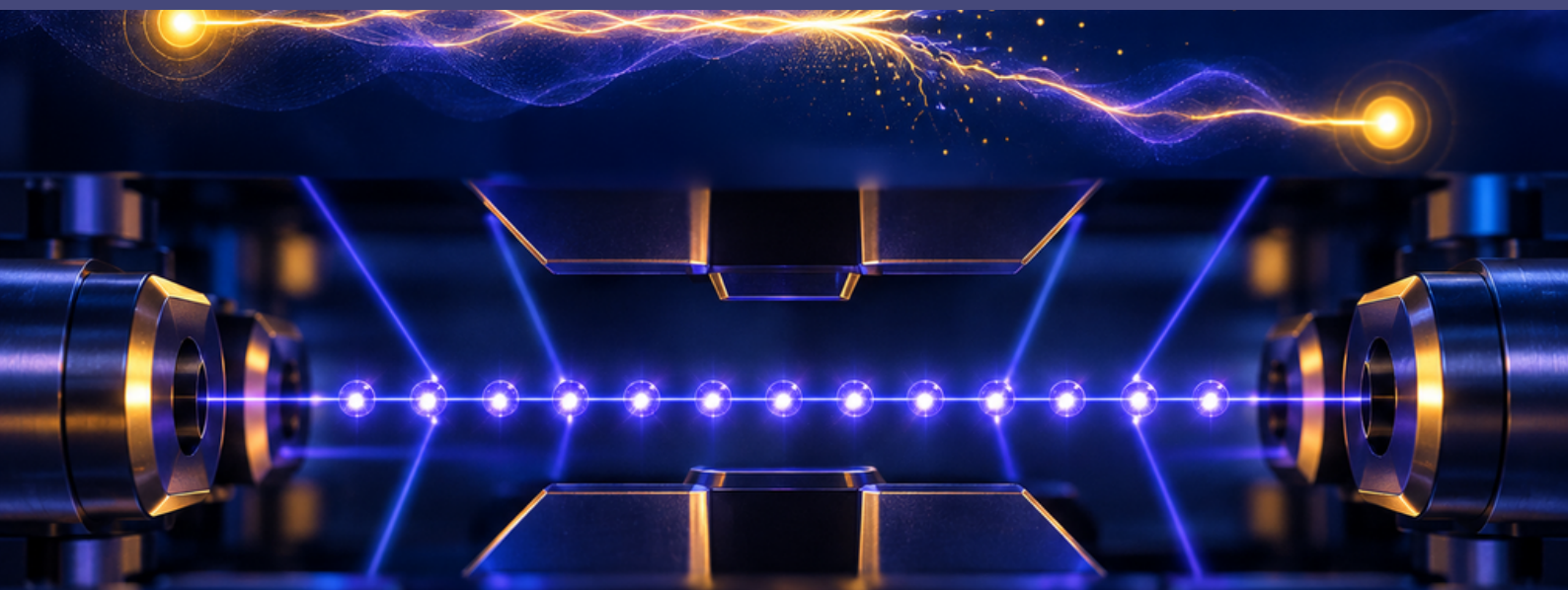


7 Days Tech *By Lodi*

29-09-2026



13 ions pour simuler la matière

QUAND UNE CORDE QUANTIQUE SE BRISE

Un ordinateur quantique simule la rupture d'une « corde » et l'apparition de nouvelles particules

Jev, le modèle d'IA qui répond par des décisions et des probabilités

Meta VR Glasses : 100 grammes sur le nez, la puissance dans la poche

Certaines images de cet hebdomadaire peuvent avoir été créées par intelligence artificielle.

SOMMAIRE

7Days

By Lodi



Imprimerie Arrissala

04

DIGITAL 1

05

BRÈVES DIGITALES

08

NOUVEAUTÉ DE LA SEMAINE

PRÉSIDENT ARRISSALA SA : HASSAN SENTISSI EL IDRISSE

CEO DE L'ODJ MÉDIA : ADNANE BENCHAKROUN

DIRECTEUR DIGITAL & MÉDIA : MOHAMED AIT BELLACHEN

ÉQUIPE DE RÉDACTION : BASMA BERRADA - SALMA LABTAR - SALMA CHMANTI HOUARI
NISRINE JAOUADI - MAMOUNE ACHARKI

SOCIAL MEDIA TEAM : NADA DAHANE - OUMNIA LABRITI

STUDIO TEAM : WAFAE SNINA - OUSSAMA MOUKAFI - WAHIBA MAHFOUDI

MAQUETTES / QUOTIDIENS 7DAYS : RIM KHAIROUN

WEBDESIGNER / COUVERTURE, ALIMENTATION & MISE EN PAGE : IMAD BEN BOURHIM

L'ODJ Média - Groupe de presse Arrissala SA

Retrouver tous nos anciens numéros sur :

www.pressplus.ma



L'ODJ MÉDIA EN MODE RADAR



UNE BONNE **IDÉE**
QUI PASSE UN BON **ARTICLE**



UNE TRÈS BONNE **IDÉE**
QUI PASSE UN TRÈS BON **ARTICLE**



UNE SUPER HYPER **IDÉE**
QUI PASSE UN **ARTICLE**...



