



IoT*ea*
time
#1



10 TENDANCES DU CES 2016

Quelles innovations vont changer nos vies ?

Joshfire



RETOUR SUR LE CES 2016 & LES TENDANCES PERÇUES

Joshfire a parcouru le plus grand et le plus sexy des Tech shows durant 5 jours effrénés pour se nourrir des dernières innovations technologiques.

En tant qu'agence spécialiste en IoT et expériences interactives, nous nous sommes concentrés sur les **innovations inspirantes** et les opportunités qu'offrent ces technologies pour les dispositifs connectés de demain.



JOSHFIRE ACCOMPAGNAIT FENOTEK EN TANT QU'EXPOSANT

Joshfire était présent au CES aux côtés de Fenotek pour le pré-lancement de son premier produit **“Hi)”**, un **majordome connecté**.

Plus qu'un client, Fenotek est aussi un partenaire, en tant que première startup du programme **“UAventure”**, l'accélérateur de startups lancé par **userADgents**. L'occasion pour nous de soutenir Fenotek dans cette passionnante UAventure et de vivre le CES de l'intérieur ! Et nous comptons bien accompagner d'autres projets au CES l'année prochaine !

LE CES EN QUELQUES CHIFFRES



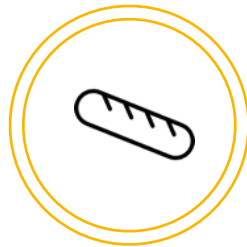
5 JOURS



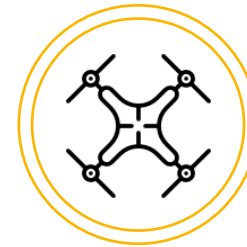
36000 EXPOSANTS



223 000 M²



**190 STARTUPS
FRANÇAISES**



**27 FABRICANTS
DE DRONES**

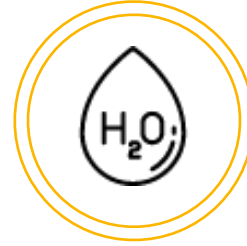


**170 000
PERSONNES**

PREMIÈRE LEÇON DU CES : BIEN SE PRÉPARER !



**PRÉVOIR DE
BONNES BASKETS**



**...UNE BOUTEILLE
D'EAU**



NE PAS SE CHARGER



**SE RENSEIGNER SUR LES
STANDS À VOIR
ABSOLUMENT**



NE PAS TROP FLÂNER



**PRENDRE LE MAXIMUM
DE PROSPECTUS**



10

TENDANCES DU CES 2016

10 TENDANCES DU CES 2016

1

EVERYWHERE

2

VIDEO & AUDIO

3

DRONES

4

ROBOTS

5

3D & 4D IMPRESSION

6

SMART HOME & SERVICES

7

SMART CARS

8

QUANTIFIED SELF

9

CONNECTED KIDS

10

SMART WAY OF LIFE



1
EVERYWHERE



VR is everywhere

De nombreux exposants arboraient fièrement le dernier modèle de la filiale de Facebook : **Oculus Rift**, quand ils ne lui préféraient pas le **Gear VR** de Samsung.

L'enjeu de la réalité virtuelle portera certainement sur la proposition de valeur et la création de **contenus** et **services originaux** et **pertinents**, pour offrir des **expériences sensorielles surprenantes et sensationnelles**.

12m

Une prévision de **12,2 Millions de casques vendus en 2016***

30M

L'industrie de la VR générera **+ de 30 milliards de \$ en 2020***



La réalité virtuelle séduit désormais les acteurs de **tous les secteurs**. Sur leurs stands, les démonstrations s'enchaînent : partagez vos **vidéos de voyage** à vos proches en **360°**, **visionnez des films** comme si vous en étiez l'acteur ou **pilotez un drone** à travers les yeux d'un aigle.



HOMiDO

Joshfire



VIRTUUX D'OMNI

Simulateur VR

Plateforme qui permet d'évoluer dans toutes directions sans quitter le tapis, grâce à des chaussures spéciales !



ICAROS

Simulateur VR

Une station pour soulever le corps à l'horizontal & offrir une sensation de vol.



3D RUDDER

Plateforme pour les pieds qui permet de contrôler et d'intégrer les mouvements au sol de l'utilisateur.

RINK DE SAMSUNG

Manettes fonctionnant avec le Samsung Gear VR pour capter les mouvements des bras et des mains dans les jeux vidéos.



Des produits dérivés pour la VR

REALITEER

Outil de simulation VR

Crée des expériences VR abordables & personnalisables, grâce à un casque & un QR code imprimé sur un carton, transformé dans le jeu en l'objet de votre choix.





L'**Oculus** est un produit à succès, mais son prix onéreux (599\$) et sa dépendance avec un PC puissant peuvent en refroidir plus d'un.

Une alternative plus accessible est le casque "**Low Tech**", plus simple mais surtout bien plus accessible, qui fonctionne avec un smartphone et des applications mobiles (contenus vidéo, jeux ou services open source).

La VR, désormais à la portée de tous, devient pour les entreprises comme pour les particuliers une **source de création et d'innovation**. Les sociétés productrices de contenu VR se multiplient, à l'instar de VRV Prod. Les agences de communication s'en emparent pour faire des démonstrations produits, explorer des lieux, augmenter les points de vente.



VIDEO & AUDIO



GIROPTIC 360



ENLAPS

Nouveaux médias, nouveaux devices

On observe une multiplication des **innovations vidéos et audio**. Qu'ils cherchent la performance technique ou soient orientés loisirs ou création, **ces nouveaux outils visent résolument le grand public**.

Par exemple, **la caméra Giroptic 360** (une entreprise française) permet de créer des **contenus à 360° adaptés à la VR** ou des films et photos de voyages comme vous ne l'avez jamais vu. Simple d'utilisation, télécommandée depuis son smartphone et waterproof, vous pouvez même la visser aux plafonniers.

Surfant sur la **tendance du timelapse**, **Enlaps** propose une **caméra grand angle** à énergie solaire capable de filmer pendant des jours, grâce à un système de stockage des images en ligne. Idéal pour couvrir des événements de grande ampleur.



KODAK SUPER 8

*Caméra analogique
& numérique*

Le retour de Kodak s'est fait avec la caméra **Super 8** (dont la production était arrêtée depuis 1982). Une caméra qui permet de retrouver la qualité des images analogiques, de les faire développer par Kodak et de récupérer le film numérique 4K ainsi que la pellicule.

A white, triangular-shaped device with a black vertical strip in the center. On the white sides, there are white line-art patterns: a heart on the left and a stylized 'X' on the right.

PRIZM

Lecteur de musique intelligent

L'objet Prizm propose un lecteur de musique qui prend en compte les goûts musicaux des personnes présentes dans la pièce.

A hand holds a white smartphone displaying a music app interface. To the right is a black, rectangular speaker with a large, circular array of small, black, dome-shaped drivers on its front face. A blue hexagonal logo with a white 'A' is visible at the bottom right of the speaker.

« A »

Enceinte directionnelle connectée

Entendez vos appels, musiques et podcasts depuis l'enceinte sans déranger les autres personnes présentes dans la pièce.



PHONOTONIC

Sphères musicales

Phonotonic permet de créer sa musique en manipulant des sphères. Agiter, déplacer, cogner et composer de la musique.



AMBEO

Solution audio 3D

L'impact de la VR se fait aussi sentir dans les innovations audio avec une croissance des solutions audio 3D comme Ambeo du constructeur Allemand Sennheiser. L'audio 3D offre un rendu nettement plus détaillé que les technologies stéréo.



3 DRONES



Un ciel de drones

On imagine facilement le ciel de demain rempli de drones destinés aux livraisons, aux systèmes de surveillance ou pourquoi pas au transport d'humains.

Avec leur succès grandissant, **les drones risquent rapidement d'envahir les espaces aériens** et leurs utilisateurs confrontés aux **règlements** disparates des collectivités. Les états devront sensibiliser et responsabiliser les possesseurs de drones, ainsi qu'encadrer leur circulation.

