

templAR

Augmented AR templates

La plateforme de réalité augmentée
gamifié, à partir de templates

www.templar.app

version mai 2022





La Réalité Augmentée engage ses utilisateurs

Smartphone

Compatible **IOS** et **Android**
(moyenne et haute gamme)

L'AR est adoptée par les 18-35 ans

76% de ces utilisateurs souhaitent une expérience d'achat **plus interactive et personnalisée.**

Deloitte Digital, Snap Inc. 2021

Problématique

Freins à l'adoption de l'AR

Développer et maintenir une application **AR**
se heurte à des barrières importantes

Coûts d'une app
AR en 2021

Selon la complexité
de **25k** à plus de **100k€**

Compétences
Coûts
Délais de prod

Solution

Démocratiser l'AR

Rendre accessible à chacun de **concevoir, publier et maintenir ses contenus AR** quand et comment il le souhaite en toute autonomie.

Une solution
forgée durant **9 ans**
sur le terrain AR/VR.

Simple
Abordable
Interactif

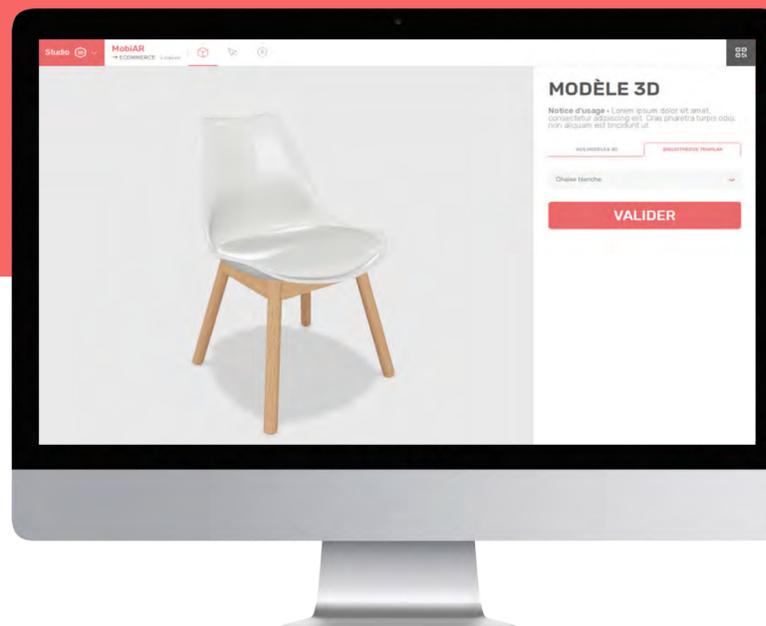
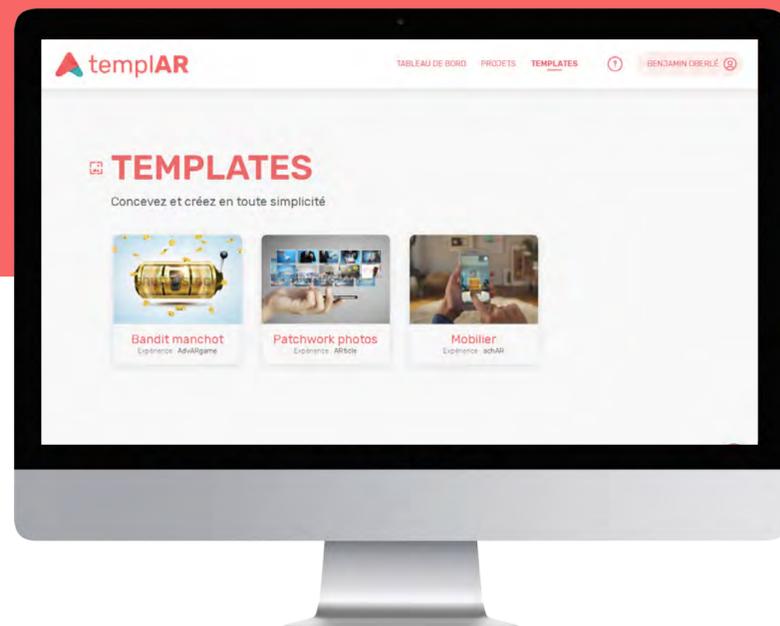
La seule plateforme de création de contenus en réalité augmentée sans code, à partir de templates

