***Volumique* | technologies & nouveaux usages**

www.volumique.com

Étienne Mineur | etienne@volumique.com

© les éditions volumiques 2018

01 objet connecté sur un écran

02 téléphone positionné sur une surface

03 réalité augmentée / Escape Game

04 tablette + objet en volume

05 tablette + cartes à jouer

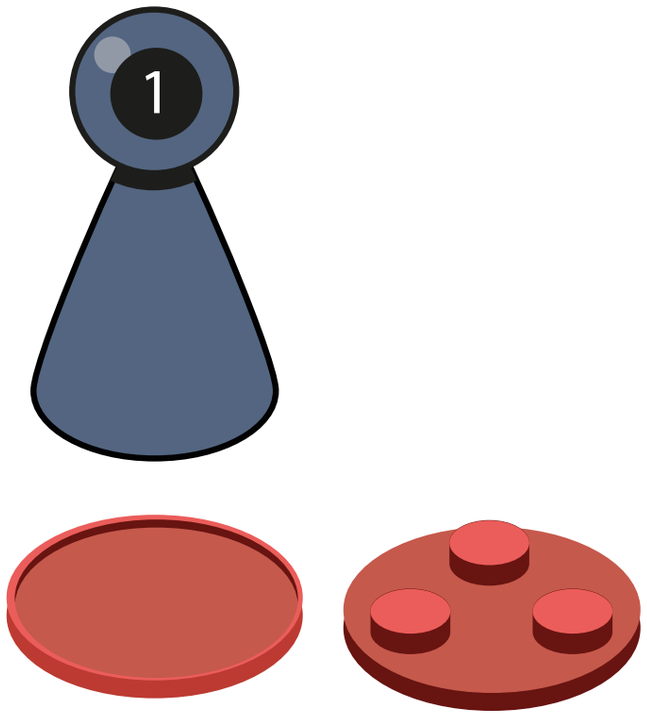
06 reconnaissance vocale

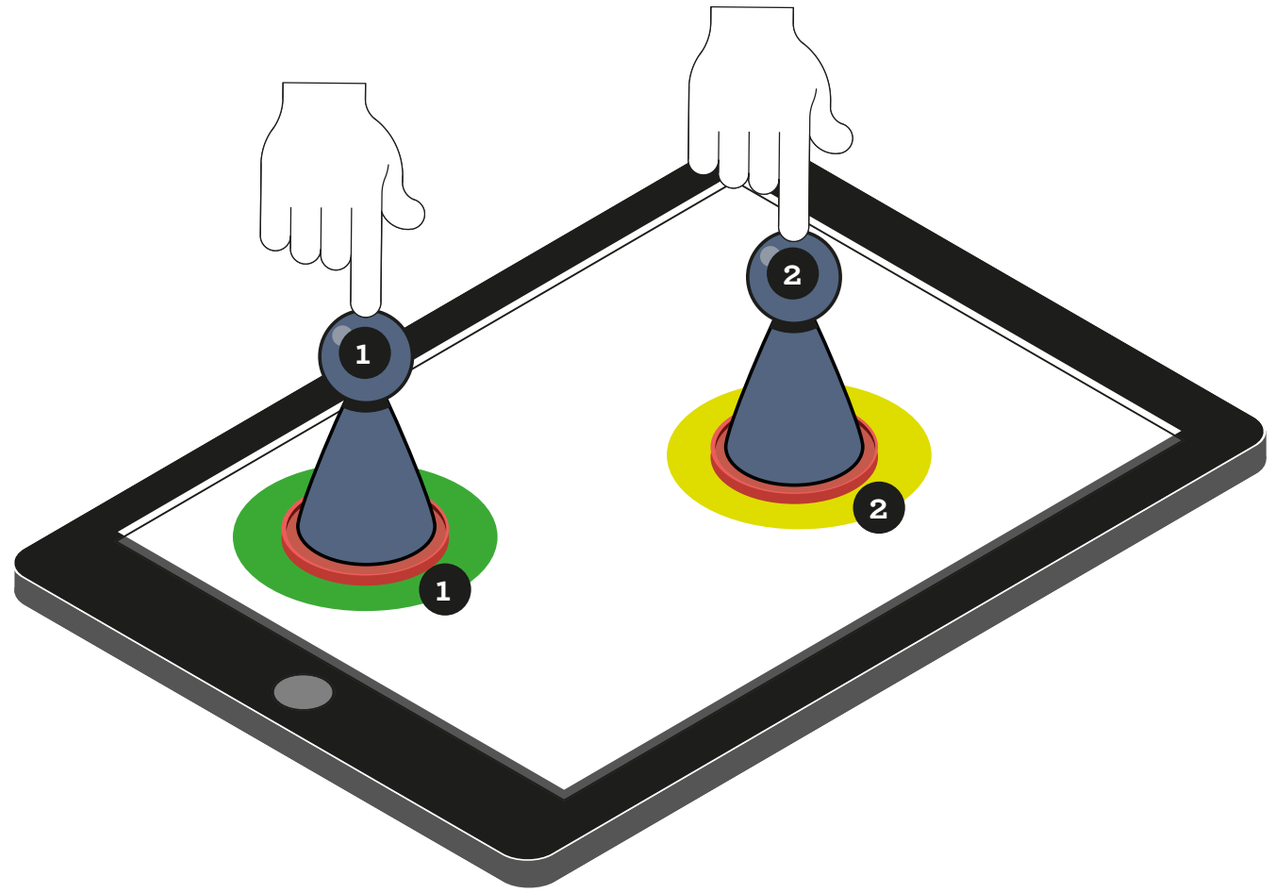
07 reconnaissance visuelle

01 objet connecté avec un écran

© les éditions volumiques 2018

objet connecté avec un écran





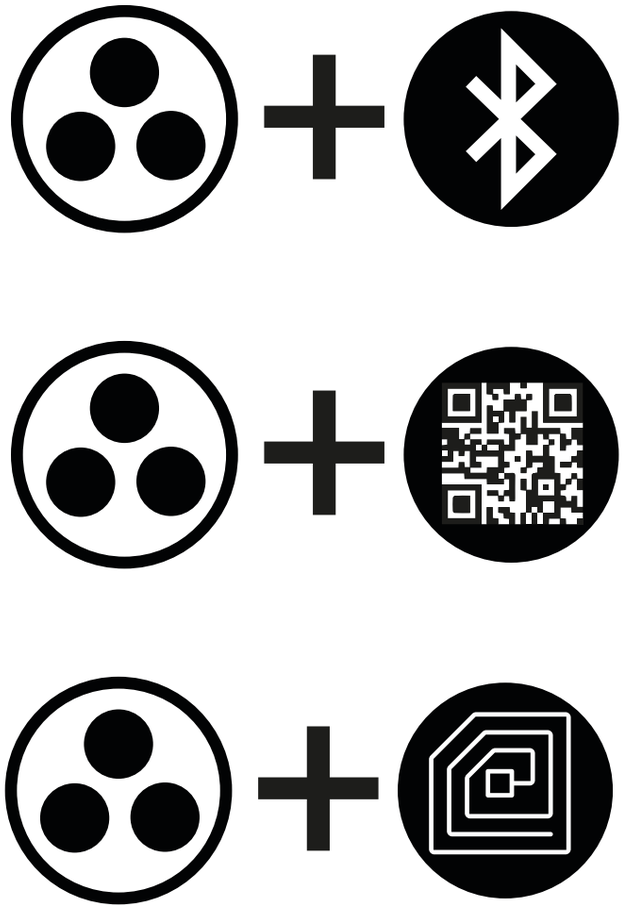
Objet utilisant un matériau conducteur.
La détection est basée sur la reconnaissance d'un motif positionné sous l'objet en contact avec un écran capacitif.