65%

**de croissance prévue en 2016
pour la vente de drones**

A person wearing a dark blue jacket is holding a Parrot Disco drone. The drone is white and black, with a camera mounted on the front. The background is a bright, outdoor setting.

DISCO

Le nouveau drone de Parrot

Parrot, spécialiste du domaine, présentait Disco son aile volante très stable et montant jusqu'à une vitesse de 80 km/h

A man wearing glasses and a black jacket with yellow accents is working on a Hexo+ drone. The drone is white and black, with a camera mounted on the front. The background is an indoor setting, possibly a trade show.

HEXO +

Le drone attendu de Squadrone System

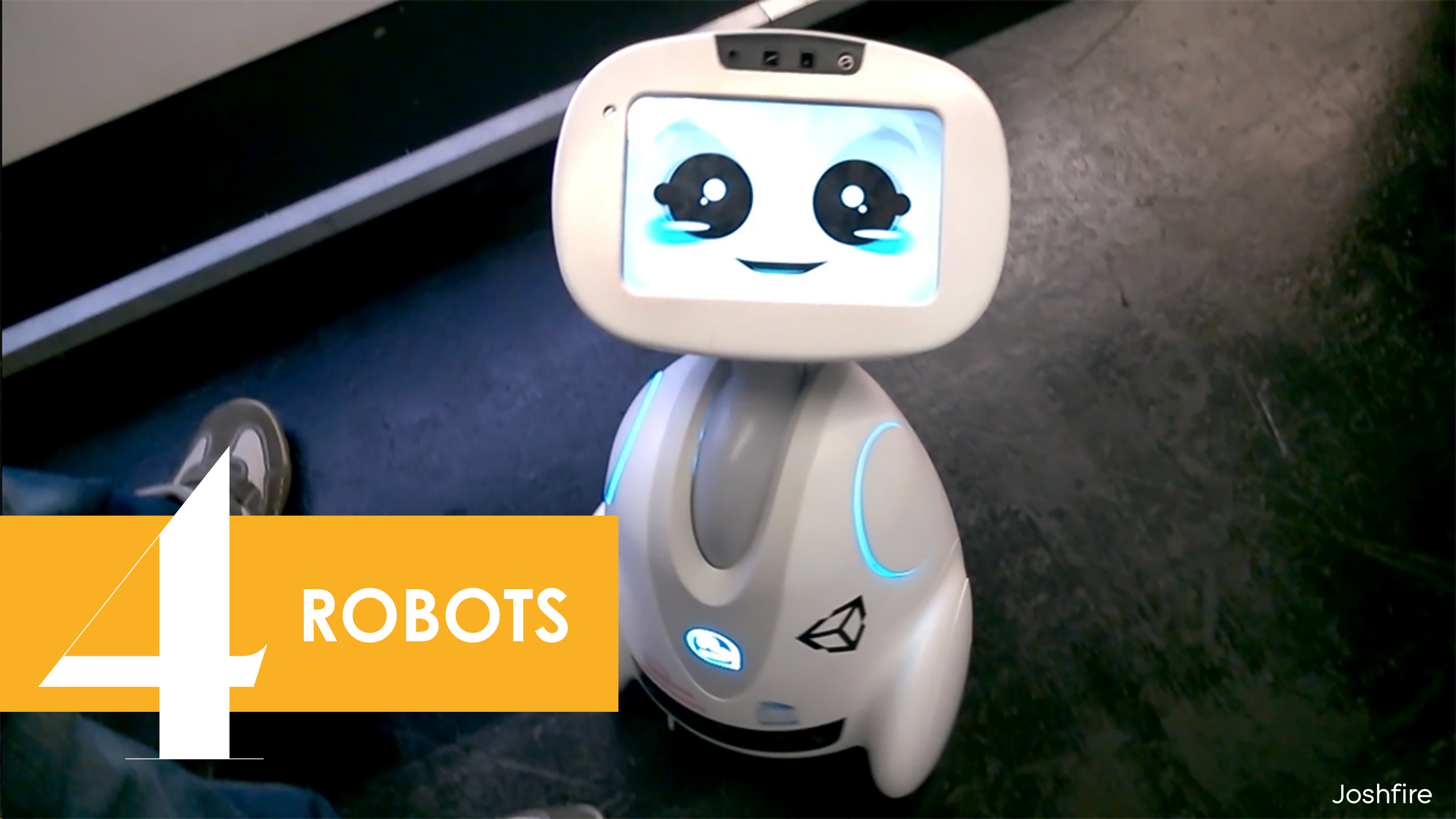
Il est capable de suivre et de filmer son propriétaire, idéal pour les sportifs de haut niveau.

A white and black EHang 184 drone helicopter is displayed in a museum setting. The drone has a sleek, aerodynamic design with a large cockpit area and a transparent canopy. It is mounted on a stand, and its rotors are visible. The background shows other exhibits and people in a well-lit indoor space.

EHANG 184

Le drone hélicoptère

Les drones se déclinent sous toutes les formes et toutes les tailles. Des drones miniatures, comme le **Micro drone 3.0 d'Extreme Flier** aux drones hélicoptères capables de transporter un passager comme le **EHang 184** qui peut voler à 100 km/h pendant 23 minutes. Le passager programme sa destination et le drone s'y rend tout seul.



4

ROBOTS

Robots aux multiples personnalités

3 types de robots :

ménagers | industriels | sociaux

Au CES, la tendance est aux **robots domestiques & sociaux** : des robots mobiles & multi-tâches, aussi appelés SVPAs (pour Smart Virtual Personal Assistants), qui pour pouvoir “grandir”, fonctionnent avec des **APIs ouvertes** et embarquent de véritables **systèmes d'exploitation** afin que les développeurs puissent améliorer logiciels et algorithmes en continu, à mesure que la recherche en AI progresse.



31m

En **2018**, les **ventes de robots** devraient atteindre les **31 millions d'unités**.*

Différents looks différents usages

PATIN

Robot ménager

Il s'adapte à différents besoins dans la maison en se connectant à des unités spécifiques. Il peut arroser les plantes, servir de chauffage d'appoint, de ventilateur, servir l'apéritif.



KIVA ROBOTS D'AMAZON

Robot industriel

Robot assez intelligent pour se déplacer de manière autonome, trier et transporter des étagères de produits à envoyer.

Différents looks différents usages

PARO

Robot social / familial

Le Therapeutic Robot de Paro est une peluche otarie, plutôt dédiée aux personnes isolées, âgées ou malades. proche d'un animal de compagnie, qui surveille les patients, apprend de leur comportement, réagit à la voix, répond lorsqu'on l'appelle et comprend lorsqu'une action est encouragée ou non. Cette peluche joue un rôle affectif et diminue l'état de stress des patients.