1. Choisir ——— 2. Editer ——— 3. Publier

Clé en main
Bibliothèque de templates
par cas d'utilisation

Sans code
Intuitif et accessible

Sans installation
Mises à jours instantanées
IOS, Android, Web



Cas Client

DNA
DERNIERES NOUVELLES D'ALSACE

DNA | Mardi 1er mars 2022

Sports | 11

FOOTBALL / INTERNATIONAL

Rénovation du stade de la Meinau : l'étape de l'étude d'impact

La Mission régionale d'autorité environnementale du Grand-Est a rendu son verdict sur le projet de restructuration et d'extension du stade de la Meinau. Si elle a distribué des bons points aux promoteurs du projet, elle a aussi soulevé quelques zones d'ombre à éclaircir pour son maître d'ouvrage, l'Eurométropole.

Bien, mais peut mieux faire. C'est en substance le message que l'on peut lire en parcourant le document rédigé par la Mission régionale d'autorité environnementale du Grand-Est sur le projet de restructuration et d'extension du stade de la Meinau.



La Meinau rénovée. Document : Cabinet Populous (Londres) - cabinet d'architecture Rey-De Crey

Un dossier, porté par la Ville, qui inclut les équipements du Racing Club de Strasbourg Alsace (RCSA) et les aménagements urbains induits à Strasbourg. Ce document, qui émane du ministère de la Transition écologique, rappelle que le projet global prévoit la création de 18 585 m de surface planche, sur une emprise foncière totale de 19,7 ha. Y figurent, outre le stade, la rénovation du centre d'entraînement des pros et du centre de formation, mais aussi la création de 272 nouvelles places de stationnement de voitures et de 302 places pour les vélos dans l'enceinte du stade. Ainsi que les aménagements publics aux abords de ces équipements, précise le rapport.

Nombreux aménagements favorables à l'environnement

L'opération prévoit une réhabilitation du stade in situ, portant sa capacité de 27 000 à 32 000 places environ (+ 5 000 places). La Mission indique que, dans le périmètre du projet, se trouvent notamment le Rhin Tortu, la Ziegelwasser et la proximité du Parc naturel urbain (PNU). Dans ce contexte, elle considère, qu'« un élargissement du périmètre du projet global permettrait un meilleur agencement en amont des équipements (stationnements, centres de formation, etc.), en tenant compte à la fois des contraintes (pollution des sols) et des potentiels naturels du site dans l'esprit du Rhin Vivant ».

Le rapport tient à relever les « nombreux aménagements et dispositions, dont les impacts sont favorables à l'environnement ».

Cette étude d'impact présentée est, selon la Mission, « claire, cohérente et bien réalisée ». Cinq points restent, toutefois, à éclaircir.

Le premier concerne les gaz à effets de serre (GES) : « Le bilan des émissions devra être plus renseigné et prendre en compte l'ensemble de la durée de vie des équipements ». Le deuxième souligne que « certaines mesures de gestion ne sont pas assez détaillées sur la présence de sols pollués sur le site ». Le troisième concerne la pollution de l'air : le dossier, semble-t-il, « n'intègre pas des relevés complets portant sur l'ensemble des polluants liés à la circulation automobile, en périodes de match ou non ». Par Philippe DOSSMANN

Voir le futur stade en réalité augmentée

Réalisé par le cabinet Populous (Londres) et le cabinet d'architecture Rey-De Crey



Journal Augmenté

Réduction du budget **X4**

Réduction du temps d'intégration **X6**

3 templates sur une page :
Galerie d'images
Visualisation 3D
Instant Gagnant

Bénéfices Client :

Création d'engagement,
Statistiques de lecture,
KPI et rapports pour les annonceurs,
Offres innovantes de régie pub,
Valorisation cross-plateform...

Une plateforme unique

Utilisée par tous les départements opérationnels :
Régie publicitaire,
Événementiel,
Digital & Réseaux sociaux,
Rédaction

SAISON 2021-2022
RACING+
JEU CONCOURS
Pleins de lots à gagner
Flasher le qr code et tentez votre chance pour gagner des places pour un match !