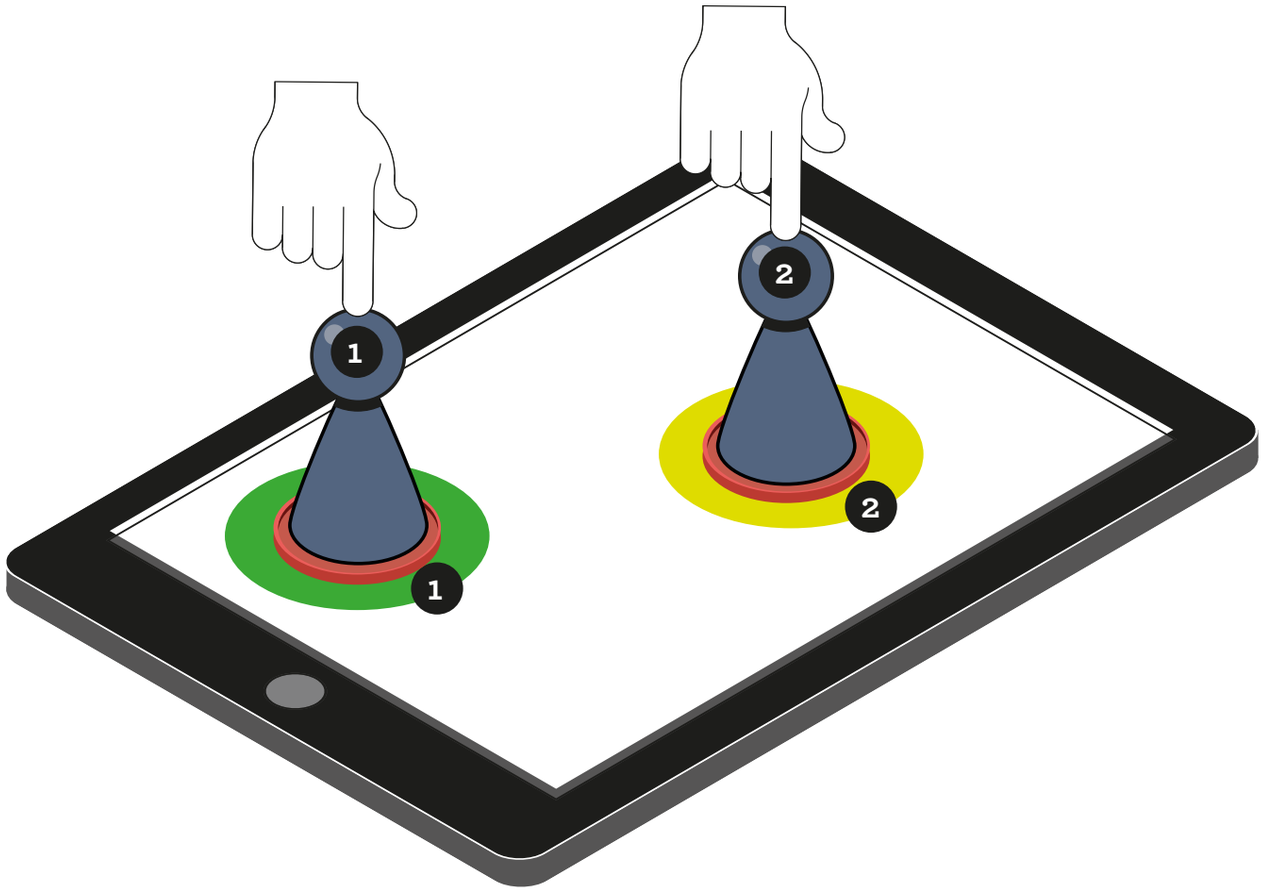
En posant l'objet avec ses doigts, il est reconnue grâce à la répartition de ses « touchs » sur l'écran + position et rotation en temps réel.

Cette technologie est brevetée par les éditions volumiques sous les numéros WO2013107957A1, WO2012168574A1.

© les éditions volumiques 2018

Cette technologie peut se coupler avec d’autres système de reconnaissance.

