



futuroscope

FUTUR L'EXPO

DOSSIER DE PRESSE

**Vous n'imaginez pas
ce qui vous attend.**



futuroscope

S'APPROPRIER LE FUTUR EN 10 EXPÉRIENCES

Futur l'Expo propose 10 expériences ludiques et participatives pour comprendre comment les innovations technologiques vont modifier nos habitudes dans le futur proche. Robots, objets connectés, nouvelles formes d'images et imprimantes 3D investissent notre vie quotidienne, à la maison, au travail, dans nos loisirs.

Dans les domaines de la communication, de la création et de la consommation, nos modes de vie sont en train d'évoluer. Bientôt, on pourra surveiller sa santé grâce à son dressing intelligent, envoyer son robot-avatar au bureau si on est coincé à la maison par une mauvaise grippe, faire confiance à son majordome virtuel pour organiser ses rendez-vous et, pourquoi pas, s'imprimer la nouvelle paire de chaussures à la mode!

Exit l'ordinateur classique avec son écran et son clavier, les machines du futur sont intuitives et communicantes. Elles interagissent avec nous via des interfaces tactiles, à reconnaissance vocale ou même holographiques ou biométriques.

Robots humanoïdes, jeux en réalité augmentée, mapping décoratif, avatars mobiles... Ces outils du futur, inimaginables il y a encore 10 ans, changent nos relations aux autres, facilitent notre quotidien et ouvrent de nouvelles perspectives à notre imagination et à nos loisirs. Ils nous invitent à entrer dans une ère nouvelle où la technologie est avant tout au service du progrès des hommes.



TOUCHER POUR SE REPÉRER

Accueillis par une table d'orientation sensorielle, les visiteurs se repèrent dans le parcours en pressant des numéros et des images tactiles sur un grand tableau de bord interactif. Les visiteurs sélectionnent les 10 expériences classées par thème. Chaque manipulation déclenche une animation projetée sur le mur, relative à chaque espace.

Pouvoir parler et communiquer avec les machines sans intermédiaire : le ton est donné ! C'est ce que le futur proche nous promet. Des technologies intuitives qui s'adaptent à nos cinq sens pour s'orienter et trouver l'information dont nous avons besoin en un seul geste. L'ordinateur devient un prolongement de nous-mêmes.

Il y a fort à parier que prochainement, les tables sensorielles prendront place dans toutes les situations où les machines interagissent avec l'homme : guichets de gare, points d'information, hall d'accueil...

COMMUNIQUER DEMAIN, UNE NOUVELLE RELATION AUX AUTRES

Ce premier espace est consacré aux robots, assistants et compagnons de vie.

Les robots ne permettent pas seulement d'effectuer des tâches difficiles dans les usines ou des missions scientifiques, ils communiquent ! Demain, plus besoin d'outil, d'écran ou de clavier pour interagir avec eux. Ils sauront décrypter les émotions humaines et dialoguer avec nous. Ils prendront la forme d'assistants ou d'avatars pour nous permettre d'être ici et ailleurs en même temps. Bienvenue aux robots familiers, nos futurs amis.



EXPÉRIENCE N°1 : **SOCIBOT**, HUMANOÏDE ÉMOTIF

Robot qui rit, robot qui parle

Comme le montre Socibot, les humanoïdes de dernière génération sont capables d'analyser les expressions de notre visage. Plus spectaculaire encore, ils peuvent engager des conversations intelligentes et exprimer des émotions, jusque-là seule prérogative de l'homme. La frontière entre l'homme et la machine s'efface. Une intégration nouvelle des robots dans notre société est en marche.

Côté technique

Socibot est un robot sociable, compact, conçu pour interagir avec l'homme dans son environnement familial. Grâce à son système de traçabilité en temps réel (tracking), Socibot repère les expressions humaines et intègre une foule d'informations qui lui permettent d'adapter ses réactions et ses réponses en direct. Il reproduit ainsi l'expression et les émotions de son interlocuteur.



