

Saint Malo – 15 avril 2014

Réalisation du premier distributeur de boisson interactif pour Red Bull avec Kinect 2

L'une des toutes premières innovations numériques à exploiter les capacités gestuelles de la nouvelle Kinect pour Windows (K4W) a été dévoilée en avant-première sur la 14^{ème} édition de Laval Virtual. Réalisée pour la marque Red Bull, SYNERGIZ a développé un concept de jeu digital et l'a intégré au sein d'un distributeur automatique Red Bull Zero Calories. Une innovation qui s'inscrit également dans la logique des objets connectés.

Une expérience digitale et marketing assortie à la marque

Transformé pour devenir totalement interactif, ce distributeur de boisson connecté est destiné aux nombreux événements animés par Red Bull. Le principe est simple : les joueurs doivent répondre à une série de questions et d'épreuves physiques pour remporter une canette. Ils partagent ensuite leur performance en partageant leur photo sur les réseaux, créant ainsi de la popularité autour de l'événement. L'objectif est de promouvoir la culture de l'effort et du dépassement de soi que véhicule la marque, ainsi que les aspects "corps et esprit" propres aux bénéfiques produits apportés.

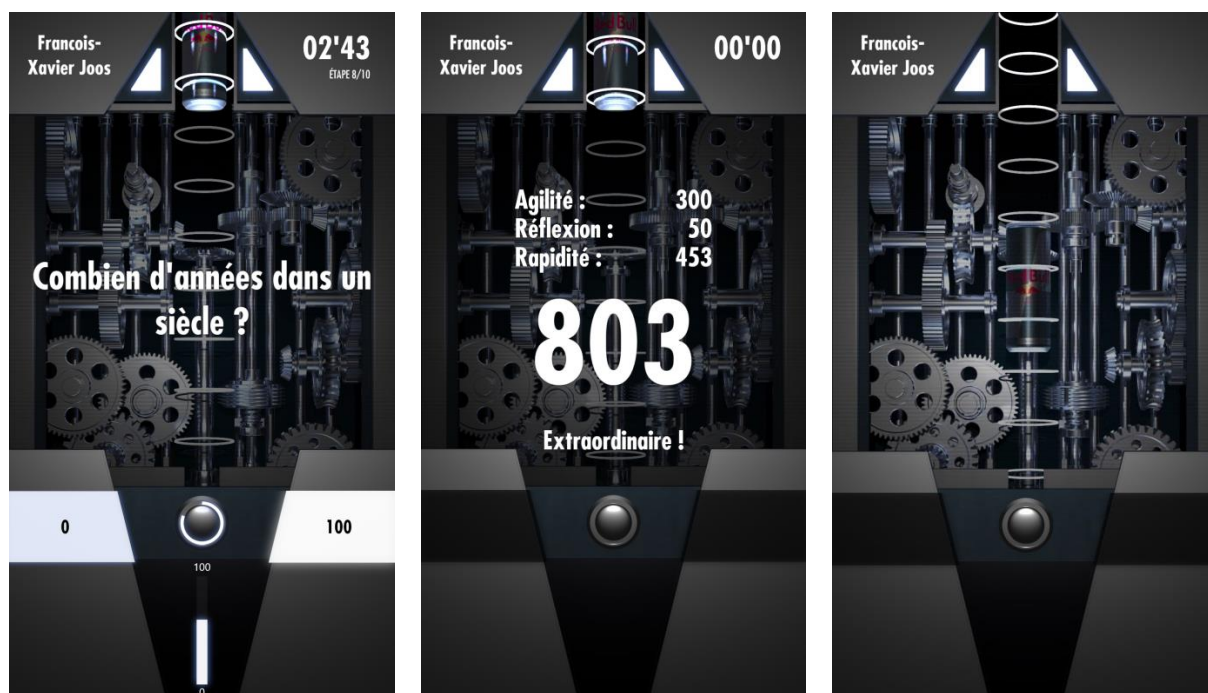
Une innovation qui associe captation gestuelle et objet connecté

Plus performante, cette nouvelle version de Kinect offre des capacités de saisie et d'analyse plus fines des gestes réalisés par les joueurs, permettant ainsi au système de valider parfaitement les mouvements demandés par le jeu (flexions, sauts...). De même, les qualités Haute définition du nouveau matériel sont totalement exploitées au profit de la reconnaissance initiale des utilisateurs, ainsi que de la prise de photo à la fin du jeu.

Autre différenciateur technologique : la connexion entre la solution numérique et l'objet (le distributeur automatique), rendue possible avec la technologie .NET Gadgeteer. Cette plateforme de développement électronique constitue le lien de communication entre le jeu et le fonctionnement électronique de la machine, permettant par exemple de déclencher la remise d'une canette lorsque le joueur gagne.

Enfin, le concept d'objet connecté se retrouve également dans l'authentification des participants qui utilisent leurs codes d'accès aux réseaux sociaux ou à leur boîte mail. Le sésame unique généré sous forme de QR code, sur le smartphone du joueur permet de le reconnaître et de débiter la partie. Cette méthode d'identification offre l'avantage de préserver une certaine confidentialité, à l'abri des regards alentour.





L'expérimentation de Kinect 2 sur un vrai projet client

Bénéficiant d'un accès anticipé à la version Alpha dans le cadre du programme « Kinect DevKit », Synergiz déjà à l'origine de plusieurs réalisations avec Kinect 1, s'était engagé dans cette démarche avec la volonté annoncée de mettre en œuvre le nouveau capteur sur de vrais projets clients. Fort de ce succès, Fabrice Barbin, a pu intervenir aux côtés de Bernard Ourghanlian, Chief Technology & Security Officer chez Microsoft France, qui a animé une Keynote dédiée à Kinect 2 sur Laval Virtual.

* « Ce que vous avez toujours voulu connaître à propos de la Kinect 2 » par Bernard Ourghanlian (Microsoft France) – Jeudi 10 avril – Laval Virtual.

A propos de SYNERGIZ

Synergiz imagine, conçoit et développe des solutions innovantes, originales et intuitives, pensées pour des usages réels et professionnels, en prenant soin de faire converger interfaces naturelles et systèmes d'information. Basée à Saint-Malo, la société est certifiée partenaire Microsoft Silver et reconnue pour son expertise sur les technologies tactiles et kinétiques. SYNERGIZ travaille avec de nombreux partenaires dans de multiples secteurs d'activité : Industrie – Marketing & Retail – Culture & loisirs — Education & social.

Contact

+33 (0)2 99 19 87 54

communication@synergiz.com