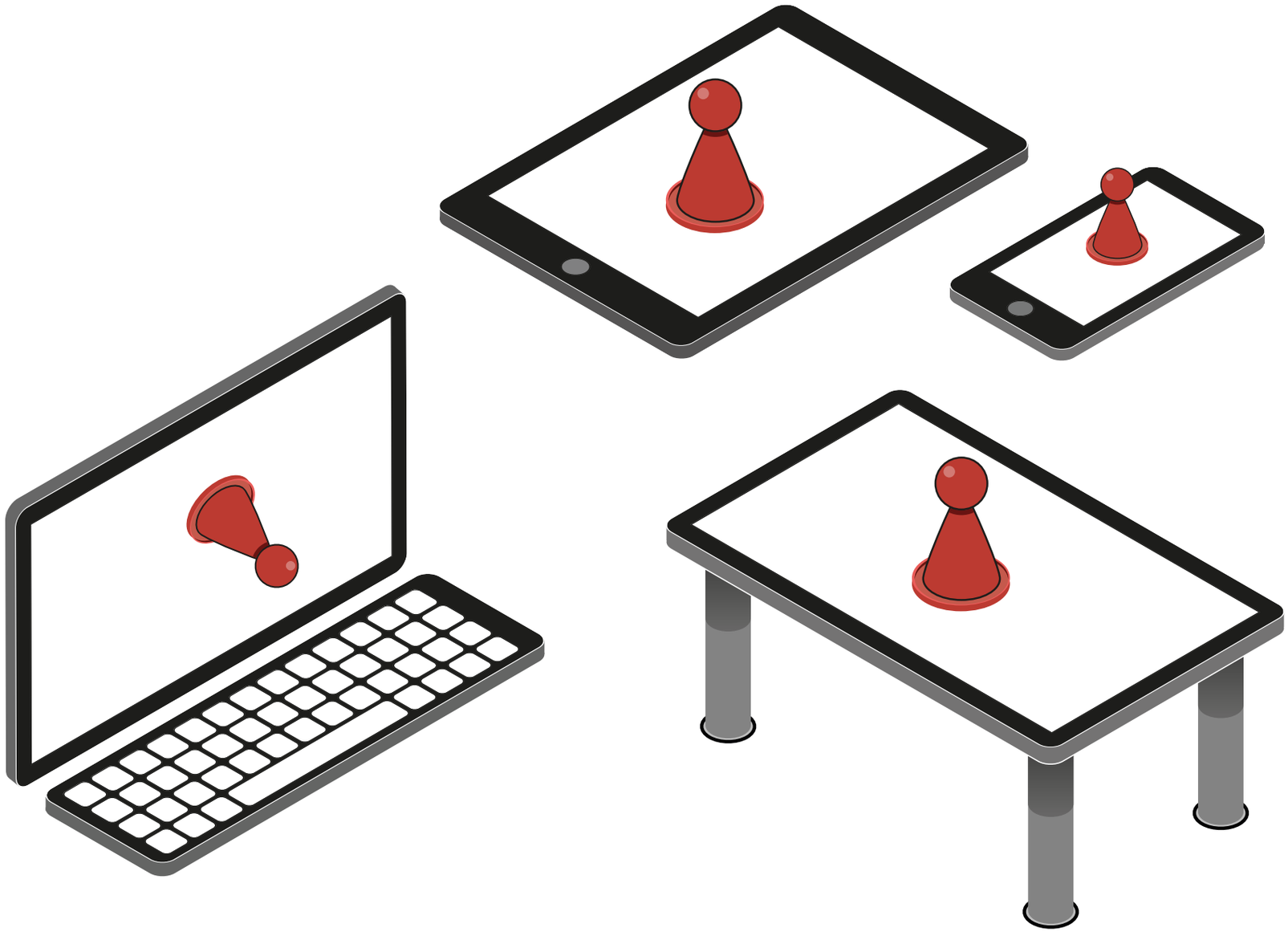




Cette technologie peut de se coupler avec d’autres systèmes de reconnaissance comme le Bluetooth, code visuel ou puce NFC/RFID, afin d’obtenir une reconnaissance unique des objets.

© les éditions volumiques 2018

objet connecté avec un écran



Cette technologie fonctionne avec les différents *Operating System* : iOS, Android, Windows et Linux, ainsi que sur tous types d'écrans se trouvant sur les téléphones, les tablettes, les tables interactives, les tablettes PC...