EXPÉRIENCE N°2 : **BEAM**, LE ROBOT DE TÉLÉ-PRÉSENCE

Le don d'ubiquité

Etre ici et ailleurs, en même temps? C'est possible! Grâce à ce robot-avatar téléguidé à distance, on peut se déplacer virtuellement sans bouger de chez soi. Bien plus performant qu'une communication par visioconférence, Beam est une sorte de double idéal! Il est mobile et permet d'occuper l'espace, de se déplacer et de voir à 360°. Il permet à son pilote de faire des rencontres et de dialoguer avec d'autres personnes.

Côté technique

Cet engin d'1,58 m est équipé d'un écran de 17 pouces juché sur deux pieds eux-mêmes reliés à une structure à cinq roues. Il dispose de six microphones qui lui permettent de s'adapter à toutes les situations en réduisant les bruits ambiants et de communiquer avec les autres sans nuisance sonore. Pour le piloter, il suffit d'utiliser la souris ou les flèches directionnelles d'une tablette. Une fenêtre permet de visualiser ce qui se passe, une autre de se concentrer sur la mobilité du robot. La webcam de l'ordinateur permet de renvoyer sa propre image sur l'écran du Beam et de donner son visage au robot.



EXPÉRIENCE N°3 : **LE MAJORDOME HOLOGRAPHIQUE**

Plus jamais débordé !

Imaginez. Dès votre réveil, l'assistant personnel holographique est déjà en pleine forme dans votre salon. Toujours de bonne humeur, il est votre homme de confiance et fait un peu partie de la famille. Il vous livre en temps réel les dernières infos de la nuit, la carte météo du jour, les rendez-vous à ne pas manquer... C'est la promesse d'une vie facilitée que promet le majordome ultra-compétent du futur.

Côté technique

Le concept associe la technologie de la Réalité Augmentée (qui ajoute des informations et des images à l'environnement réel) à la projection d'images 3D en volume. L'assistant personnel prend vie et une simple commande vocale suffit pour le diriger et lui donner des consignes. Connecté au Big Data, il pourra même renseigner son propriétaire en temps réel sur tout ce qui l'intéresse.

IMAGINER DEMAIN, PLUS DE POSSIBILITÉS CRÉATIVES

Ce 2^e espace est le royaume du jeu, de la création. Enfants et parents s'approprient les outils du futur pour développer leurs idées créatives.

Imaginer, donc créer ! Les nouvelles technologies dans ce domaine nous permettent de concrétiser sans limite toutes nos idées : assembler des formes, des matières, construire des inventions, créer au fur et à mesure des jeux, modéliser des architectures, personnaliser et expérimenter virtuellement nos réalisations pour les modifier et les améliorer à l'infini. A chaque idée, son outil pour la fabriquer.

EXPÉRIENCE N°4 : LE DRESSING INTELLIGENT

**On ne pourra bientôt plus dire :
"qu'est-ce que je vais mettre
aujourd'hui ?"**

L'expérience surprend les visiteurs qui peuvent essayer virtuellement différentes tenues vestimentaires pour la ville, leur loisir préféré ou un dîner habillé. Et pourquoi pas, un costume délirant pour une soirée déguisée ! Deux versions de miroirs interactifs sont proposées pour les femmes et pour les hommes. Et en prime, un dernier petit conseil avant de valider : "pensez à prendre votre parapluie !".

En face des postes d'habillage, une coiffeuse est transformée en poste de maquillage virtuel. Via une application installée sur tablette, les dames peuvent tester différents types de maquillages virtuellement et tester toutes les couleurs disponibles avec un résultat en temps réel.



Côté technique

Grâce au système Kinect et à des configurateurs 3D, l'utilisateur interagit directement avec le miroir de ce dressing du futur. Le corps positionné devant l'écran-miroir est dépiqué (movement tracking). Son reflet est capté, puis l'image est enrichie par la Réalité Augmentée, pour créer une simulation personnalisée avec des vêtements et des accessoires. Une voix et un affichage complètent le dispositif en transmettant des informations en temps réel sur la santé, la météo ou l'activité de la journée.



