



WE BRING CHARACTERS TO LIFE



**BRING
CHARACTERS
TO LIFE**

CREATE DIGITAL HUMANS

- ✓ **INTELLIGENT**
- ✓ **AUTONOMOUS**
- ✓ **GENERATIVE**

Advanced real-time A.I. humanization

- We bring characters to life -



COGNITION

- Personality
- Knowledge
- Memory
- Goals
- Emotions

PERCEPTION

- Audio
- Visual
- Voice

BEHAVIOR

- Dialog
- Gestures
- Object interaction
- Face animation
- Body language
- Movement



PROJET **VAN GOGH**

BRING VAN GOGH TO LIFE

CAS PRATIQUE



FAIRE REVIVRE VAN GOGH

Une IA qui s'exprime et qui pense à la manière de Van Gogh.

Une première mondiale permettant de parler à Van Gogh comme s'il était vivant.

Une IA qui offre une médiation culturelle grâce au dialogue.

UNE APPROCHE SCIENTIFIQUE



BIG DATA VAN GOGH (+4M)

La première dataset IA dédiée à Van Gogh regroupant l'ensemble des connaissances et des textes de Vincent Van Gogh.



UNE EXPERTISE MONDIALE

Le Dr Wouter van der Veen, LE spécialiste mondial de Van Gogh, est parti intégrante du projet pour offrir toute son expertise.



RECHERCHE ACADEMIQUE

Un projet porté par les chercheurs IA français les plus à la pointe sur le sujet grâce à un partenariat avec l'Université de Paris-Saclay.



AU PLUS PROCHE DE VAN GOGH



UNE CONVERSATION

Une IA générative qui dialogue avec le visiteur

- ✓ Avec la connaissance de Van Gogh
- ✓ La véracité des propos est au coeur de nos travaux
- ✓ Sans fake news ou hallucination



UN PERSONNAGE VIVANT

L'IA prend possession du personnage virtuel pour contrôler ses animations faciales et corporelles, en lien avec l'échange conversationnel



UNE PERSONNALITE

L'IA est spécialisée à Van Gogh, reprenant sa personnalité et sa voix pour être au plus proche de Van Gogh

- ✓ Un style à la manière de Van Gogh
- ✓ Une synthèse vocale au plus proche de Van Gogh

UNE MEDIATION CULTURELLE **ADAPTEE AUX JEUNES PUBLICS**



ATTRACTIVE

- Une innovation attractive
- L'IA générative, un attrait grandissant pour les jeunes
- L'IA générative, une force communicationnelle

LUDIQUE

- Les jeunes sont acteurs de leur apprentissage
- Un temps d'échange avec un personnage célèbre
- Des interactions authentiques

ACCESSIBLE

- Une ergonomie accessible
- Simplifiée à l'usage de la voix
- Une restitution orale et textuelle pour couvrir tous les handicaps

...MAIS AUSSI **AU PLUS
GRANDS**

LE DISPOSITIF

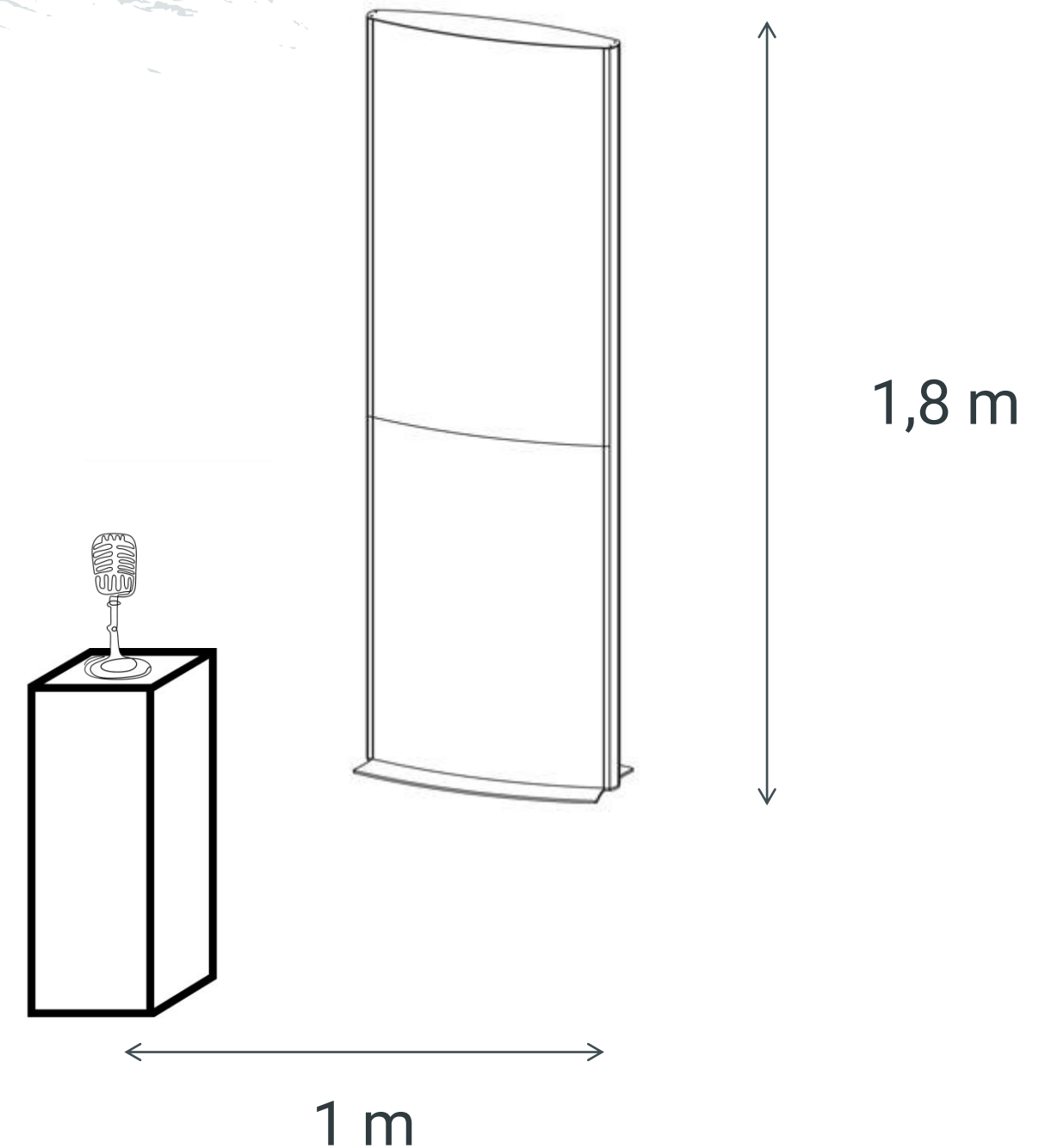
- ✓ Borne Tactile 50p HD Wifi

Borne Tactile 50 pouces (127cm) - 1920 x 1080 Pixels
Dimensions & Poids 1850 x 755 x 450 / 87 Kg

- ✓ Reconnaissance vocale par le micro via du Push To Talk

- ✓ Synthèse vocale

Enceintes 2 x 10W





CONTACT US

JUMBO MANA

14 rue du brochet, 67300 Schiltigheim

Christophe@jumbomana.com

RESEAUX SOCIAUX :

■ [@jumbomana](#)