© les éditions volumiques 2018

SpellShot | Volumique et Hasbro

SpellShot | Volumique et Hasbro

Pirates vs Tentacles | Volumique

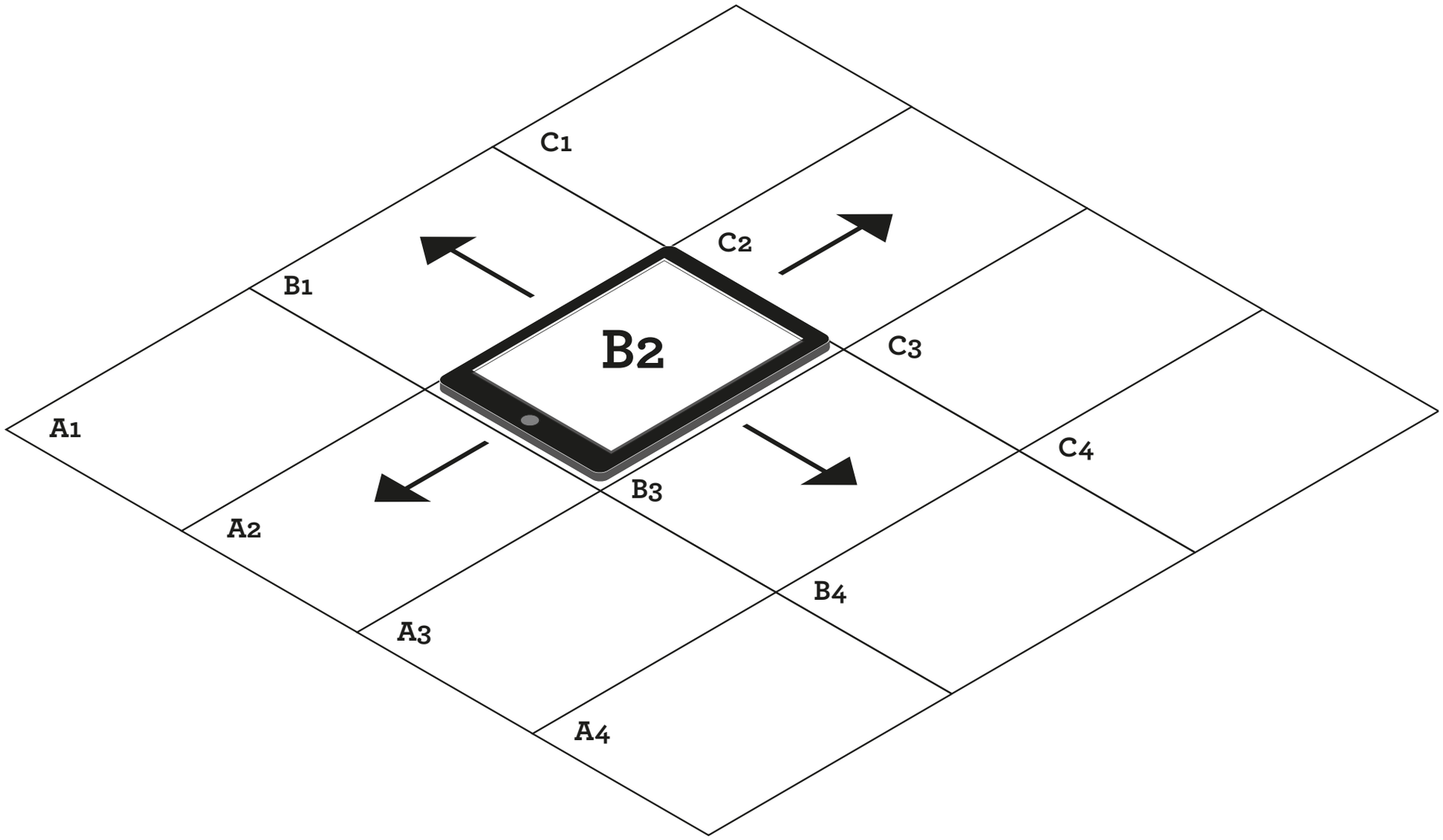
10 doigts | Marbotic

02

téléphone positionné sur une surface/ *jeu de plateau avec des téléphones*

© les éditions volumiques 2018

téléphone positionné sur une surface



Cette technologie permet de connaître l'emplacement précis d'un téléphone (ou tout autre appareil possédant un accéléromètre) sur une surface plane (plateau de jeu, livre, poster...). Ce positionnement se fait grâce aux accéléromètres intégrés dans les appareils.

Cette technologie est brevetée par les éditions volumiques sous les numéros US 8684806 B2 / PCT/FR2011/000012