QUI SE CONSTRUIT
PUIS SE DESSINE
PUIS SE PUBLIE
POUR VOUS...



IDÉE

Tout commence
par une idée.



SE CONSTRUIT

Elle se structure,
s'enrichit, prend forme.



SE DESSINE

Elle se met en page,
s'illustre, prend vie.



SE PUBLIE

Elle est publiée
et vous est dédiée.

*Des idées qui font l'info.
Une exigence qui fait la différence.*



L'INFO
AUTREMENT

Un ordinateur quantique simule la rupture d'une « corde » et l'apparition de nouvelles particules

DIGITAL

Une équipe menée par le Duke Quantum Center a utilisé 13 ions piégés pour observer la dynamique d'un modèle de « rupture de corde », associée à l'apparition de paires de charges. Publiée le 23 septembre 2026 dans Nature Physics, l'expérience éclaire un mécanisme difficile à étudier. Elle n'a toutefois ni fabriqué de la matière réelle à partir du vide, ni recréé les conditions du Big Bang



Treize ions piégés ont permis de suivre la rupture d'une corde dans un modèle quantique

L'expression « créer de la matière à partir du vide » frappe l'imagination. Pour comprendre ce que les chercheurs ont obtenu, il faut regarder ce que faisait leur machine.

L'équipe a programmé une chaîne de 13 ions piégés, dont les interactions étaient réglées par des faisceaux laser, afin de reproduire un modèle simplifié de physique des particules. Les scientifiques ont ensuite suivi son évolution dans le temps et observé les signatures d'une rupture de corde et de l'apparition de paires de charges dans le système simulé. Ils ont également comparé les résultats à des calculs classiques pour contrôler cette expérience à petite échelle.

De quelle « corde » parle-t-on ? Dans ce contexte, le mot désigne le lien énergétique qui confine des charges lorsqu'on cherche à les séparer. Si l'énergie accumulée devient suffisante, une nouvelle paire peut apparaître et la configuration initiale se réorganiser : c'est la rupture de corde. L'expérience explore une dynamique analogue au moyen d'ions manipulés en laboratoire. Les charges observées sont celles du modèle encodé, et non des quarks ou de nouvelles particules matérielles surgissant physiquement dans l'appareil.

Cette précision compte aussi pour dater la nouveauté. Les travaux avaient été déposés sous forme de prépublication en octobre 2024 ; l'actualité du 23 septembre 2026 tient à leur publication dans Nature Physics. L'étude porte sur une théorie de jauge simplifiée à une dimension spatiale et une dimension temporelle.

Ses auteurs décrivent notamment l'apparition de paires de charges près des extrémités de la corde, puis leur propagation vers l'intérieur.

Une « corde » que l'on ne peut pas voir

La corde dont parlent les physiciens n'est pas un fil matériel. C'est une image pour décrire le lien d'énergie entre deux charges que l'on tente d'éloigner. Imaginez un élastique : plus on tire, plus il faut fournir d'énergie. Dans certaines conditions, cette énergie peut permettre l'apparition d'une nouvelle paire de charges. Le lien initial se réorganise alors : les chercheurs appellent ce phénomène la rupture de corde. Dans cette expérience, ils ont reproduit une version simplifiée de ce mécanisme ; aucune corde physique ne s'est cassée dans le laboratoire.

Et les ions, quel est leur rôle ?

Un ion est un atome qui a gagné ou perdu un ou plusieurs électrons et porte donc une charge électrique. Les chercheurs en ont maintenu 13 en place grâce à un dispositif expérimental, puis ont réglé leurs interactions avec des lasers. Chaque ion servait d'élément du simulateur : ensemble, ils se comportaient selon les règles du modèle que l'équipe voulait étudier. Ils n'étaient ni les particules apparues dans la simulation, ni de la matière créée à partir du vide. Les ions étaient les pièces de la machine qui permettaient de suivre le phénomène.