EXPÉRIENCE N°5 : LA DÉCO PERSONNALISABLE

Ambiance déco à volonté

Les visiteurs entrent dans la chambre à coucher du futur. A partir d'une simple tablette, ils changent à volonté la décoration des murs, des tableaux, des mobiliers de la pièce, en choisissant des ambiances parmi une sélection de décors. Envie d'une bonne dose de soleil pour doper son moral en hiver Qu'à cela ne tienne ! Il suffit de choisir le camaïeu de bleus ou même le "total covering" Tahiti. Impression de dormir au bord du Pacifique garantie.

Côté technique

Le mapping vidéo est une technique multimedia qui permet de projeter des images sur des surfaces ou des objets en volume. En projetant des images de grande taille sur des structures en relief, le mapping donne une perception d'immersion totale dans un décor et recrée des univers visuels en 360°. Chaque environnement visuel est d'abord dessiné et modélisé puis intégré par ordinateur, de façon à faire adhérer les projections vidéo aux endroits choisis. Les images sont ensuite projetées sur les décors réels par des vidéoprojecteurs.



EXPÉRIENCE N°6 : LE JEU DE SPHÈRES ROBOTIQUES

Des balles intelligentes ?

A première vue, un jeu de billard presque ordinaire... Pas vraiment, car il s'agit de balles robotisées, contrôlables à distance, du bout des doigts depuis un smartphone ou une tablette. Ce jeu est un véritable concentré de technologie et se pratique seul, à plusieurs ou même avec son animal de compagnie !

Côté technique

A l'extérieur, SPHERO est une sphère de 7,4 centimètres de diamètre et de 168 grammes, en polycarbonate opaque très solide, ce qui lui permet d'être résistante aux chocs et même d'être étanche ! Elle peut ainsi évoluer aussi bien au sol que sur l'eau. A l'intérieur, c'est un mini-ordinateur, avec un accéléromètre et un gyroscope multi-axes pour des déplacements intuitifs, rapides et précis, le tout connecté en Bluetooth à un smartphone ou une tablette.



EXPÉRIENCE N°7 : LE MIROIR MAGIQUE

Dans la peau d'un héros

Tous les enfants ont un jour rêvé de devenir des super-héros ? Voici l'objet qui va les transformer en princesse, en pirate ou en pompier. Il suffit que l'enfant se poste devant ce grand miroir-écran. Une fois sa silhouette captée, il pourra sélectionner le costume de son choix sur la tablette de contrôle. Le tour est joué. Il pourra même s'agiter en tous sens et combattre ses ennemis. On s'y croirait !

Côté technique

La captation du corps et des mouvements est réalisée grâce à la technologie Kinect. Rendue possible par la capture d'image 3D, l'interaction entre le visiteur et la machine est immédiate.



EXPÉRIENCE N°8 : LE BAC À SABLE DU FUTUR

Jouer pour créer

Du sable et beaucoup...d'imagination ! Les enfants trouvent ici un prototype de jeu hors du commun pour modeler des montagnes, des îles et des vallées à l'infini. Les jeunes visiteurs plongent leurs mains dans les deux bacs à sables disposés comme une table de jeu. Ils creusent et les reliefs ainsi créés s'animent de différentes couleurs. Une rivière virtuelle traverse le paysage, la neige vient se poser sur les sommets. Différentes créatures projetées pourraient même venir vivre dans ce petit monde imaginaire. On ne verra plus les bacs à sable de la même façon !

Côté technique

Dans un bac à sable, une matière malléable et souple, imitant le vrai sable, se manipule à l'envie. Des projecteurs et différents capteurs permettent d'animer les reliefs créés par des couleurs et des images, en temps réel. Monticules, dénivelés ou lacs, le paysage réalisé se construit eu fur et à mesure.