© les éditions volumiques 2018

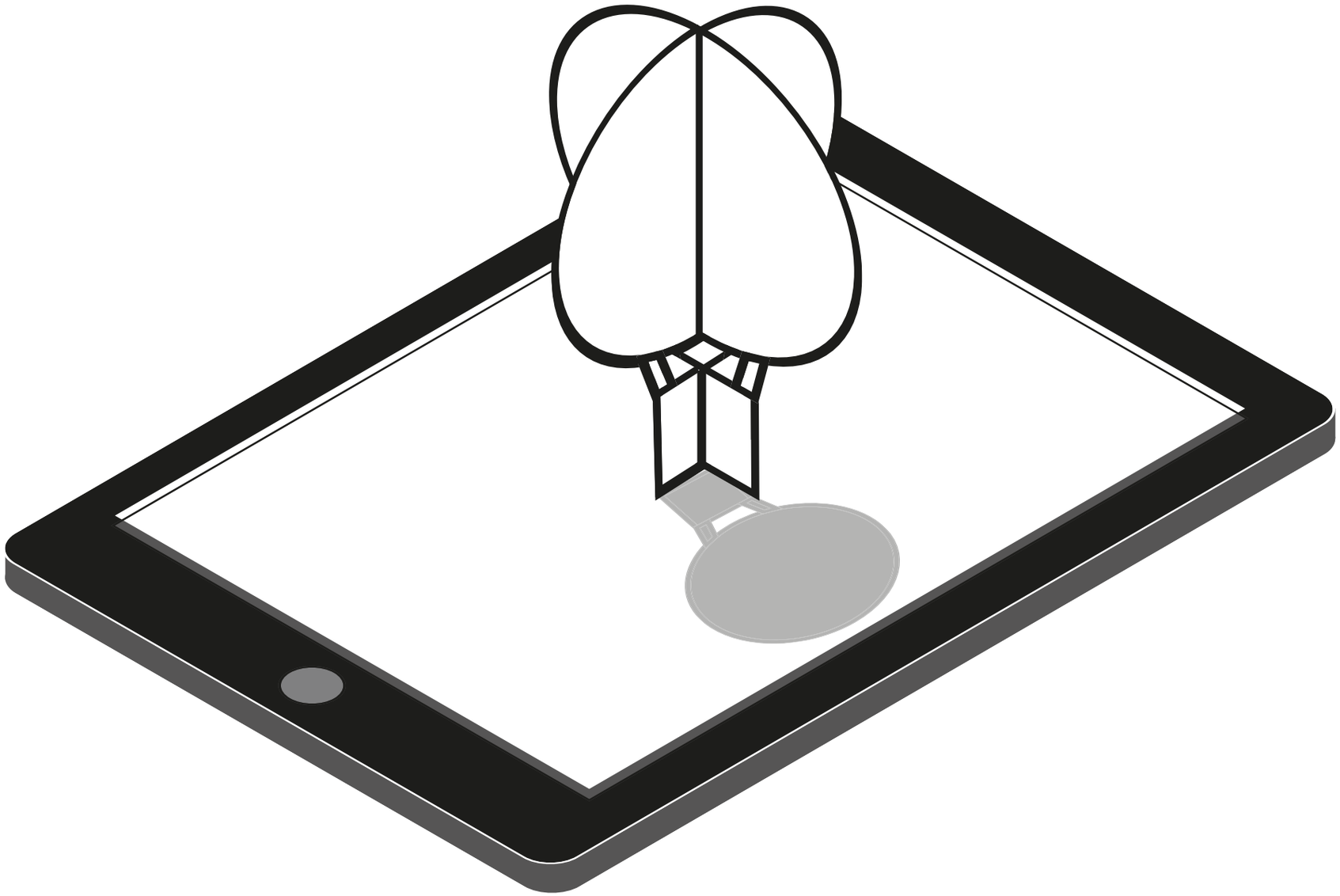
World of Yo-Ho | Volumique

World of Yo-Ho \ Volumique

04 tablette + objet en volume posé sur l’écran

© les éditions volumiques 2018

tablette + objet en papier



Des objets (en papier) sont posés sur la tablette, et il existe une interaction entre l'écran et l'objet (ombre virtuelle, lumière dynamique autour de l'objet...).

