



## **Des puzzles qui deviennent vivants avec l'aide de la réalité augmentée**

LIEU: Almería

DURÉE: 1'41"

**RÉSUMÉ:** Utiliser les nouvelles technologies comme accroche pour que les enfants utilisent des jeux traditionnels, dans le cas présents les puzzles. Ceci est l'idée d'une entreprise d'Almería unique en Espagne dans le développement et la commercialisation de puzzles de réalité augmentée. Les enfants font les puzzles et ensuite au travers d'une tablette ou d'un téléphone mobile ils deviennent vivants et ils peuvent accéder à une infinité de contenus numériques amusants et éducatifs.

### **VTR:**

Kai est en train d'interagir avec le puzzle qu'il vient de terminer. Les animaux de cette grange deviennent vivants grâce à la réalité augmentée appliquée à ce jeu traditionnel par une entreprise d'Almería. Une fois le puzzle terminé, et au travers d'une application, on place la tablette ou le mobile et...

**MANUEL PASAMONTES**  
**Directeur de technologie**  
**d'Imaginar**

*"Sur ce puzzle apparaissent des contenus numériques, une scène en relation avec la thématique du puzzle apparaît où il est possible d'interagir, on peut jouer, il y a des sons, il y a différents types de jeux et une information éducative".*

Ils sont pensés pour les enfants entre 2 et 8 ans.

**KAI PASAMONTES**  
**Usager**

*"Tu touches les choses, et il se passe quelque chose, elles t'expliquent ce que c'est, elles font du bruit et produisent des sons. Elles te donnent des réponses et je m'amuse beaucoup".*

Ils utilisent la technologie comme accroche pour fomentier l'usage de jouets traditionnels chez les plus petits.

**GERMÁN ALONSO**  
**Directeur de technologie d'Imaginar**

*"Les enfants se retrouvent seuls face à l'appareil et ne jouent pas avec l'élément physique. Alors ils utilisent, profitent de cette attraction qu'ont les enfants pour les appareils, pour les dispositifs mobiles pour fomentier chez eux l'usage de l'autre".*

Une grange, les numéros, les voyelles, une carte de l'Europe et le Système Solaire sont les thèmes recueillis dans ce jeu éducatif.

**MANUEL PASAMONTES**  
**Directeur de technologie**  
**d'Imaginar**

*"Ce sont des puzzles orientés à couvrir aussi certaines choses, certains types de thématiques couvertes dans les collèges, mais d'une manière amusante".*

Tradition et technologie unies au travers d'un jeu développé en Almería, unique en Espagne, qui frappe à la porte du marché international.

Pour obtenir plus d'informations ou traiter un litige appelez au +34 647 310 157  
ou contactez-nous par mail à [info@historiasdeluz.es](mailto:info@historiasdeluz.es)