CONSUMER DE MAIN, LE LOISIR EXPÉRIENTIEL

Le 3^e espace de l'exposition est dédié à une nouvelle forme de loisir émergente : la consommation-loisir.

Les magasins de demain seront spectaculaires, ludiques, expérientiels. C'est le fun shopping ! Acheter n'est plus seulement une nécessité mais une occasion de se faire plaisir et de partager de nouvelles expériences. La consommation fusionne avec le plaisir. Au programme, détente, shopping, restauration mais aussi ateliers, spectacles, dégustations, et même des attractions !



EXPÉRIENCE N°9 : LE PRINT SHOP 3D

De l'imagination à la fabrication

Il est déjà possible de fabriquer ses bijoux, ses bonbons préférés. Il sera bientôt possible de fabriquer ses chaussures, sa voiture et même sa propre maison ! Pour le moment, les visiteurs du Futuroscope peuvent voir une série d'imprimantes 3D en action. Sous leurs yeux, progressivement, se façonnent bijoux, figurines et petits objets décoratifs. Une façon directe de comprendre le fonctionnement de ces machines qui vont révolutionner nos modes de consommation.

Côté technique

Dans ce corner dédié aux imprimantes 3D, le Futuroscope présente des imprimantes 3D à dépôt de fil. Il s'agit de la technologie PJP-Impression Jet Plastique, qui fonctionne sur le principe de l'extrusion à chaud d'un fil. La pièce est construite par dépôt de fil, couche après couche (impression additive). Cette technologie permet d'utiliser un large choix de matières : ABS, PLA (biomasse de maïs), mais disposent aussi d'une excellente résistance mécanique des pièces réalisées. Les supports sont solubles et réalisables en différentes couleurs.

EXPÉRIENCE N°10 LA CUISINE DU FUTUR

Demain, le goût se réinvente.

Au sein de Futur, l'Expo, le Futuroscope crée Le BAR'LAB. Un bar du futur qui invite au voyage. Animé par une équipe de trois chefs de rang, qui ont l'expérience du Restaurant Le Cristal, il propose quotidiennement aux visiteurs des démonstrations et des expériences pour découvrir tout l'art de la cuisine Moléculaire. A déguster sur place ou à emporter en souvenir, le BAR'LAB propose une sélection d'en-cas issus de la cuisine moléculaire ou de produits alimentaires émergents. Des vidéos, expliquant le processus de fabrication et l'association des produits, seront prochainement diffusées sur les écrans du BAR'LAB.

Mis en scène comme une vraie cuisine, le BAR'LAB permet aussi aux visiteurs de découvrir l'usage du Frigo connecté. Il est capable d'informer son utilisateur sur l'état des produits qu'il contient et si les yaourts aux fruits sont déjà périmés. Il établit lui-même la liste des prochaines courses à faire et passe directement commande au magasin en cas de besoin.

Des produits et des kits moléculaires, ainsi que des insectes croustillants sont également en vente au BAR'LAB afin que chaque visiteur puisse se livrer chez lui à ses propres expériences.

A déguster sur place :

1,50€ - Cocktail acidifié
pièce - Coupelle d'insectes

2,50€ - Cristaux de vent
pièce - Trio de chocolats (2 chocolats pétillants et 1 cube de chocolat aux grillons)
- Café solide-liquide
- Nuage de réglisse et finger-brownie

3,50€ - Glace à l'azote liquide
pièce et son biscuit aux insectes (Parfums : poivron-framboise, cèpe-foie gras, melon-gingembre)
- Cocktail pétillant des neiges carboniques avec ou sans alcool et ses billes de coquelicot



UNE MULTITUDE D'OBJETS CONNECTÉS À DÉCOUVRIR

Grâce à ses partenaires, le Futuroscope enrichit les expériences proposées dans le parcours par de nombreux objets connectés.

GIROPTIC

La 360 cam contient une technologie unique et brevetée permettant la création d'un fichier unique à 360° : photos, vidéos, timelapses et live streams. Elle est étanche jusqu'à 10 mètres de profondeur, en vidéo surveillance, usage professionnel à l'aide de sa base POE et sa base équipée d'un pas de vis. Les contenus produits sont visualisables sur tous les supports digitaux.