Différents looks différents usages

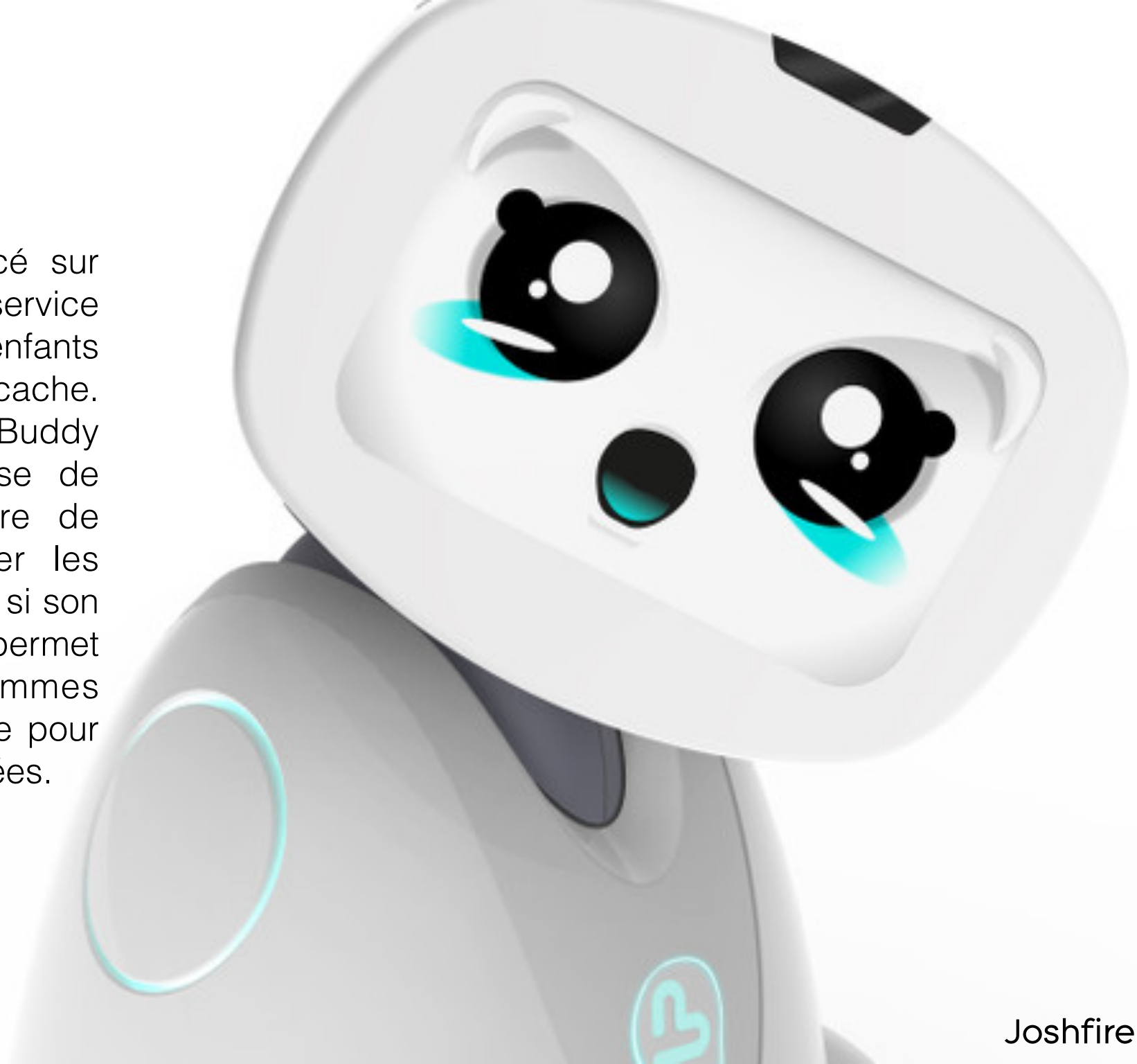


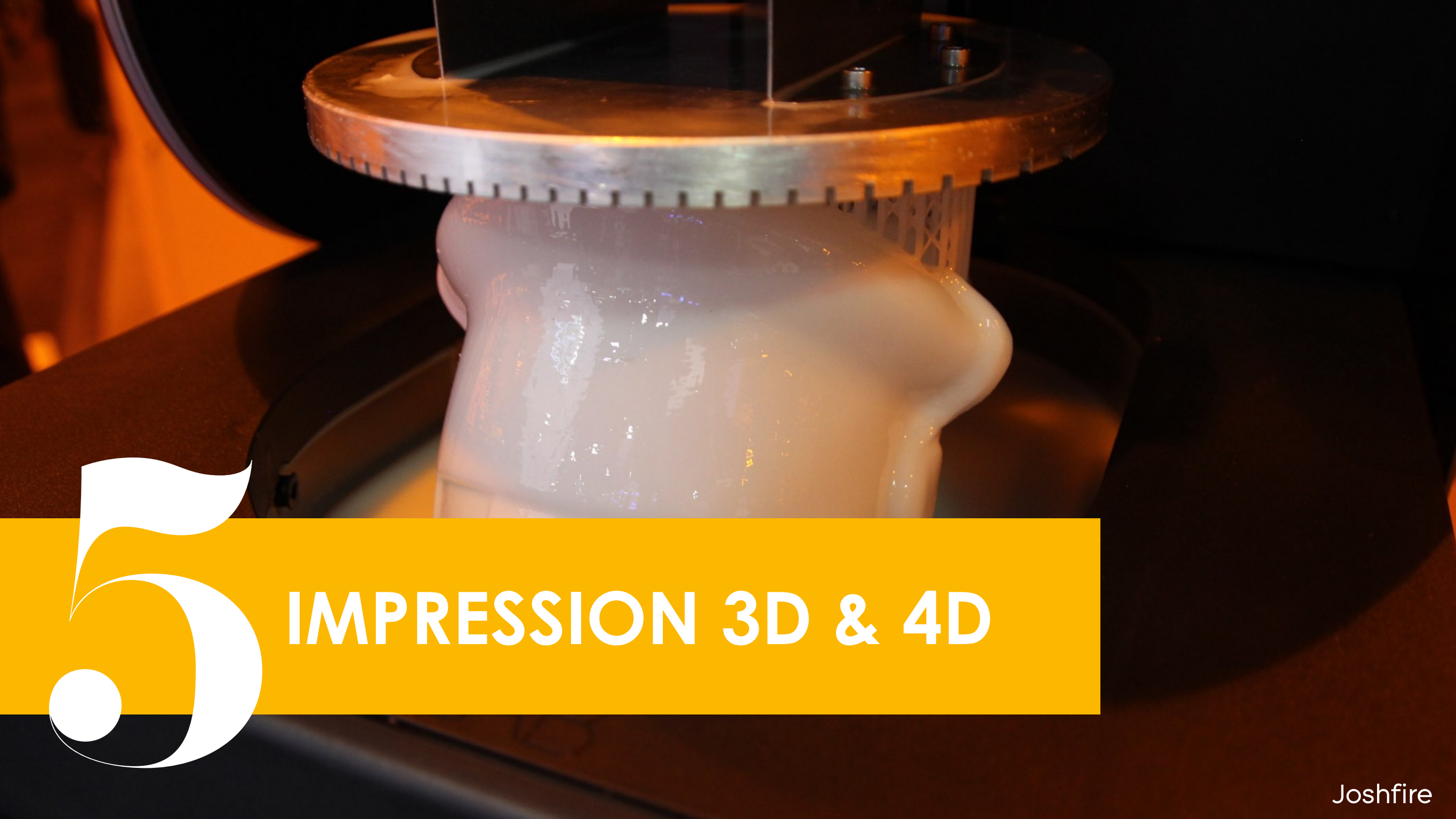
Joshfire

BUDDY

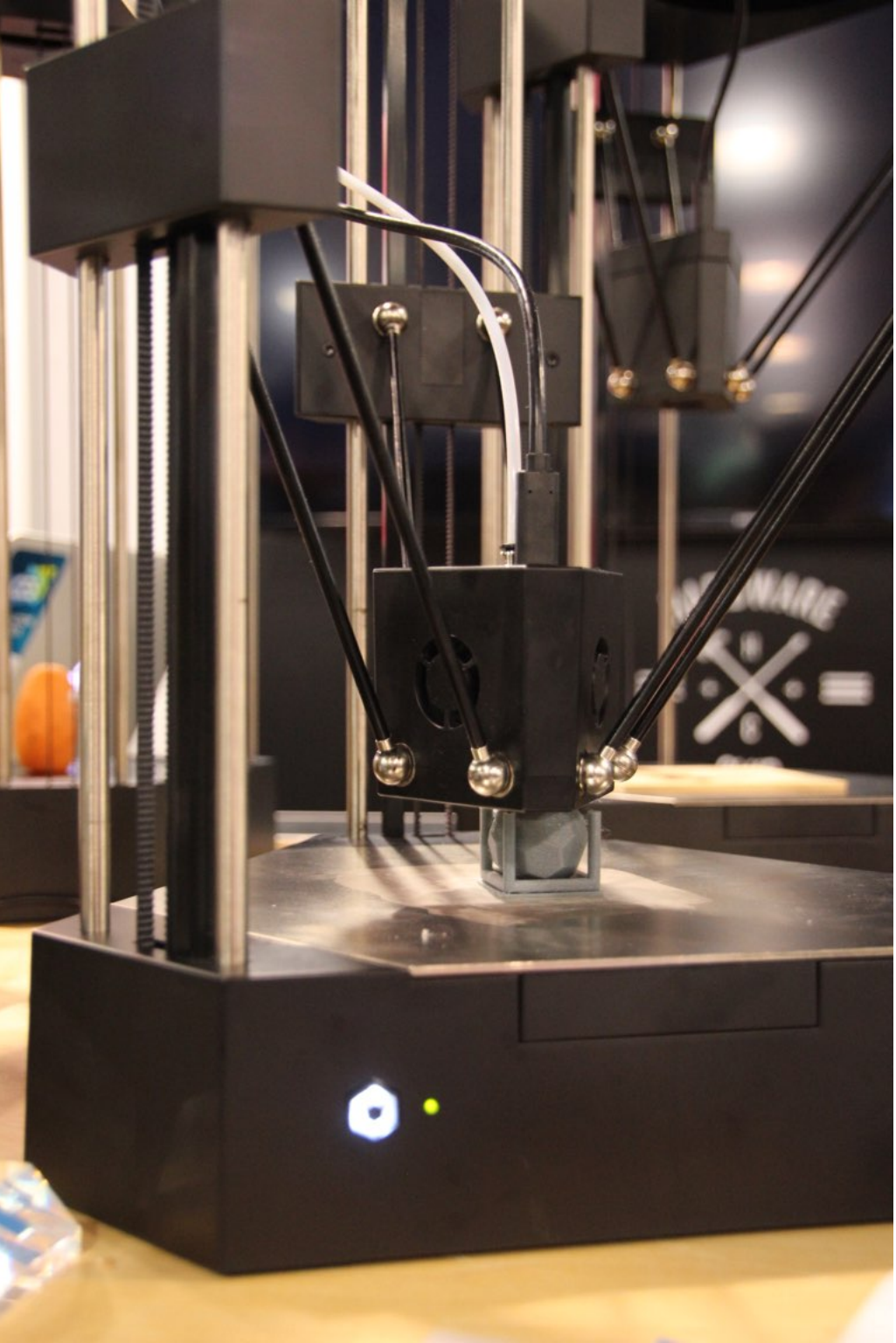
Robot social / familial

Le robot de Blue Frog Robotics, financé sur Indiegogo est un robot-compagnon au service de toute la famille qui peut divertir les enfants avec de la lecture ou des jeux de cache-cache. Quant aux adultes, ils peuvent utiliser Buddy pour des rappels de RDV ou de prise de médicaments listes de courses, lecture de messages... Il sait également analyser les signes d'une activité anormale et détecter si son propriétaire a fait une chute. Enfin, il permet l'utilisation très simplifiée de programmes informatiques tels que Skype et FaceTime pour lutter contre l'isolement des personnes âgées.





IMPRESSION 3D & 4D



Nouveau visage de l'industrie

Si l'usage par les particuliers ne s'est pas développé aussi vite que certains l'avaient prédit, l'impression 3D démocratisée aura rapidement **un impact fort dans le monde industriel.**

Pour de nouveaux marchés, elle offre une alternative aux productions de masse et, pour un moindre coût, permet de produire objets, accessoires, pièces de remplacement, pièces mécaniques, vêtements, plâtres, attelles et même organes sur mesure.