Ce que la simulation peut apprendre sur l'Univers primordial — et ses limites

Pourquoi consacrer un ordinateur quantique à un tel phénomène ? La rupture de corde intervient dans les questions que les physiciens se posent sur le confinement des particules et sur la formation de nouvelles paires lors d'événements de très haute énergie. Suivre ces processus pas à pas devient difficile à calculer lorsque les systèmes gagnent en complexité. Un simulateur quantique offre une autre voie : construire un système contrôlable qui obéit à certaines règles comparables, puis mesurer comment il évolue.

L'intérêt de l'étude réside donc dans l'observation de la dynamique, et pas seulement de son résultat final.

Mais la portée doit rester proportionnée : avec 13 ions, les chercheurs ont pu vérifier leurs observations à l'aide d'un ordinateur classique.

Cette expérience ne démontre pas encore qu'un ordinateur quantique dépasse les superordinateurs sur ce problème. Elle montre qu'une plateforme à ions piégés peut contrôler et mesurer un modèle qui pourra être étendu dans de futurs travaux.

Brèves digitales



Amazon bloque Muse, l'agent IA de Meta, sur son site marchand

Amazon a empêché l'agent Muse de Meta d'accéder à son site marchand pour y effectuer des achats. Ce conflit pose une question appelée à dépasser les deux entreprises : quelles règles s'appliquent lorsqu'un logiciel agit au nom d'un client ?

Un utilisateur peut autoriser un assistant numérique à rechercher un produit et à préparer un achat.

Le commerçant, lui, peut contester la manière dont cet assistant accède à son site et aux données du compte. Le blocage de Muse par Amazon met ces deux logiques face à face.

Ibexa confie l'exécution des campagnes marketing à des agents IA

Ibexa présente une plateforme destinée à coordonner plusieurs agents IA avec les outils et les règles d'une équipe marketing. L'offre est annoncée en bêta : son efficacité à grande échelle reste à établir.

Dans beaucoup d'équipes, créer un texte ou une image avec l'IA n'est plus l'étape la plus difficile. Il faut ensuite retrouver les bonnes données, adapter les contenus aux canaux, obtenir les validations et publier sans perdre la cohérence de la campagne. C'est cette chaîne de travail qu'Ibexa veut organiser. L'entreprise a présenté en septembre 2026 son « Agentic Marketing Platform ».

The Ibexa logo, featuring the word 'ibexa' in a lowercase, sans-serif font. The 'i' and 'b' are orange, while the 'e', 'x', 'a' are pink.

here every marketer
turns *Agentic*



Jev, le modèle d'IA qui répond par des décisions et des probabilités

Présenté le 15 septembre par la société TypeSafe AI, Jev produit des réponses structurées à des questions dont les options sont définies à l'avance. Son intérêt potentiel réside dans l'automatisation de tâches précises, sous contrôle du logiciel qui l'utilise. TypeSafe AI propose une autre façon d'intégrer l'intelligence artificielle aux applications.

Au lieu de demander à un modèle de rédiger une réponse libre, le développeur soumet à Jev une situation et des choix possibles.

Le système renvoie une décision sous un format exploitable par le logiciel, accompagnée de probabilités.

Brèves digitales



Intelligence artificielle : la start-up Manus lance l'application "Cue" pour concurrencer l'assistant Muse de Meta

La start-up Manus, désormais basée à Singapour, a dévoilé ce lundi sa nouvelle application indépendante baptisée "Cue", couplée à son modèle avancé Manus 2.0.

Cette plateforme permet de créer des agents d'intelligence artificielle ultra-personnalisés capables d'accomplir des tâches du quotidien de manière autonome. Une contre-offensive directe face au succès fulgurant de l'assistant Muse, récemment lancé par le géant américain Meta. Reposant sur la technologie multitâche Manus 2.0, l'application Cue repousse les limites de l'assistance virtuelle en offrant une indépendance inédite à ses agents.

Autonomie sous Android : comment empêcher votre smartphone de s'éteindre avant la fin de journée ?

L'écran est le composant le plus énergivore de votre téléphone. Pour limiter son impact, privilégiez la luminosité adaptative et réduisez le délai de mise en veille à 30 secondes.

Si votre appareil le permet, abaisser le taux de rafraîchissement de 120 Hz à 60 Hz peut également s'avérer très efficace.

Par ailleurs, l'activation du mode sombre (particulièrement sur les écrans OLED) et l'utilisation des outils intégrés comme l'économiseur de batterie ou la "Batterie adaptative" permettent de limiter l'activité des applications en arrière-plan et d'optimiser la consommation d'énergie sans effort de votre part.