En partenariat avec GIROPTIC
www.giroptic.com

SLATE

Inspirée de l'ardoise d'écolier, elle renferme 32 magnétomètres chargés de détecter le champ magnétique émis par l'aimant intégré au stylo sous forme de bague. Grâce à ce binôme ardoise-bague, vous allez donner une existence numérique à vos créations sur papier et pouvoir les partager en toute simplicité à votre communauté.

En partenariat avec ISKN
www.isketchnote.com

LINKOO

La montre connectée pour les enfants de 6 à 11 ans. Pour apprendre l'heure avec une coque personnalisable, capacité d'appeler les enfants et inversement, un système d'alerte SOS et un GPS, LBS pour géolocaliser son enfant avec un suivi en temps réel. Très fort temps d'autonomie (72h) et robuste (plastique incassable et écran anti-reflet).

En partenariat avec LINKOO
www.mylinkoo.eu

WISTIKI

Wistiki est un petit objet connecté pour ne plus perdre ses affaires. On l'accroche sur ses clés par exemple, et on peut ensuite depuis l'application faire sonner ses clés ou bien les géolocaliser. En appuyant sur le Wistiki, on peut faire sonner le smartphone, cela marche dans les deux sens.

En partenariat avec WISTIKI
www.wistiki.com

KOLIBREE

Kolibree est une brosse à dents électrique connectée qui améliore l'hygiène dentaire. Dotée de capteurs de mouvement 3D, la connexion aux mobiles par Bluetooth permet de suivre et d'améliorer activement le brossage. Son manche ergonomique a été étudié pour s'adapter aux mains des adultes comme des enfants. Elle enregistre et retranscrit vos données de brossage dans l'application.

En partenariat avec KOLIBREE
www.kolibree.com

PHONOTONIC

Contrôlez le rythme et la mélodie simplement en bougeant ! Phonotonic se connecte à une application smartphone ou tablette en Bluetooth. Vous choisissez un pack de musique, et l'application transforme tous vos mouvements en musique. Il suffit de bouger et de danser avec Phonotonic, vous créez la musique.

En partenariat avec PHONOTONIC
www.phonotonic.net

SENSORWAKE

Se faire réveiller grâce à une odeur, c'est la promesse de sortir de son lit sans aucune frustration tout en douceur. Fini les réveils traditionnels. Pas de son, pas de lumière, uniquement une odeur ! Vous avez le choix de l'odeur qui vous réveillera grâce aux différentes capsules : menthe, café, fraise, tagada, viennoiserie ou dollar.

En partenariat avec SENSORWAKE

www.sensorwake.com

GLAGLASHOES

Digitsole est la première semelle connectée chauffante interactive au monde.

Elle fonctionne via une application dédiée sur Smartphone, disponible sur Android et iOS. Elle chauffe au degré près le pied. Elle possède une fonction tracking, mesure les calories brûlées et la distance parcourue. Batterie et thermostat sont intégrés dans la semelle.

En partenariat avec DIGITSOLE

www.digitsole.com

ANDY

La gamme d'arts de la table "Andy" (pichet, verre et assiette) propose des produits esthétiques et ergonomiques utilisables par tous. Les 3 produits ont été conçus en collaboration avec l'équipe d'ergothérapeutes d'un grand groupe de maisons de retraite français et suite à différentes phrases d'immersion en centres spécialisés.

En partenariat avec PULSE and PULPE

www.pulse-pulpe.com

SLOW CONTROL

C'est le premier outil non-invasif pour prendre conscience de sa vitesse de mise en bouche et améliorer durablement son comportement. C'est également un objet adapté à l'éducation des plus jeunes. Première fourchette connectée, elle permet, grâce à son application mobile, un suivi exhaustif du comportement alimentaire, à partir d'une approche chrono-nutritionnelle.