© les éditions volumiques 2018

collection Zéphyr | Volumique

le ballon
la fusée
la soucoupe volante
la maison fantôme
le safari en ballon

la pluie à midi | Julie Stephen Chheng & Volumique/Ex Nihilo

Mais il appartient...
...à un sous-marin vadrouilleur.

la
Pluie
à
Midi

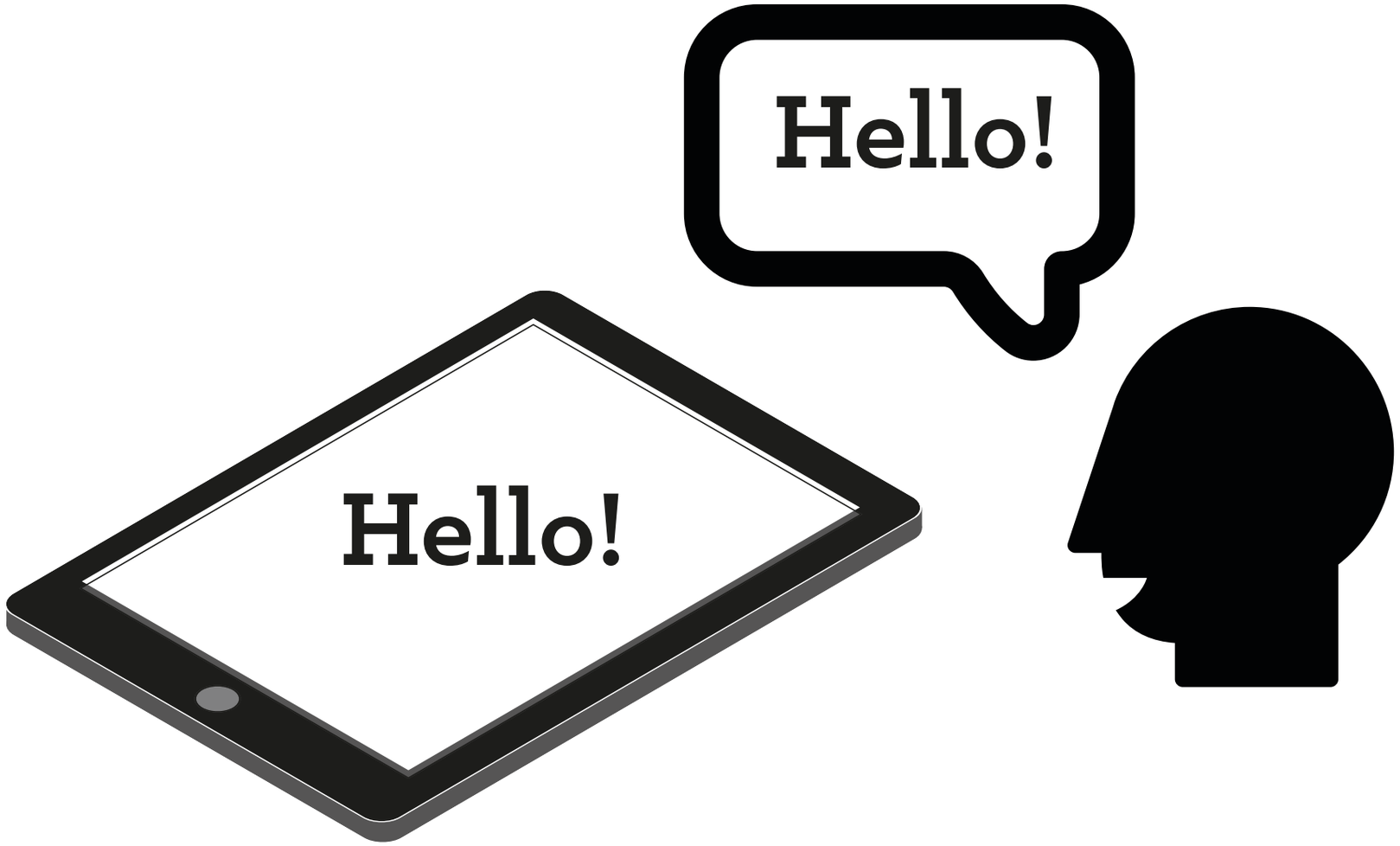
la pluie à midi | Julie Stephen Chheng & Volumique/Ex Nihilo