Un nouveau marché qui se dessine
Démocratisation des imprimantes



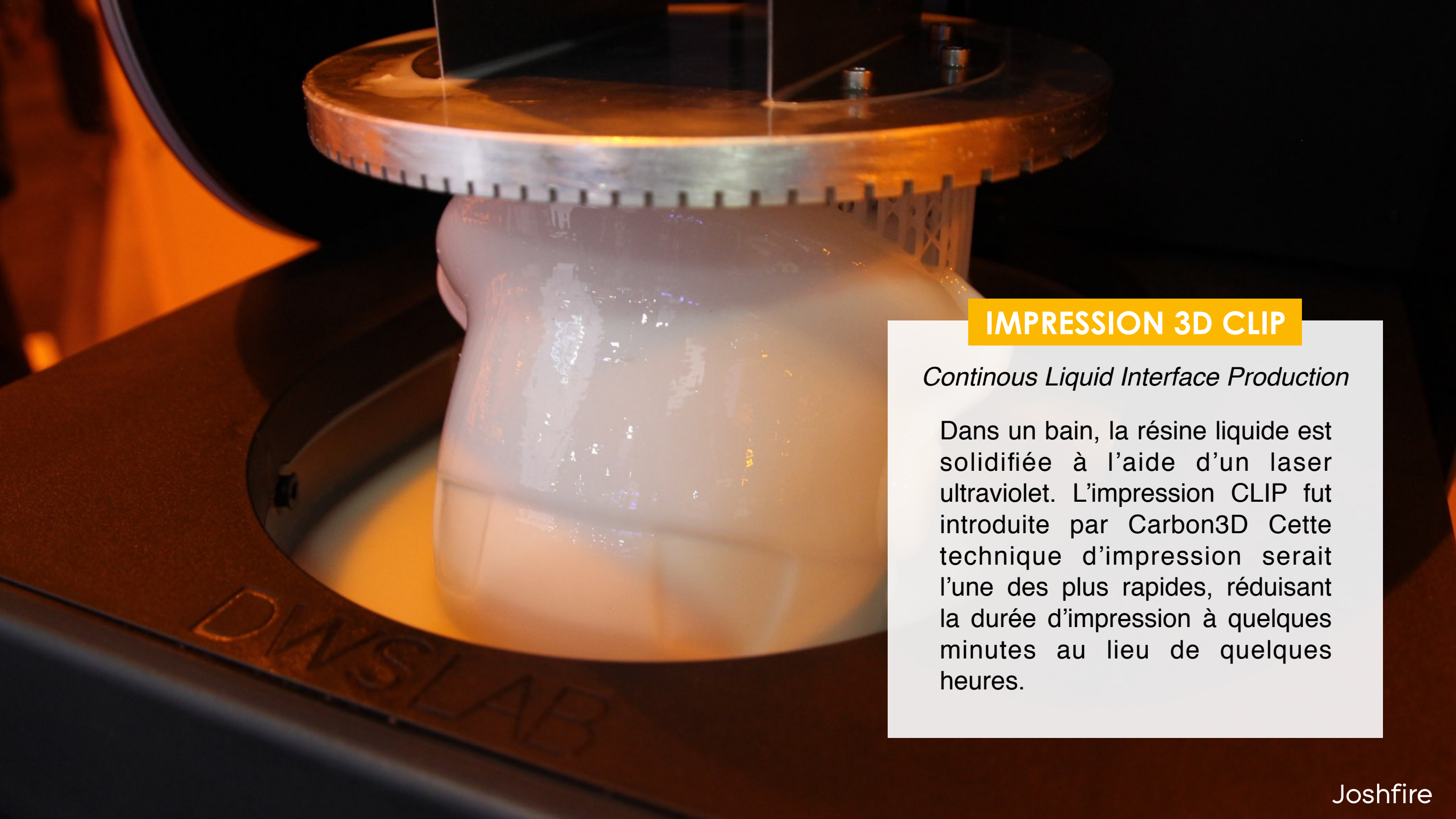
CHEFJETPRO

*Imprimantes qui sculptent
le sucre*



SCULPTEO

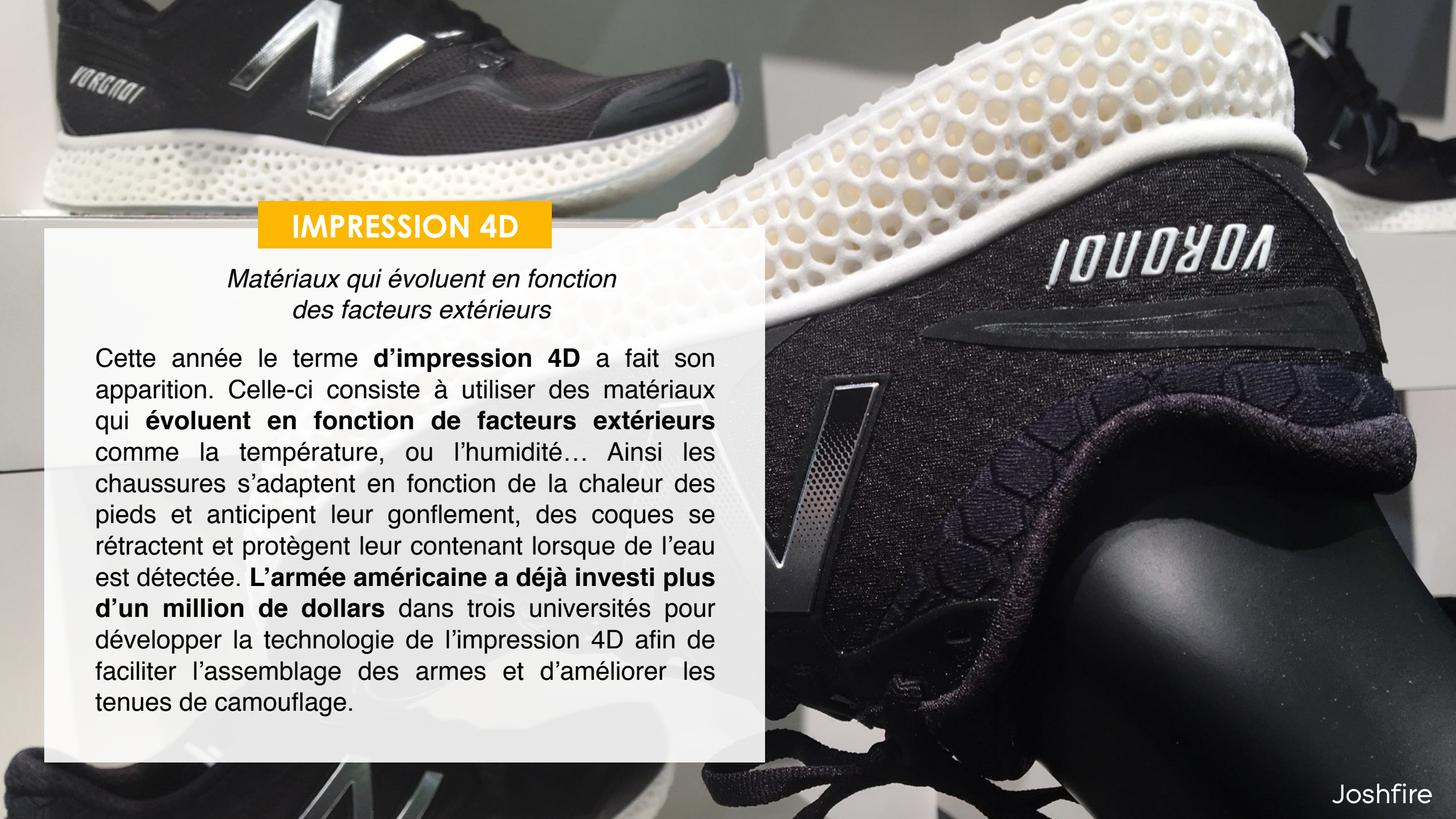
Plastique souple



IMPRESSION 3D CLIP

Continuous Liquid Interface Production

Dans un bain, la résine liquide est solidifiée à l'aide d'un laser ultraviolet. L'impression CLIP fut introduite par Carbon3D. Cette technique d'impression serait l'une des plus rapides, réduisant la durée d'impression à quelques minutes au lieu de quelques heures.



IMPRESSION 4D

*Matériaux qui évoluent en fonction
des facteurs extérieurs*

Cette année le terme **d'impression 4D** a fait son apparition. Celle-ci consiste à utiliser des matériaux qui **évoluent en fonction de facteurs extérieurs** comme la température, ou l'humidité... Ainsi les chaussures s'adaptent en fonction de la chaleur des pieds et anticipent leur gonflement, des coques se rétractent et protègent leur contenant lorsque de l'eau est détectée. **L'armée américaine a déjà investi plus d'un million de dollars** dans trois universités pour développer la technologie de l'impression 4D afin de faciliter l'assemblage des armes et d'améliorer les tenues de camouflage.

The Lowe's logo is a large, blue, three-dimensional sign with white lettering, mounted on a wooden structure. It is positioned at the top of the exhibit, above the house models.

LOWE'S

The IRIS logo is a purple graphic featuring a stylized eye or camera lens, with the word "IRIS" in a bold, purple, sans-serif font below it. It is mounted on a wooden pillar.

IRIS

The IRIS logo is a purple graphic featuring a stylized eye or camera lens, with the word "IRIS" in a bold, purple, sans-serif font below it. It is mounted on a wooden pillar.

IRIS

A large, white, stylized lowercase 'i' is positioned on the left side of a yellow banner. To the right of the 'i' is the text "SMART HOME & SERVICES" in a bold, white, sans-serif font.

i SMART HOME & SERVICES



La Smart Home grandit avec ses écosystèmes

Cette année, la Smart Home occupait encore une grande place au CES, mais présentait peut-être moins d'innovations techniques.

Après avoir connecté les boutons et les contrôleurs de la maison, **il est temps de démontrer et créer des usages pour convaincre les foyers de s'équiper.**

Car pour s'y intégrer et perdurer, les services et objets doivent offrir une **expérience utilisateur ultra fluide.**

Le marché se structure et les produits se regroupent dans des écosystèmes dominants (comme Z-wave qui regroupe des dizaines de marques ou la ZigBee Alliance) ou à minima, mettent en avant leurs API's compatibles avec Works with NEST de Google, la plate-forme SmartThings de Samsung ou les solutions IFTTT qui permettent de créer des scénarii d'usage depuis son smartphone parmi environ 270 services (applications et objets).

La Smart Home grandit avec ses écosystèmes

Le succès et l'usage **résident dans la capacité des objets à échanger, à interagir et à restituer les informations dans des interfaces mutualisées** : les objets peuvent dialoguer entre eux en s'ouvrant via des API et s'augmentent mutuellement lorsqu'ils s'intègrent dans des scénarii d'usage.

IRIS

Maintenance de la Smart Home

Iris, la marque de domotique dont le stand était l'un des plus imposants du salon (une maison reconstituée à l'échelle 1) offre l'installation et la maintenance de tous les objets connectés dans votre foyer pour 20 \$ par mois.

Innovation dans les services associés Succès des caméras de surveillance

Structuration de l'offre de services

DOMINO

Le bouton connecté de La Poste

Le service est aussi un moyen pour d'autres entreprises de mettre un pied dans la Smart Home comme La Poste et son Domino. Un bouton connecté qui permet de commander un retrait de colis sans avoir besoin de se déplacer dans les bureaux de Poste.



La sécurité au coeur de la Smart Home

PRESENCE DE NETAMO

*Caméra d'extérieur avec
reconnaissance d'image*

La caméra d'extérieur Présence de Netatmo, qui a reçu le prix du CES 2016 pour sa performance en reconnaissance d'image, puisqu'elle est capable de différencier voitures, personnes et animaux.





SMART CARS



Des voitures (presque) autonomes

On l'oublie souvent mais les voitures ont été parmi les **premiers objets connectés avec l'intégration de l'électronique à bord**, démocratisée dans les années 90.

La mise en circulation de **voitures autonomes** va transformer nos villes, l'espace public, les règles de sécurité, nos modes de déplacement, en somme nos modes de vie.

