussi positif pour l'entreprise qui affiche une meilleure productivité », souligne Caroline Pellerin. L'Agestra confie que d'autres projets similaires sont actuellement en cours et que toutes les entreprises adhérentes à l'association peuvent en bénéficier. le médecin du travail étant la personne de contact.

Fabrice Barbier



Un public nombreux a suivi les échanges, tout au long de la journée.

## L'IA pour tendre vers le zéro accident

« Développer des innovations pédagogiques par l'apprentissage immersif permettant d'induire une modification des comportements humains sur les enjeux de sécurité et de sûreté ». C'est l'objectif de la Chaire Behaviour portée par l'ENIM et ZLPN (Laboratoire lorrain de psychologie et neurosciences de la dynamique des comportements) en collaboration avec de nombreux partenaires industriels, des scientifiques (de multiples domaines et expertises) et des collectivités. En vue d'optimiser des apprentissages et l'acquisition de compétences non techniques, les nouvelles technologies et l'intelligence artificielle sont mises à profit. Pour tester et affiner des hypothèses/scénarios,

des individus sont « immergés » dans des environnements (virtuels), proches du réel ou « stimulés » grâce à des expériences ludiques afin de générer des comportements, des émotions et des données qui font ensuite l'objet d'analyses et d'évaluations plurielles (langagières et bio-physiologiques...). L'objectif de ces travaux est de tendre vers le « zéro accident » en brisant le plancher de verre que les outils traditionnels (sensibilisation, formation...), déployés par les entreprises, ne permettent pas de franchir. Et cela en modifiant les comportements durablement. Pas inutile de rappeler que le facteur humain reste prépondérant dans la survenue d'accidents.