

Console : Kinect fête son 1er anniversaire.

Console

Posté par : ThomasG

Publié le : 4/11/2011 13:00:00

Il y a précisément un an cette semaine, **Xbox 360** a entrepris de révolutionner nos interactions avec les jeux et les divertissements en lançant **Kinect pour Xbox 360**.

Cet accessoire révolutionnaire a concrétisé une idée qui relevait jusque-là de la science-fiction : contrôler ses jeux et divertissements à l'aide de sa voix et de ses gestes, sans manette ni tactile-commande.

Les ventes ont décollé immédiatement avec plus de 10 millions de capteurs Kinect vendus, en décrochant au passage le Guinness World Record de l'objet électronique grand public le plus rapidement vendu de tous les temps.



En offrant des expériences de divertissement pour tous, Kinect a en effet su conquérir les petits comme les grands, permettant d'ouvrir la Xbox 360 au public le plus large possible et de créer de nouvelles catégories de divertissement sur cette plateforme.

Des marques de premier plan telles que Disney, Sesame Street (5, rue Sésame) et National Geographic ont ainsi été inspirées par la simplicité et l'intuitivité qu'offre Kinect grâce aux commandes vocales et gestuelles. Le résultat : des expériences immersives et ludiques s'adressant à tous et surtout allant bien au-delà de l'univers du jeu vidéo.

Les possibilités offertes par ce capteur révolutionnaire ont rapidement séduit des grandes marques de l'industrie TV (CANAL +, Netflix, Hulu Plus, ESPN, etc.) qui ont souhaité s'associer à Xbox 360. Et ce n'est pas fini puisque Microsoft a récemment annoncé que près de 40 des plus grands noms du divertissement au monde comme Comcast, Verizon FiOS et HBO GO mais aussi Allociné et Dailymotion en France rejoindront les fournisseurs actuels sur Xbox 360 dès les fêtes de fin d'année, pour proposer des expériences de divertissement tactile plus personnelles, plus intuitives et plus sociales.

KINECT™

Mais la magie de Kinect a également créé des vocations au-delà des expériences de divertissement que l'accessoire propose. Il y a six mois, un groupe hétéroclite constitué d'amateurs et de scientifiques du monde entier a commencé à s'attacher aux possibilités de Kinect. Grâce au SDK Microsoft Kinect pour Windows et à leur créativité, ils ont développé des applications aussi imaginatives que novatrices dans des domaines comme la santé, l'éducation, l'art et bien d'autres encore, amenant des technophiles à parler d'"effet Kinect" pour caractériser le phénomène d'émulation qui se crée autour de l'accessoire.

Poursuivant dans cette voie, dans le but d'encourager ces créations en tous genres et de célébrer le premier anniversaire de Kinect le 10 novembre en France, Xbox 360 annonce aujourd'hui le lancement du programme commercial Kinect pour Windows en début d'année prochaine. Ce programme vise à doter les entreprises des outils nécessaires pour créer des applications susceptibles non seulement d'améliorer leur productivité, mais peut-être aussi de révolutionner des secteurs entiers. À ce jour, plus de 200 entreprises dans le monde entier (dont Toyota, Houghton Mifflin Harcourt et Razorfish) participent à un programme pilote Kinect pour Windows qui commence à explorer les possibilités de Kinect.

Si personne ne sait ce que réserve l'avenir, l'année à venir laisse néanmoins espérer bien des innovations.