05

reconnaissance vocale / *lire une histoire à haute voix*

© les éditions volumiques 2018

reconnaissance vocale



L'application sur le téléphone/tablette peut détecter les mots prononcés par les joueurs.

© les éditions volumiques 2018

L'application reconnaît les mots clés prononcés par l'enfant et affiche les images correspondantes sur l'écran.
Micro actif !
Il était une fois une petite fille de village, sa mère en était folle, et sa mère-grand plus folle encore. Cette bonne femme lui fit faire un petit chaperon rouge, ainsi on l'appelait le petit Chaperon rouge.
01

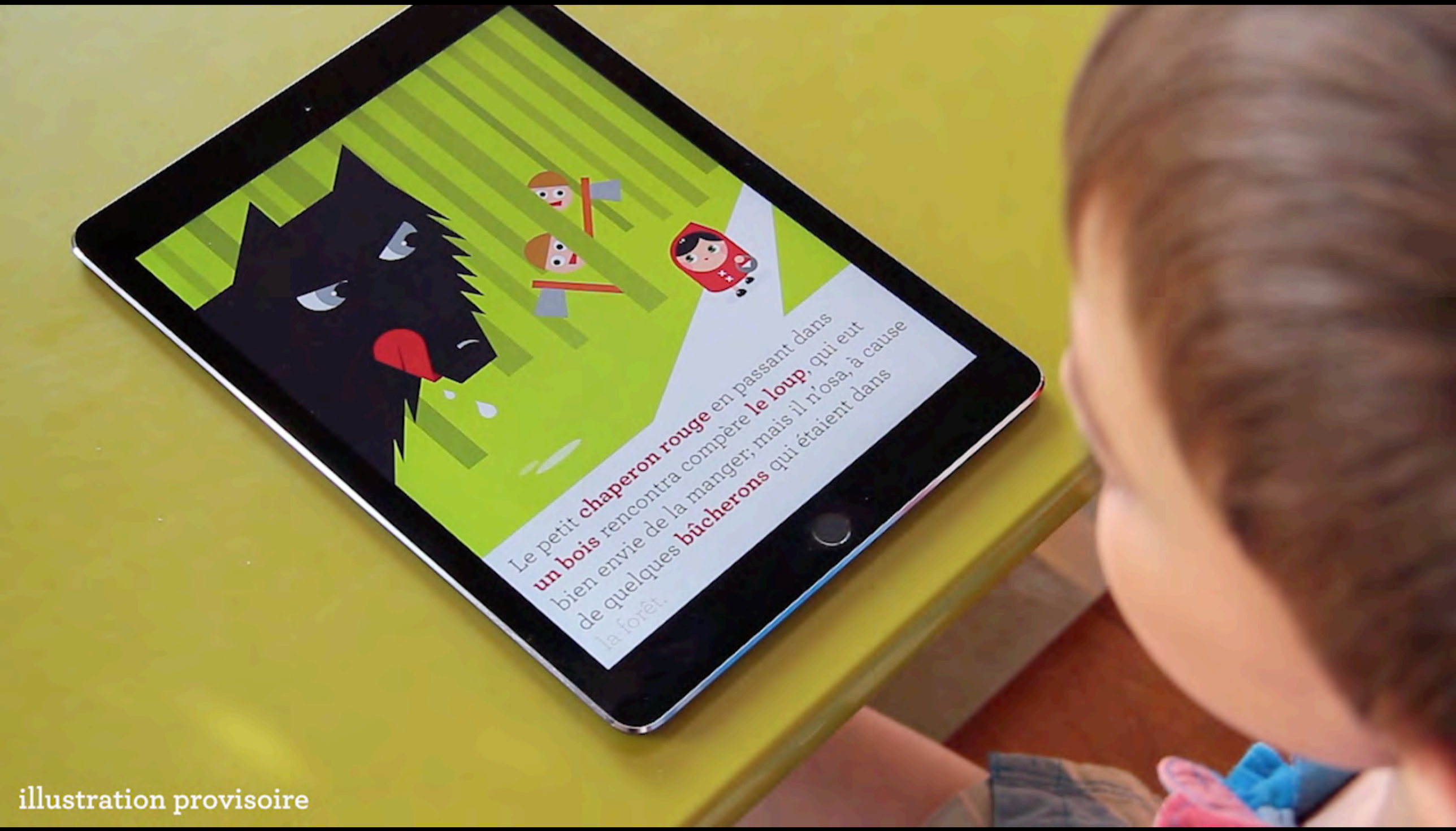


illustration provisoire

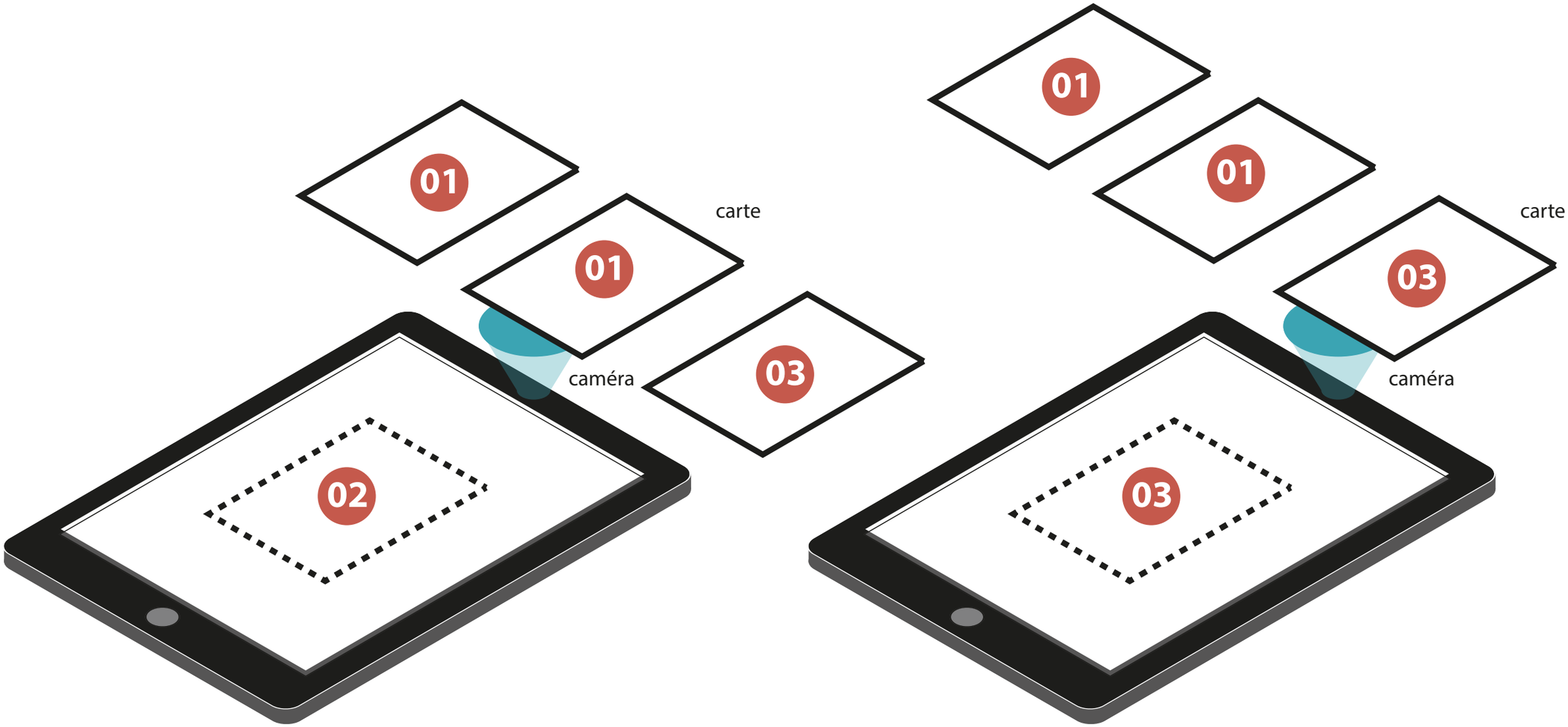
Volumique / tests techniques

06

reconnaissance visuelle / *jeu de cartes utilisant un téléphone*

© les éditions volumiques 2018

reconnaissance visuelle



L'application sur le téléphone/tablette peut grâce à sa caméra détecter les images sur les cartes..

Les joueurs font juste passer les cartes au-dessus du téléphone afin de valider leur choix (et l'indiquer à l'application).

© les éditions volumiques 2018

Qwak! | Volumique

Qwak! | Volumique / tests techniques