***TEXTES SITE MANZALAB GROUP***

Texte d’introduction « About us » / « À propos »

**Manzalab Group est un créateur d’expériences digitales.**

**Depuis 2010, nous mettons la rigueur de la recherche neuroscientifique et des développements technologiques au service de toutes les créativités. Depuis Paris, Aix-en-Provence et Singapour, notre écosystème comporte six entités, six pôles d’excellence différents et complémentaires :   
Manzalab, Manzavision, Akenomy, Perfect Industry, CyberZen et Longue-Vue.**

**Ensemble, nous développons de nouvelles expériences digitales couvrant les domaines les plus variés :  
formation, communication, design, industrie, cyber-sécurité et divertissement.**

**Précurseurs de la Collaborative VR, nous concevons aussi bien des expériences sur PC, tablettes et mobiles qu’en réalité virtuelle ou réalité augmentée.**

Textes « Our expertises » / « Nos expertises »

*- Relier chaque domaine d’activités à la notion d’expériences digitales*

*- Trouver l’équivalent français de « Why Manzalab Group is best fitted to help you »*

*Je propose :*

***Manzalab Group vous accompagne dans la conception de tous vos projets digitaux.***

**Serious Game** *(230 caractères)*

En quoi notre approche des Serious Games et notre utilisation des supports/outils digitaux donnent naissance à des solutions efficientes ?

Mots clés : Neurosciences / Piliers de l’apprentissage / Gaming / Learning / Formation

Déploiement sur des supports digitaux variés :

* Solutions écrans PC, tablettes, mobiles > Responsive
* Une nouvelle approche en Réalité Virtuelle > Potentiel immersif

***Nos solutions de formation sur PC, tablettes, mobiles ou en réalité virtuelle associent les neurosciences aux technologies immersives. Notre maîtrise des piliers de l’apprentissage et du gaming permet une pédagogie inductive abordant des thèmes variés : inclusion et diversité, conformité, évaluation, relation client...***

**Communication** *(230 caractères)*

En quoi notre approche de la communication des entreprises se différencie de celle d’agences de communication « classiques » ? En quoi les nouvelles technologies que nous utilisons apportent de la valeur ajoutée à leurs projets de communication/marketing ?

Mots clés : Avantage concurrentiel & différentiation / En adéquation avec un positionnement & stratégie d’entreprise / Modernisation des supports de communication / La « virtualité » au service d’une communication plus impactante

Les outils à citer :

* AR / VR / Collaborative VR > Potentiel de projection et de représentation de ses outils

***Nous développons une nouvelle approche des supports de communication. Déployer des outils digitaux en AR, VR et Collaborative VR enrichit la stratégie d’entreprise, tant pour la communication interne qu’externe : présentations de produit en AR, showroom virtuel, salle de conférence en Collaborative VR …***

**Design** *(230 caractères)*

En quoi notre vision du design management s’est enrichie des nouvelles technologies ? Comment, par notre démarche, nous proposons des réalisations pertinentes en terme de stratégie d’entreprise (communication / promotion,… ) et d’expérience utilisateur ?

Mots clés : Respect du territoire de marque / Réalisation d’espaces dédiés, reflétant les valeurs souhaitées (Planches tendances, Moodboard) / Affordance et ergonomie des lieux (UX/UI Design) / Donner sa place à l’usager (Compréhension du besoin, Empathie)

Les outils à citer :

* VR / Collaborative VR > Potentiel de représentation / Réalisme / Manipulation / Des expériences intégrant les qualités du réel (Luminosité, Matières, Agencement, …)

***Notre expertise du design et de l’expérience utilisateur invite les marques à se réinventer. Nous concevons et fabriquons les produits, services et espaces virtuels de demain. Et bâtissons une relation signifiante et pérenne avec les consommateurs, dans le respect du territoire de marque, de l'affordance et de l'ergonomie.***

**Industry 4.0** *(230 caractères)*

En quoi notre savoir-faire et nos connaissances dans le domaine de l’industrie sont enrichis par le phénomène de digitalisation ? Notre vision de l’Industry 4.0, comme atout primordial dans le développement et l’optimisation des process industriels de nos jours.

Mots clés : Acteur dans le domaine de l’industrie 4.0 / Répondre aux enjeux de productivité

Les outils à citer :

* Solutions écrans PC, tablettes, mobiles / VR / Collaborative VR > Visualisation en temps réel de données stratégiques (productivité, rendement, …)

***Nos solutions pour répondre aux enjeux de productivité industrielle se déclinent sur PC, tablettes, mobiles, en VR et Collaborative VR. Acteur majeur dans le domaine de l’industrie 4.0, nous permettons la visualisation et l’analyse en temps réel de données stratégiques : Supply chain, lean management, contrôle qualité …***

*(Je suis beaucoup moins sure pour les deux derniers… je te laisse mes premières idées. Mais le mieux je pense ce sera de se rapprocher de Greg & Antoine)*

**Cybersecurity** *(230 caractères)*

En quoi notre approche du domaine de la cyber-sécurité au sein des entreprises s’inscrit dans une démarche didactique et opérationnelle ? Comment la création d’expériences digitales permet une meilleure compréhension des enjeux de ce domaine méconnu au sein des entreprises ? Comment sensibilisent-elles d’une nouvelle manière les différents acteurs de l’entreprise ?

Nous réalisons des expériences allant d’un café-VR où l’on réalise des formations à l’aide de casques à des formations longues sur tablettes, mobiles et PC, car l'acquisition de reflexes se fait dans la longueur.