Le stand de BMW nous projette dans le parcours complet de l'utilisateur de la citadine i3. La voiture connectée renseigne son propriétaire sur le **trafic**, la **météo**, lui **rappelle ses RDV** en se synchronisant à son agenda. Elle prépare les **itinéraires** en amont et **apprend des comportements** de son conducteur. Elle sort même du garage et se réchauffe toute seule, se gare sans votre aide et vous envoie un message lorsqu'elle a fini sa manœuvre. Le tout se pilote depuis l'application « BMW Connected ».

Des parcours complets incluant la Smart Home

Les voitures du CES étaient majoritairement **électriques**. Les fonctionnalités ne sont pas restreintes à l'habitacle et de nombreux modèles **prolongent l'expérience connectée de leur véhicule en s'intégrant dans le foyer** pour proposer une véritable expérience connectée sans couture. On peut également imaginer des **partenariats**.

BMW se rend interopérable avec des écosystèmes majeurs comme SmartThings ou Amazon Alexa et Echo et intègre la voiture dans la Smart Home.

A gauche, le miroir connecté présent sur le stand BMW affichant les données collectées par le véhicule.

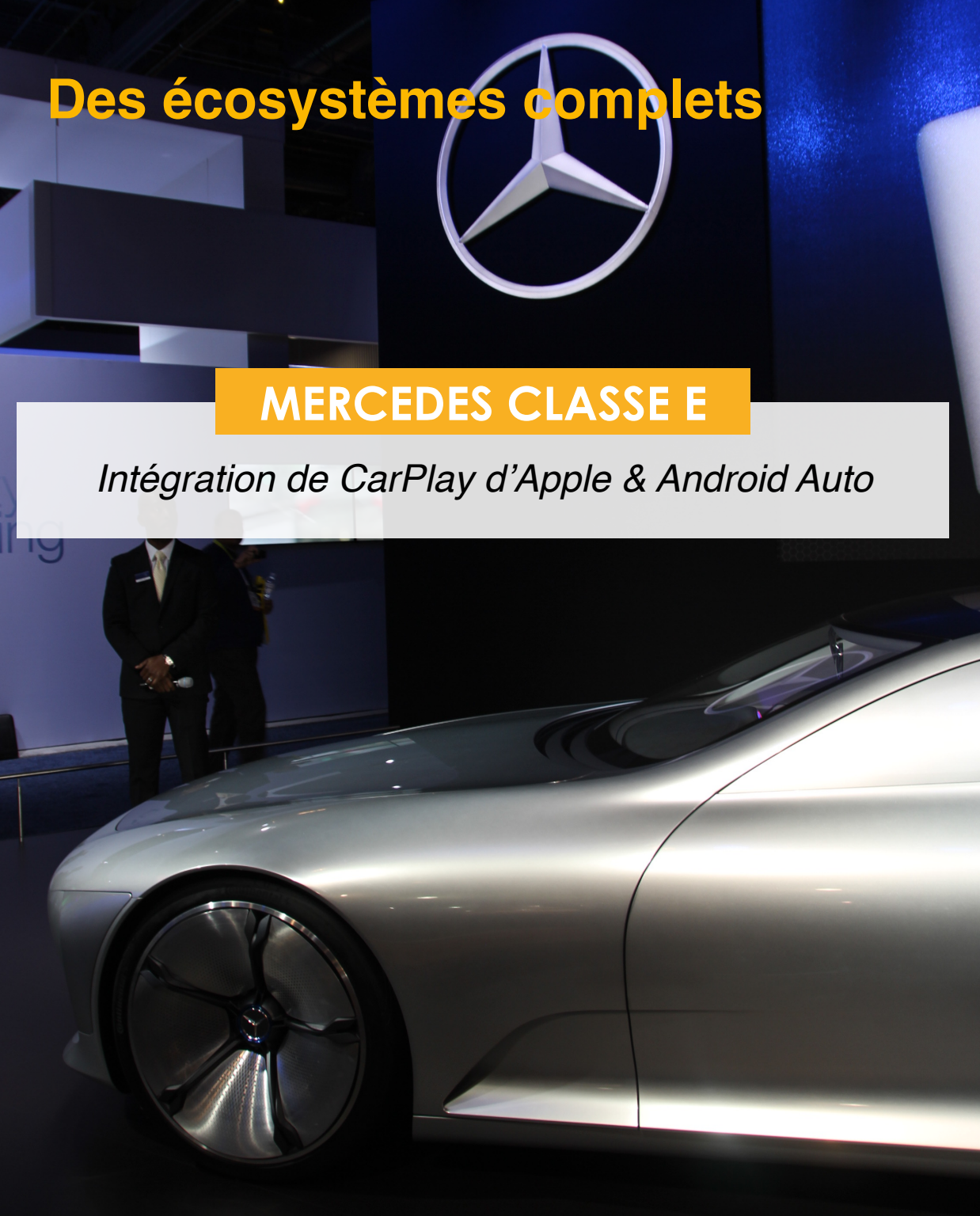


Des écosystèmes complets

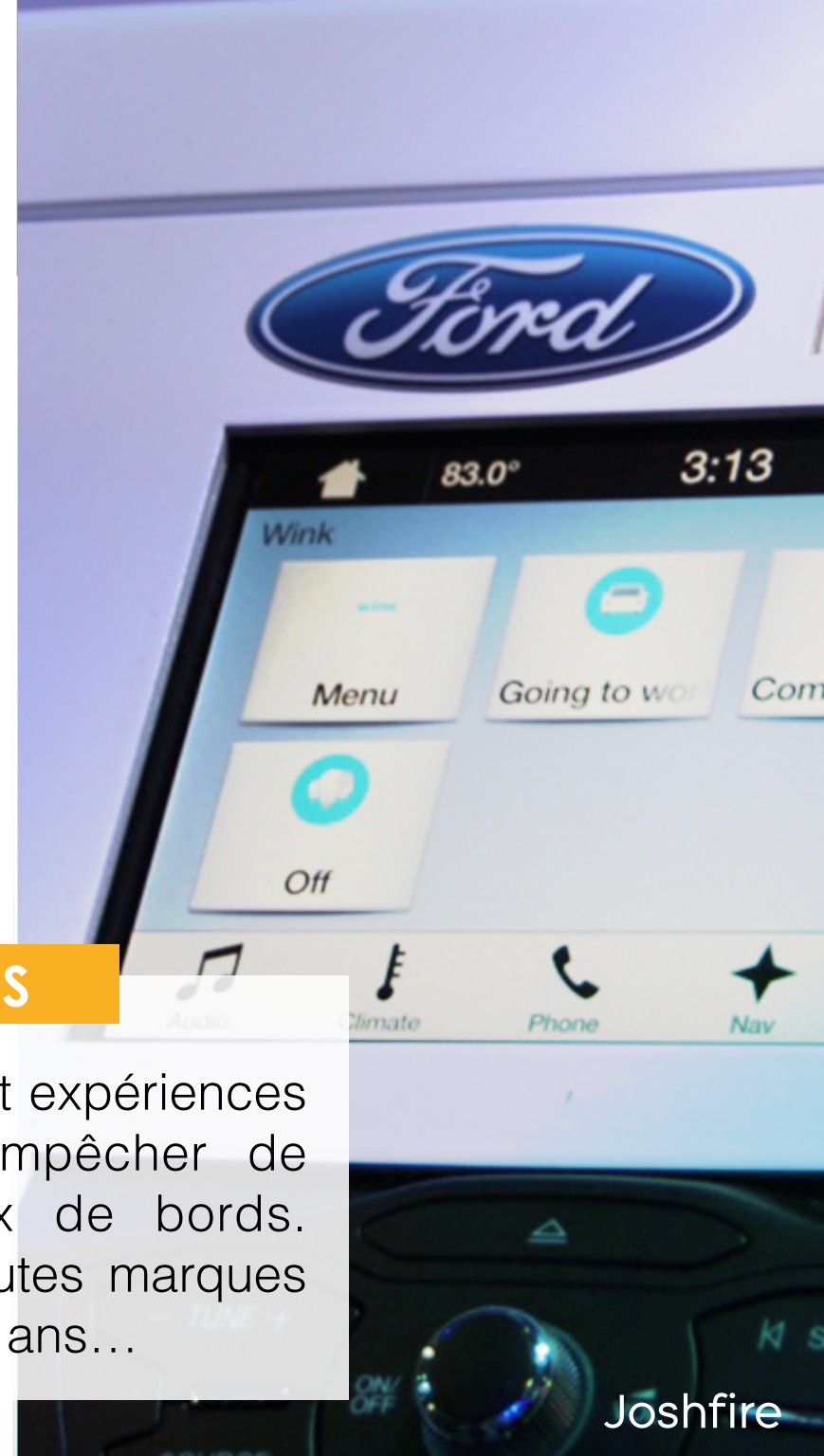


MERCEDES CLASSE E

Intégration de CarPlay d'Apple & Android Auto



Joshfire

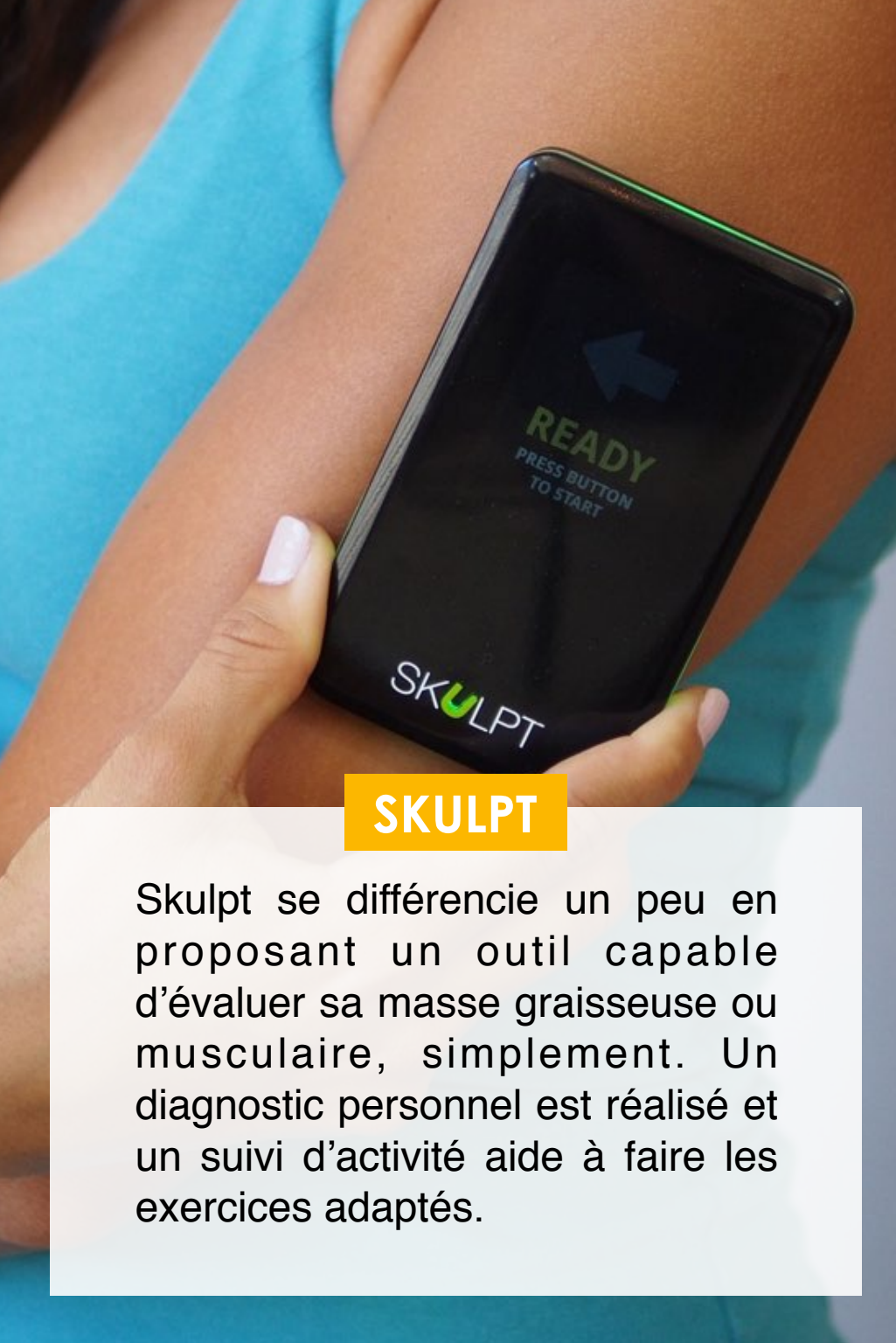


DES TABLEAUX DE BORDS RESTÉS FIGÉS

Séduits par les concept cars aux lignes séduisantes et expériences utilisateurs abouties, on ne peut néanmoins s'empêcher de remarquer le manque d'innovation des tableaux de bords. L'ergonomie et le design des interfaces (presque toutes marques confondues) ne semblent pas avoir bougé depuis cinq ans...



QUANTIFIED SELF



SKULPT

Skulpt se différencie un peu en proposant un outil capable d'évaluer sa masse grasseuse ou musculaire, simplement. Un diagnostic personnel est réalisé et un suivi d'activité aide à faire les exercices adaptés.

De l'Homme connecté à l'Homme augmenté

Egalement très représenté cette année, **les trackers d'activité ne cessent de se multiplier**. Difficile de choisir le plus efficace ou performant parmi les modèles sportifs.