Transport VTC : inDrive poursuit son expansion saoudienne et s'installe à La Mecque

Après Djeddah et Riyad, la célèbre application de transport parviendra-t-elle à séduire les millions de pèlerins et de résidents de la ville sainte ?

Le fondateur et PDG d'inDrive, Arsen Tomsy, a officiellement annoncé le lancement des services de l'entreprise à La Mecque, marquant ainsi sa troisième implantation en Arabie Saoudite. Cette nouvelle étape stratégique vise à faciliter et démocratiser la mobilité urbaine dans une métropole unique qui accueille chaque année des millions de visiteurs venus du monde entier.



La Chine industrialise le cinéma IA : et si le Maroc créait sa filière audiovisuelle générative ?

DIGITAL

Après avoir développé ses modèles d'intelligence artificielle, la Chine peut-elle transformer la vidéo générative en véritable industrie et le Maroc doit-il s'en inspirer ?

La révolution de la vidéo générative est peut-être en train de sortir de sa phase spectaculaire.

Faire apparaître en quelques secondes un personnage, un décor ou une séquence vidéo à partir d'une instruction écrite impressionnait encore il y a deux ans.



La Chine ne subventionne plus seulement l'IA : elle subventionne les contenus produits avec elle

Une enquête publiée par Reuters ce 25 septembre décrit une compétition croissante entre Shenzhen, Pékin, Shanghai et plusieurs territoires chinois pour attirer studios, réalisateurs et entreprises spécialisés dans la production audiovisuelle par intelligence artificielle. Les collectivités proposent infrastructures, capacités de calcul, locaux et aides financières. La question n'est donc plus : « L'IA peut-elle faire une vidéo ? » Elle devient : « Comment construire une industrie autour de millions de vidéos produites avec l'IA ? »

Pékin vient notamment de publier un dispositif consacré au développement de la filière « intelligence artificielle + audiovisuel » pour 2026-2029.

Le programme couvre les modèles spécialisés dans la génération audio et vidéo, les agents de création, la production virtuelle, le montage intelligent, la restauration d'images, le doublage automatique et les plateformes intégrant plusieurs modèles.

Mais les aides ne s'arrêtent pas aux technologies. Elles concernent également directement la création de séries, documentaires, programmes audiovisuels, films en ligne, micro-séries et publicités utilisant l'intelligence artificielle.

Certains projets peuvent recevoir jusqu'à 3 millions de yuans de soutien public.

C'est là que se trouve la véritable rupture. La Chine ne considère plus seulement la vidéo IA comme un produit technologique. Elle commence à la considérer comme une filière culturelle et industrielle.

430.000 micro-séries en huit mois : l'échelle chinoise change complètement le marché

Un chiffre permet de mesurer la vitesse du phénomène.

Selon l'administration chinoise chargée de l'audiovisuel, environ 430.000 micro-dramas auraient été publiés durant les huit premiers mois de 2026, soit treize fois le total de l'année précédente.

Plus de 90 % auraient utilisé des technologies d'intelligence artificielle dans leur production.

Le marché chinois des micro-séries avait déjà dépassé 100 milliards de yuans en 2025, soit environ 15 milliards de dollars selon les données officielles chinoises.

Ce qui ressemblait hier à un format marginal destiné au smartphone devient donc une industrie culturelle de masse.

Et l'IA agit comme accélérateur : écriture, storyboard, décors, personnages, animation, montage, voix, doublage, traduction, effets spéciaux.

Une partie croissante de la chaîne audiovisuelle peut désormais être assistée ou automatisée

Produire plus vite ne signifie pas nécessairement produire mieux

La Chine commence d'ailleurs à découvrir l'autre face de cette industrialisation.

Lorsque le coût de production chute, le volume explose. Et lorsque le volume explose, la question de la qualité revient brutalement.