1. Activer — 2. Engager — 3. Transformer



Animation du lieu de vente

- Instant gagnant,
- Chasse au trésor,
- Affichage Augmenté...



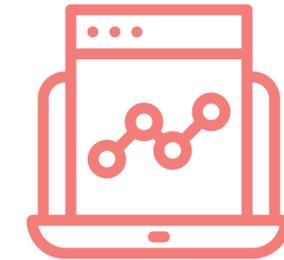
Gestion de parcours visiteurs

- Visites Augmentées,
- Médiateur Virtuel,
- Guidage GPS...



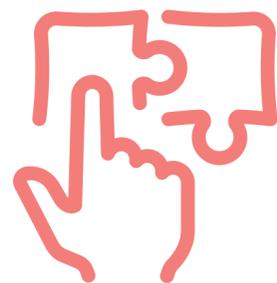
Presse Augmentée

- Journal interactif,
- Prospectus augmenté
- Galerie Média...



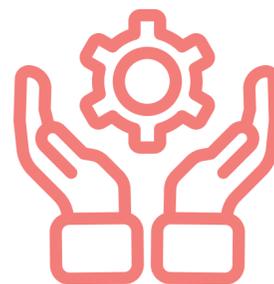
Améliorer l'expérience de vente

- Catalogue augmenté,
- Essayage virtuel...



Événementiel

- Escape Game
- Tirage au sort
- Mini Jeux...



Transmission de connaissance

- Support à distance,
- Guidage pour maintenance,
- Mode d'emploi augmenté...

Templates Gamifiés

Le marché de templAR

Les habitudes de consommation mobile suscitent une utilisation massive de l'AR



60% des consommateurs souhaitent tester l'AR dans leur processus d'achat.

41% des 18-35 ans préfèrent les marques proposant de l'AR.

Marché de la vente AR 2024

36,4 Md \$ Monde
5,46 Md \$ Europe

source : International Data Corporation, 2020

La vente en ligne AR 2024

2,9 Md \$ Europe **+20%**

source : Valuates Report, 2020

Nos cibles

Entreprises

Les clients en direct de la plateforme
en toute autonomie

Equipes marketing
et opérationnelles

Community Managers

Responsable de
communication

Intégrateurs

Créateurs de contenus sur mesure
et de nouveaux templates
pour leurs clients

Agences digitales

Agences créatives

Freelances

Synthèse d'activité

Lauréats



Accélérateurs



Soutien



Prix de l'innovation



Prix de l'innovation 2021



Prix Européen de l'innovation
Presse 2021

Partenariats
technologiques



Partenariat réseau 5G

Premiers clients



Etapes de
développement

POC terminé

Déployé chez
les clients

Début MVP

L'Équipe

Notre Mission

Démocratiser l'accès des entreprises à la réalité augmentée.

Notre Vision

Etre le leader Européen de la Réalité Augmentée Gamifié

Taille de l'équipe

Prévision de l'évolution de la taille de l'équipe

2023 + 18 personnes

2024 + 3 personnes

2025 + 3 personnes

2026 + 2 personnes



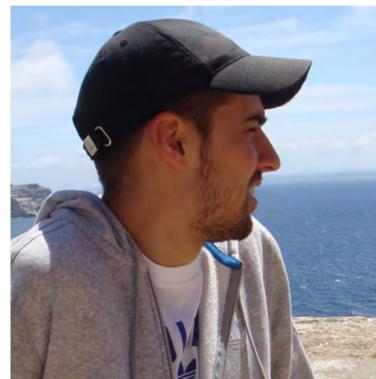
Kemal EVRIM
CEO



Vincent ADHENET
CTO



Jessica PREIS
Chargée de communication



Antoine HECKMANN
3D Artist



Hugo DIEBOLD
Chef de projet



Axel SHOETTEL
UI / UX

Conseil

Emmanuel LAUBRIAT
Conseil stratégique

Jean-Louis MULLER
DAF

Mickaël GUARINOS
Expert comptable

Thank You

templAR

Augmented AR templates

+33 (0)6 62 23 72 88

kemal@templar.app

www.templar.app

STRASBOURG

67000 13 rue Maréchal Foch

PARIS 13

75013 21 rue Albert Bayet