Nos expériences sont agréables à vivre et ludiques, alors que le domaine de la cybersécurité est habituellement mal perçu, les utilisateurs des système d’information n’y voyant habituellement que des contraintes.

Les outils à citer :

* Solutions écrans PC, tablettes, mobiles / VR

***Dédramatiser la cybersécurité, permet de se protéger d’une nouvelle manière grâce aux nouvelles technologies via des expériences ludiques et immersives.***

***Ces technologies sont au service de la formation et de la sensibilisation, et favorisent ainsi l’acquisition de bons réflexes. Nous formons l’apprenant à devenir un rempart dans ce domaine crucial.***

**Motion Design** *(230 caractères)*

En quoi nos réalisations de Motion design (animation, tournage et montage video) s’appuient sur tous les nouveaux supports digitaux (2D/3D animée, vidéo 360°) ? Faire vivre des expériences interactives hors du commun, plonger l’usager dans des univers sublimés ?

Les outils à citer : immersion et, si besoin, interactivité

* Vidéo 360° / Animation sur écrans 2D / motion design / réalisation vidéo / UX Design / Habillage graphique / Captation drône / Reportages / 4K / 8K / tournage iPhone / Effets vidéo / Story-board /

***Nous couvrons tous les aspects du motion design, story-board, habillage graphique, réalisation en 4K, 8K... Les captations par drone et/ou caméras 360° permettent de nouvelles expériences sensorielles. Parfois interactives et toujours immersives, elles plongent l’utilisateur dans des univers sublimés.***

Textes « Innovative tools » / « ? »

*- Définitions des différents outils cités : PC, tablettes, mobiles / AR / VR / Collaborative VR (190 caractères chaque) >> Axer sur leurs caractéristiques technologiques*

[FR]

Nous distinguons les différents appareils selon le degré de stimuli sensori-moteurs qu’ils génèrent. Chacun permet une immersion et une interaction variantes avec l’Environnement Virtuel.

Ainsi, nous concevons un design adaptatif garantissant une expérience ajustée à chaque plateforme : écran PC, tablette, smartphone, visiocasques de RA, RV.

Définitions hardware

Écran d’ordinateur

Moniteur plat utilisant les technologies LCD, OLED pour afficher les informations graphiques d’un ordinateur.

Tablette

Ordinateur portable très fin, obtenant son énergie d’une batterie, avec un écran tactile, plat, en tant qu’interface et inputs, souvent sans clavier physique.

Smartphone

Ordinateur-téléphone portable tenant en poche, alimenté par une batterie, avec un écran tactile, plat, en tant qu’interface et inputs souvent avec une connexion internet et cellulaire.

Visiocasque de Réalité Augmentée

Casque porté sur la tête, semi transparent, permettant l’affichage en temps réel d’images de synthèse s’intégrant dans le monde primaire offrant la possibilité d’interagir avec celles-ci.

Visiocasque de Réalité Virtuelle

Casque porté sur la tête, permettant l’immersion (visuelle et auditive) et l’interaction avec et dans un Environnement Virtuel généré par ordinateur.

RV Collaborative

Plusieurs visiocasques de RV connectés par réseau permettant à plusieurs utilisateurs d’être immergés et d’interagir ensemble en temps réel.

Définitions softwares

Réalité Virtuelle

« La finalité de la RV est de permettre à une [ou plusieurs] personnes une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde artificiel, créé numériquement, [soit] imaginaire, symbolique ou une simulation […] du monde réel » [1]. [1] P. Fuchs. Les interfaces de la réalité virtuelle. Les Presses de l'École des Mines de Paris (1996).

Réalité Augmentée

La RA permet à une ou plusieurs personnes de voir et interagir avec des objets artificiels, créés numériquement, s’ajoutant au monde réel en temps réel.

Différentier AR de RV

Nous distinguons la réalité augmentée de la réalité virtuelle comme suit : la première se « supplémente » au monde primaire tandis que la seconde tend à « substituer » le monde primaire.

[/FR]

[EN]

We differentiate the devices according to the sensory-motor’s stimuli degree that they generate. Each one allows variant immersion and interaction with the Virtual Environment.

Thus, we create adaptive design assuring a responsive experience on each platform: Computer screen, tablet, smartphone, HMDs-AR, HMDs-VR.

Hardware

Computer screen

Flat monitor that use LCD and OLED technologies to display graphical information coming from a computer.

Tablet

Very fin mobile computer, powered by a battery, with tactile flat screen as interface and providing inputs, often without physical keyboards.

Smartphone

Mobile phone-computer, feet in a pocket, powered by a battery, with a tactile screen as interface and providing inputs, often with internet and/or cellular connection.

AR-HMD

Head Mounted Display, semi-transparent, that displays artificial graphical information in real time, incorporated in the primary world, allowing interacting with it.

VR-HMD

Head Mounted Display allowing immersion (visual and auditory) and interaction with and in a Virtual Environment digitally generated.

Collaborative VR

Several VR-HMDs connected through a network allowing to several users immersion and interaction together in real time, in and with a Virtual Environment digitally generated

Software

Virtual Reality (VR)

“The finality of VR is to allow one or several persons a sensory-motor and cognitive activity in an artificial world, digitally generated, which is rather imaginary, symbolic or a real world simulation” [1]. [1] P. Fuchs. Les interfaces de la réalité virtuelle. Les Presses de l'École des Mines de Paris (1996).

Augmente Reality (AR)

AR allows to one or several people to see and interact with artificial objects, digitally generated, and incorporated in real time into the real world.

Differentiate AR from VR

AR is “supplementing” itself to the primary world while VR aims to “substitute” itself to the primary world.

[/En]