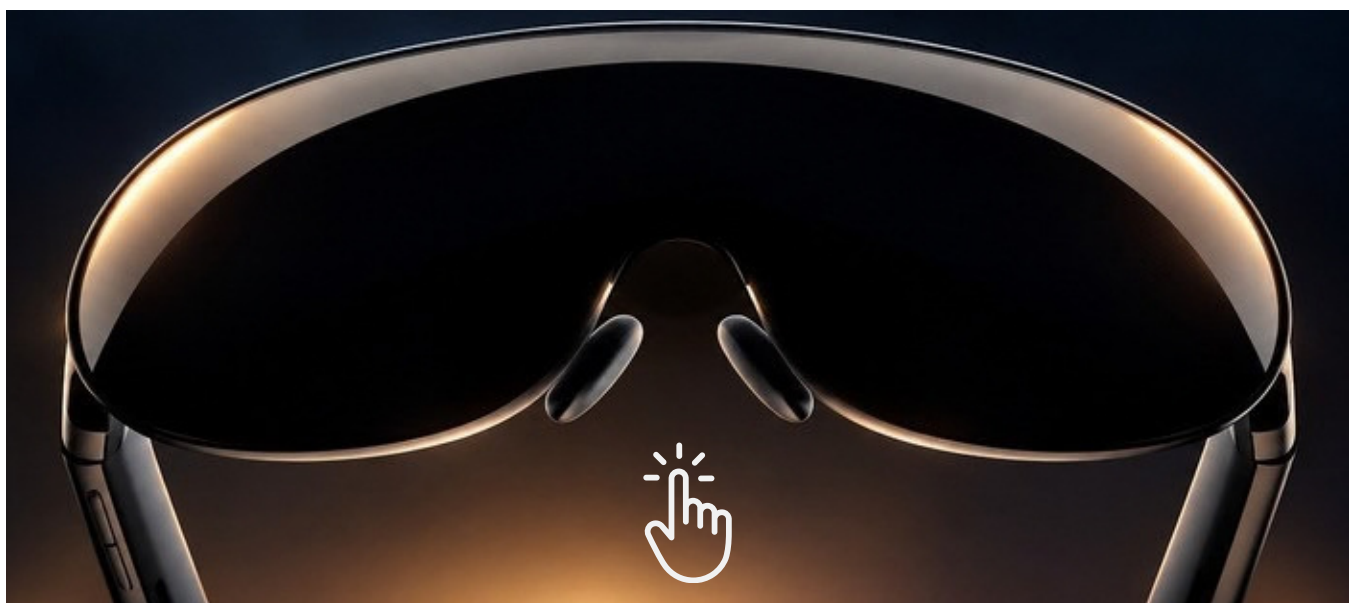
Les autorités chinoises renforcent donc parallèlement les règles applicables aux micro-dramas IA. Les contenus générés doivent notamment être signalés comme tels, tandis que les plateformes sont appelées à vérifier les autorisations relatives à l'utilisation de l'image ou de la voix d'une personne.

Nouveauté de la semaine

NEW
NEW
NEW
NEW

DIGITAL

Meta VR Glasses : 100 grammes sur le nez, la puissance dans la poche



Meta a présenté ses Meta VR Glasses lors de Connect 2026. La paire pèse environ 100 grammes, soit, selon l'entreprise, cinq fois moins qu'un Quest 3.

Cette légèreté repose sur un choix décisif : les écrans et les capteurs restent dans la monture, tandis qu'un boîtier relié par câble, à glisser dans une poche, accueille le processeur, la batterie et le stockage. Le produit a été annoncé, mais sa commercialisation est prévue au printemps 2027, à 1 299,99 dollars aux États-Unis.

Meta VR Glasses : 100 grammes pour les lunettes, un boîtier externe pour le reste

C'est la donnée qui change la silhouette de la VR. Plus de sangle autour de la tête ni de gros bloc plaqué sur le visage : Meta propose une monture qui ressemble davantage à d'épaisses lunettes. Mais les 100 grammes annoncés concernent la partie portée sur le nez, pas l'ensemble de l'équipement. Le boîtier et son câble restent indispensables. La promesse de confort devra donc être jugée avec le dispositif complet, lors d'un usage prolongé.

Meta annonce des dalles micro-OLED réunies sous le nom d'Infinite Display 5K, une netteté de 37 pixels par degré, le suivi du regard et une navigation par gestes de la main.

Son objectif dépasse le jeu : regarder des films en 3D, suivre des événements sportifs immersifs ou travailler sur plusieurs écrans virtuels. La batterie du boîtier offrirait jusqu'à trois heures de lecture vidéo en haute résolution. Ces performances et ce confort restent, à ce stade, des affirmations du fabricant à éprouver sur le produit commercialisé.

Plus légères, mais à quel prix pour le grand public ?

Le pari de Meta répond à une faiblesse bien connue des casques VR : leur encombrement décourage les usages longs et réguliers. Avec des lunettes plus légères, l'entreprise veut faire passer la réalité virtuelle du moment de démonstration à des activités ordinaires, comme regarder un film ou travailler en déplacement.

Cliquer sur l'image pour lire la suite

By Lodj

L'ODJ MÉDIA N'EST PAS UNE MONTRE,

mais elle vous donne
le bon tempo **de l'actualité.**



NI TROP TÔT, NI TROP TARD :
AU MOMENT JUSTE, AVEC LA BONNE LECTURE.

W W W . L O D J . M A