Même si aujourd'hui les trackers **ne sont pas utilisés plus de deux mois**, il n'en reste pas moins que l'Homme, nourri par ces nouvelles informations sur lui-même facilement accessibles, a développé **une forte appétence** pour ces produits capables de le renseigner sur son corps, sa santé et son mode de vie.

Le suivi d'activité de notre corps est aujourd'hui la **dernière frontière à l'innovation numérique**, jusqu'à sa prise de contrôle pour l'améliorer et l'augmenter, et ouvrir la voie au transhumanisme.



THERMO

Thermomètre connecté de Withings

Withings continue d'étendre son offre pour la santé et présentait Thermo, un thermomètre temporal à destination du grand public. Les produits de la marque permettent le partage simplifié des données santé de l'utilisateur à son médecin et améliorent la prévention des maladies ou crises. Ils offrent une meilleure connaissance de leurs corps et une meilleure gestion de leur santé aux utilisateurs.



La médecine préventive est en marche

Les objets “**Health Care**” interagissent avec quelques **100 000 applications d’analyse et de restitution de données**, déjà intégrées pour certaines dans des écosystèmes patients-médecins.

Ces données collectées massivement permettront de mieux **comprendre et anticiper les maladies**.

Aujourd’hui, comme dans plusieurs pays, l’Assemblée Nationale prévoit la création d’une base nationale des **données publiques de santé avec un accès facilité**.

Cependant, au profit de l’amélioration du système de santé, le **concept du secret médical est mis à mal** et il faudra rester vigilant quant aux abus et discriminations possibles.



CONNECTED KIDS



“Babies are going High-Tech”

La génération à venir sera connectée dès son plus jeune âge et même in utero. **Entre traqueurs d'activité, suivi des courbes de l'enfant et de sa consommation**, le pavillon dédié au “Baby Tech” présentait une palette d'outils et services complète pour assister et rassurer les parents dans leur tâche. Avec un objectif commun : **faire communiquer les bébés par la data.**

Bloom présente par exemple son « **Pregnancy Coach** », un patch qui se fixe sur le ventre de la mère pendant la grossesse et récupère des données de santé sur l'enfant et sur la mère, permet d'écouter son bébé et prodigue des conseils durant la grossesse.



