

Premier scénario d'utilisation

Sans connaissance de l'objet





Diffuseur d'histoire / ambiance

Pour accompagner l'enfant dans son sommeil et illustrer les histoires racontées par les parents, la boule diffuserait de la lumière / image à 360° pour recréer une ambiance dans la chambre.

Second scénario d'utilisation

Avec connaissance de l'objet

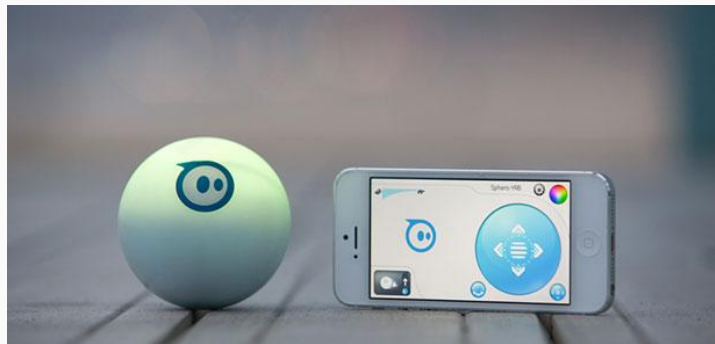


Circuit

Chaque joueur à un tour de circuit à réaliser. Ce circuit est délimité par plusieurs portes physiques qui comptabilisent les points à chaque passage à l'aide de capteurs.

Toutes les portes doivent être passé pour valider le circuit.

L'utilisateur dirigera la balle à l'aide de l'application existante Sphéro (iOS et Android).





Circuit

Dans un second temps une application associée à nos portes comptabilisera les points et fera un classement entre les différents membres de la famille et des amis.

Les scores pourront être partagé sur les réseaux sociaux afin de créer de l'échange.

Sphéro 2

Présentation de l'objet



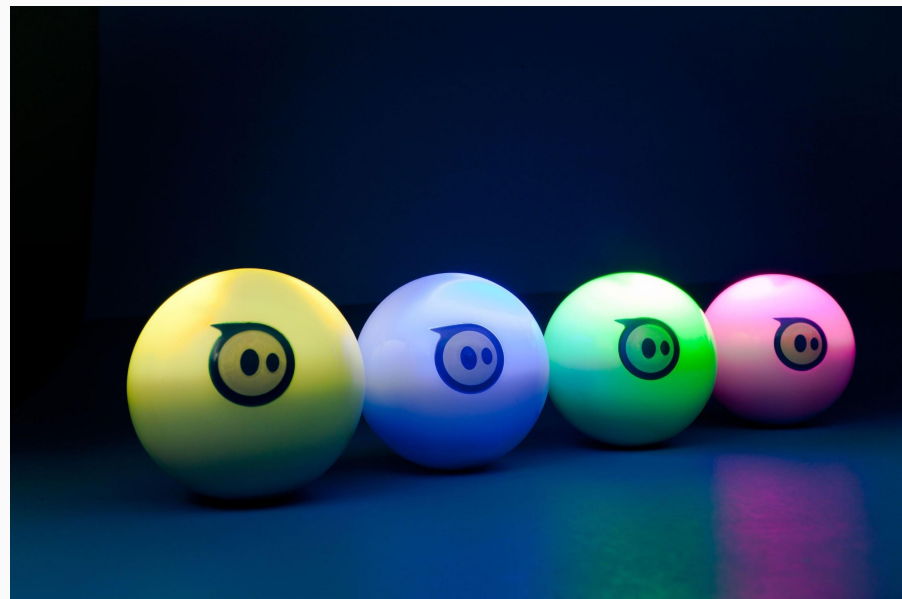
Présentation de Sphéro 2

Balle télécommandée à l'aide d'une application mobile.

- Régler la vitesse
- Diriger la balle

S'illumine de différentes couleurs
(1 million de couleurs)

Peut émettre des sons



Little bits

Prototypage



Présentation de Little bits

Utilisation de composants électroniques :

- Alimentation
- Motion trigger
- Fils
- LED
- Haut parleur
- Latch



Autres composants :

- Plots cubiques

Prototypage du circuit

Illumination des portes au passage du Sphéro entre celles-ci.

Lorsque la dernière porte est passée, le haut parleur émet un son de fin de partie et le chrono s'arrête. L'application calcule le score du joueur.

Les points seront comptabilisés par les utilisateurs.



Démonstration



Possibilités d'évolutions

(nécessite bitcloud)

Sphéro change de couleur si il est en avance ou en retard par rapport au temps à réaliser le circuit.

L'ordre de passage des portes :

La porte allumée est la porte à traverser. Une fois passer elle s'éteint et la porte suivante s'allume jusqu'à ce que la partie soit terminée.

La porte s'allume d'une certaine couleur en fonction de notre temps par rapport au précédent.

Possibilités d'évolutions

Avec la technologie Leap Motion nous pourrions proposer une nouvelle façon de jouer. Avec de simples gestes de la main l'utilisateur pourra diriger la balle.





Business Plan

Cible : Environ 4 millions d'enfants de 6-10 ans en France (INSEE 2015)

243 millions de jouets par an (3,23 milliards €)

Jouets interactifs : vente +52% par rapport à 2013

Vente prévisionnel : 100 000 en 2016 (hors Noël)

Pricing (3 portes + boule) = 150€

CA prévisionnel : 15 000 000 €

Financement

- Industrialisation du produit
- Lancement production
- Communication (essentiellement web)
- Coût de fonctionnement de la société