En partenariat avec DIGITSOLE

www.digitsole.com

KEECKER

KEECKER est le nouveau robot multimédia pour la maison (vidéoprojecteur, enceintes, caméra, micro, capteurs de température, humidité et détecteur d'intrusion). C'est à la fois votre télévision, votre ordinateur, vos enceintes, votre webcam, votre caméra de surveillance, votre thermomètre, votre réveil... où vous voulez chez vous. KEECKER se déplace tout seul dans n'importe quelle pièce de votre maison. Sans aucun fil, vous le contrôlez simplement avec votre smartphone.

En partenariat avec KEECKER

www.keecker.com

TÉLÉVISEUR X90LED 4K BRAVIA

C'est la télévision la plus fine au monde, avec seulement 4,9mm d'épaisseur. Grâce au nouveau processeur SONY X1 ultra puissant et rapide et au traitement graphique ultra performant X-Reality pro 4K et à un Motionflow de 800 Hz, vous apprécierez des images ultra fluides avec 4 fois plus de détails que la Full HD et ce quoi que vous regardiez (Blu-Ray, contenu internet, Full HD...).

En partenariat avec SONY

www.sony.com

HOMIDO

Homido est un casque de réalité virtuelle pour smartphones qui vous permet de jouer à des jeux de réalité virtuelle, regarder des films 3D et 360 degrés sphériques et bien plus encore !

En partenariat avec HOMIDO

www.homido.com

LES CHIFFRES CLÉS

- 10 expériences participatives principales
- Une trentaine d'objets connectés
- Un parcours scénographié en 3 espaces : communiquer, imaginer, consommer
- Un espace de 900 m²
- Une demi-heure de visite environ
- Capacité d'environ 200 personnes toutes les 20 minutes (salle ouverte en continu)



LA SCÉNOGRAPHIE



Spécialisé en design numérique et sensoriel, le label byVOLTA conçoit des espaces où les scénographies immersives se concilient avec la Réalité augmentée et les Techno-sciences. En veille constante, nous intégrons à nos réalisations les nouvelles énergies, les interactions numériques et les matières sensibles pour livrer au public une expérience intuitive et accessible.

Pour Futur l'Expo, le label ByVOLTA est intervenu dès la conception du projet et la formalisation du cahier des charges. Nous avons produit pour le Futuroscope la "Médiation Numérique" qui s'intègre dans l'expression pédagogique et scénographique au même titre que l'agencement, la signalétique ou les mobiliers...

"Ce travail est le fruit d'une collaboration exceptionnelle qui s'étend sur une année de discussion avec la Direction de la création du Futuroscope et les services concernés de conception-réalisation. Futur l'Expo est à ce titre une véritable co-création où les partenaires de la nouvelle économie ont également pris toute leur place. La plus belle récompense de cette implication reste l'enthousiasme du public qui s'est emparé du lieu avec une curiosité et un plaisir évident." Olivier Bergeron, Fondateur et gérant de l'agence byVOLTA- design numérique et sensoriel et Directeur des créations



LA BOUTIQUE LICK

En fin de parcours, dans un espace consacré à la détente et au 'fun shopping', se trouve la boutique LICK., 1^{er} réseau de distribution dédié aux objets connectés. Les boutiques LICK, conçues en collaboration avec les agences Workshop et Betwin, sont des espaces ouverts, tactiles, hybrides entre digital et expérience sensorielle avec pour ambition première : faire de LICK, la boutique de référence dans l'internet des objets.

Avec son ambiance urbaine et chic, la boutique est centrée sur une expérience d'achat immersive, révélatrice de la tendance croissante vers un shopping-plaisir.

LES PARTENAIRES DE L'EXPOSITION



assureur militant

La MAIF développe sa stratégie sur les réseaux sociaux et participe au partage des connaissances sur les enjeux du numérique en proposant des solutions digitales innovantes (Famust, Net sur le net, Mes Datas et moi...).

