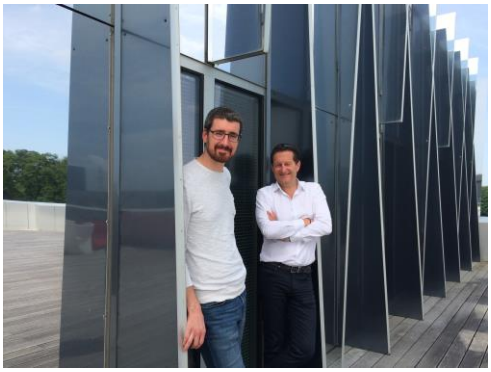
< Communiqué de presse >

< Date >
Rennes, le 5 juin 2018

< Titre >
1er essaimage prometteur pour b<>com avec le lancement de Green Hill Studio

b<>com, un modèle à plusieurs facettes

L'Institut de Recherche Technologique b<>com est un outil pour accélérer l'innovation de ses membres investisseurs qui souhaitent développer leur compétitivité grâce aux technologies numériques.


©bcom – Thomas Boggini & Bertrand Guilbaud

b<>com, qui a l'ambition de porter ses solutions vers le marché, s'est bâti autour d'une diversité de revenus (transferts des technologies, vente de POC, licensing, …). Avec le lancement de Green Hill Studio, b<>com démontre une nouvelle fois la souplesse de son modèle et la richesse de ses projets qui offre l'opportunité de révéler des entrepreneurs. Créée par Thomas Boggini, jusqu'à présent Responsable du Lab Interactions Immersives, Green Hill Studio est une entreprise de développement d'expériences virtuelles collaboratives.

« Transférer une belle innovation d'usage, porteuse d'avenir, alignée sur nos valeurs, qui plus est, à une spin off créée par plusieurs salariés de b<>com est une grande satisfaction. La proposition de valeur créée est d'autant plus vertueuse que le premier client de cette nouvelle entreprise est un de nos membres. En tant qu'outil du Programme Investissements d'Avenir, nous sommes fiers de cette nouvelle concrétisation qui illustre la viabilité de notre modèle organisationnel et économique. Nous souhaitons à Thomas et à son équipe toute la réussite qu'ils méritent et nous serons à leur côté quand ils le souhaiteront ! » déclare **Bertrand Guilbaud, directeur général de l'Institut de recherche technologique b<>com.**

La première spin-off b<>com part à l'assaut du Location-Based Virtual Reality (LBVR)

Green Hill Studio est un projet entrepreneurial né des résultats d'un projet de R&D de b<>com dans le domaine de la réalité virtuelle. Cette innovation d'usage a un potentiel d'envergure sur un marché en pleine expansion, celui du LBVR, des créateurs de contenus aux distributeurs et exploitants.

« Le marché du LBVR en est à ses prémices mais les projections sont prometteuses : 1 milliard de dollars d'ici 2021 (Greenlight Insights). Green Hill Studio propose un renouvellement des contenus et offre des expériences partagées. La performance individuelle n'est plus au cœur du jeu. Le must ? Nous travaillons exclusivement sur des contenus tout publics, ce qui est loin d'être le cas des contenus actuellement proposés en réalité virtuelle multi-utilisateurs », précise **Thomas Boggini, Président de Green Hill Studio et jusqu'à présent, Responsable du Laboratoire Interactions Immersives chez b<>com.**

Contacts presse

Agence : Profile | Jennifer Loison & Titouan Coulon | jloison@agence-profile.com | tcoulon@agence-profile.com | 01 56 26 72 12 | 01 56 26 72 07

b<>com: Emmanuelle Garnaud-Gamache | 02 56 35 88 00

A propos de b<>com
Créé fin 2012, l'Institut de Recherche Technologique b<>com est un fournisseur de technologies, accélérateur d'innovations pour les entreprises qui souhaitent développer leur compétitivité grâce au numérique.
b<>com mixe les talents de disciplines et cultures multiples en réalité augmentée et en réalité virtuelle, en vidéo et audio immersif, dans les domaines de l'intelligence artificielle, de la cybersécurité, des réseaux 5G, de l'internet des objets et des sciences cognitives, dans la e-Santé...
Issus des mondes industriel et universitaire, ses chercheurs et ingénieurs évoluent sur son campus de Rennes et ses sites de Paris, Brest et Lannion.

Grâce à son équipe d'ingénierie avancée et ses moyens scientifiques propres, b<>com propose à ses clients des ingrédients et des solutions qui font la différence. www.b- com.com

A propos de Green Hill Studio

Créée par Thomas Boggini, Yann Cariou et Quentin Merle, Green Hill Studio est une entreprise de développement d'expériences de réalité virtuelle collaborative. Son offre est à destination du marché du divertissement en dehors de la maison (LBE ou Location-Based Entertainment) (centres de loisirs, parcs d'attractions, salles d'arcade, escape games, casinos, etc.). Le studio se différencie par la création de contenus impliquant plusieurs utilisateurs simultanément dans un même environnement virtuel.