“Babies are going High-Tech”

Après la naissance, **Starling propose aux parents de suivre pas à pas le développement intellectuel du nourrisson.**

Il s'agit d'un tracker de vocabulaire, écoute et analyse la richesse des mots que bébé entend et vous alerte s'il n'est pas assez stimulé.

Suivis dès leur plus jeune âge, il est facile d'imaginer que les **données collectées auprès des enfants pourront les accompagner tout au long de leur vie**, sous forme d'un carnet de santé qui recensera, maladies, allergies, qualité de sommeil et toutes autres données de santé. La maîtrise des données de santé des générations futures sera alors continue et quasi totale.

LEGO EDUCATION

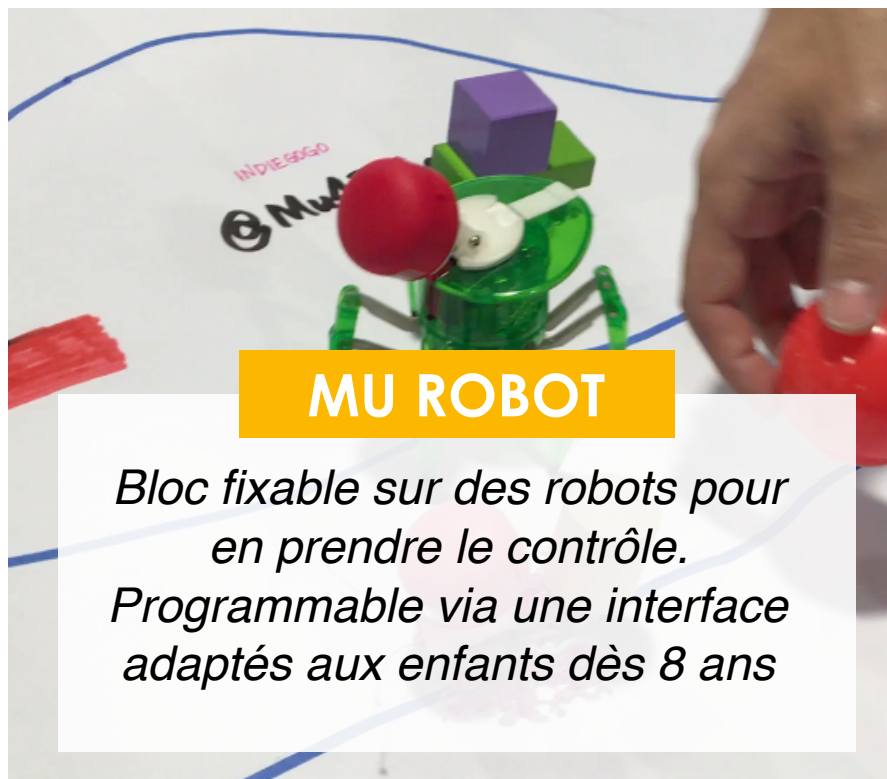
Robots programmables

Lego Education annonce un programme fonctionnant avec des petits robots Lego qui enseigne les bases et la logique du code aux enfants dès l'âge de 5 ans.



Kids and code

Cette génération ne sera pas seulement auto-porteuse de sa data, mais également maîtresse des technologies qui l'entoureront. Il n'est plus à prouver que **l'apprentissage du code et de l'électronique est désormais indispensable** pour cette génération pour interagir avec la technologie.



MU ROBOT

*Bloc fixable sur des robots pour en prendre le contrôle.
Programmable via une interface adaptés aux enfants dès 8 ans*



CODRONE

Permet d'apprendre le code en créant son propre drone.



10

SMART WAY OF LIFE

Amélioration de la vie quotidienne



Une grande partie des objets connectés est aussi destinée à l'**amélioration du confort et de la vie quotidienne**. Esthétiques, sensibles, poétiques, ces objets dessinent un environnement plus doux et alerte pour demain.

Parmi les nombreux gadgets que nous avons pu tester, voici une sélection d'objets malins et prometteurs qui nous ont séduit !

Ecoisme (à gauche) monitorise la **consommation d'énergie** dans votre foyer et vous aide à faire des économies.



CLAIRY

Clairy est un pot de fleur beau et intelligent qui filtre l'air environnant !



SENSORWAKE

Réveille en douceur avec des capsules d'odeurs.



OOMBRELLA

Un parapluie connecté qui vous envoie la météo et vous rappelle de l'emporter lorsqu'il va pleuvoir !



ET APRÈS DEMAIN ?



I BELIEVE I CAN FLY

Le simulateur de vol de Joshfire

La VR, star de demain & après-demain

Star de cette édition du CES, **la VR devrait être le nouveau support d'expérience par excellence**, tant l'immersion sensorielle est intense et les possibilités de création quasi infinies.

Joshfire s'est essayé à la VR dès 2014 avec la première version de l'Oculus Rift au travers d'un simulateur de vol, I Believe I Can Fly : **les sensations étaient bluffantes et le potentiel déjà immense.**

Nous l'avons constaté au CES, les **graphismes s'améliorent et le mal des transports s'atténue avec les nouveaux modèles de casques.**

La démocratisation de la vidéo 360° aidant, un nouveau terrain de jeu s'offre à nous, il ne reste qu'à écrire de belles histoires avec nos clients !

*« Notre conseil ?
Identifiez les
enjeux de
demain, détectez
les opportunités
pour votre
marché et lancez-
vous ! »*

Eviter l'effet gadget et définir un nouvel usage

Une multitude d'objets se propose de connecter et révolutionner nos vies. En tant qu'acteur de l'IoT, nous savons que **peu d'entre eux résisteront à l'effet gadget et ludique**, pour s'inscrire dans l'usage. Car dans cette course à l'innovation, seuls les objets capables de **définir un nouvel usage ou ceux répondant à une problématique avec pertinence persisteront**.

Pour y parvenir, il est indispensable de **mesurer l'avancée technologique** du marché et considérer l'environnement existant, pour créer des objets et services intelligents et communicants, qui évoluent dans des écosystèmes interconnectés.

Et on ne saurait que répéter : **créez, testez, itérez, jetez s'il le faut pour mieux recommencer !** C'est en mettant des objets dans les mains de vos utilisateurs que vous aurez la validation de la pertinence de votre idée.

POUR ALLER + LOIN

LA CONF'

**CETTE ÉTUDE PRÉSENTÉE EN LIVE
CHEZ VOUS PAR NOS FORMATEURS**

900€HT

**DES QUESTIONS, DES PROJETS,
UN CAFÉ ?**

LE WORKSHOP

**POUR DÉVELOPPER DES PISTES
D'IDÉES & D'OPPORTUNITÉS POUR
VOTRE ENTREPRISE**

À PARTIR DE 1600€HT

**CONTACTEZ-NOUS !
IOTEATIME@JOSHFIRE.COM**

ÉTUDE RÉALISÉE PAR

Joshfire

Séverine Dumont

COO

severine@joshfire.com

Chloé Payot

Designer

chloe@joshfire.com

*Et pour ne rien manquer
des prochaines études !*

JE M'INSCRIS À LA NEWS

JE FOLLOW SUR TWITTER

Joshfire

1^{ÈRE} AGENCE FRANÇAISE D'OBJETS CONNECTÉS

Joshfire, **1ère agence d'objets connectés française**, accompagne de grandes entreprises et startups dans la **réflexion, la conception et le déploiement d'expériences interactives innovantes** (objets connectés, réalité virtuelle, miroirs interactifs...).



ANNÉES
D'EXISTENCE



OBJETS
CONNECTÉS



CLIENTS

The background is a solid yellow color. Overlaid on this are faint, semi-transparent images of hands. On the left, a hand is shown holding a pen and writing on a piece of paper. On the right, a hand is shown holding a pencil and drawing a geometric shape, possibly a triangle or a square, on a piece of paper. The overall theme is creative or professional work.

Joshfire