Dans la continuité de ses travaux, il était donc naturel que la mutuelle soutienne la nouvelle animation "FUTUR L'EXPO" pour valoriser son nouvel axe sociétal "MAIF, pour une société collaborative", en s'appuyant sur les nouvelles possibilités d'échanges et de communication qu'offrent les objets connectés.

www.maif.fr/maif-pour-une-societe-collaborative/partenariats-et-mecenats/accueil.html



LICK, 1^{er} réseau de boutiques 2.0 dédié aux objets connectés est ravi d'être partenaire du Futuroscope, représentant l'innovation et un lieu d'expérience exceptionnel. LICK et le Futuroscope partagent une vision commune de faire découvrir et tester les objets connectés d'aujourd'hui et de demain...

www.lick.fr



L'idée d'accompagner un parc d'attractions à forte notoriété et partageant nos valeurs nous a immédiatement séduits et motivés!

Etre intégrés au projet de création d'un univers d'innovations technologiques, grâce à notre expertise en numérisation et impression 3D, se révèle très excitant et dynamisant pour notre structure à taille humaine. Ensemble, nous allons écrire une nouvelle page empreinte d'innovations et d'expériences!

<http://www.3dtech-solutions.com/>



Le Futuroscope et la société AWAbot sont tous deux tournés vers l'innovation, l'interactivité et l'humain. C'est donc tout naturellement que ce partenariat a vu le jour. Beam de la société AWAbot est un outil indispensable aux évolutions sociétales qui permet de ré-humaniser les distances.

<http://www.awabot.com/>



Acteur industriel majeur et fournisseur depuis plus de 150 ans de services utilité publique, ENGIE est convaincu que le monde de l'énergie vit une transformation profonde et durable. C'est dans ce contexte que le Groupe s'est donné pour objectif d'être le leader de la transition énergétique en Europe en s'appuyant notamment sur l'innovation. Cette dynamique irrigue l'ensemble du Groupe afin de transformer les bonnes idées en solutions opérationnelles au service de ses clients. Certaines de ces solutions du futur se trouvent dans l'exposition "Futur l'expo" qu'a souhaité soutenir ENGIE.

www.gdfsuez.com



Le CRIIF est un centre d'expertise en robotique et objets connectés créé en 1987. Ce partenariat avec le Futuroscope, toujours à la pointe de la technologie, marque notre volonté permanente d'innovation. Cette démarche consistant à démocratiser les robots et à accompagner le public vers les technologies de demain s'inscrit également dans l'ADN du CRIIF. La popularité du Futuroscope nous apportera une visibilité supplémentaire.

<http://criif.fr/fr/>



Parrot a souhaité soutenir le Futuroscope dans sa démarche d'exploration du futur.

Les technologies permettent aujourd'hui de rendre accessible la robotique et même de faire voler les robots : ce sont les drones ! Pour Parrot, le drone est avant tout un ami, il se pilote et se contrôle avec un smartphone ou une tablette. Les modèles comme le Bebop Drone offrent une prise de vue aérienne tel un oiseau. Pour une utilisation professionnelle, le drone senseFly eBee est utilisé par des géomètres ou des agriculteurs.

Parrot pense que les drones civils vont créer des emplois, améliorer les connaissances de l'environnement ou encore inspecter sans risques un bâtiment.



CONTACT PRESSE futuroscope

Agence Self Image - image&dialogue group

Caroline Weill 01 47 04 12 52 / cweill@selfimage.fr

Audrey Peauger 01 47 04 12 53 / apeauger@selfimage.fr

Monique Mehrez 01 47 04 12 49 / mmehrez@selfimage.fr

Parc du Futuroscope

Jérôme NEVEUX 05 49 49 20 42 / 06 82 83 63 20 • jneveux@futuroscope.fr

Twitter : [@futuroscope](https://twitter.com/futuroscope) / [@JeromeNeveux](https://twitter.com/JeromeNeveux)

**Toute l'actualité du Futuroscope (dossiers, communiqués, visuels, ...) sur :
futuroscope-news.com**