

Insolite : Le Gamelle Trophy, 1e tournois de Babyfoot connectÃ© de CKAB
Insolite

PostÃ© par : JulieM

PubliÃ© le : 6/7/2012 14:00:00

On en connaÃ®t beaucoup de ces tournois insolites qui prennent appui sur laÃ© Next-Gen et bien voici un autre tournois trÃ©s insolite de par sa nature, c'est **la Gamelle Trophy, le 1e tournois de BabyFoot connectÃ©**. Le coup d'envoi du premier tournoi de babyfoot connectÃ© au monde a Ã©tÃ© donnÃ© le 4 juillet dernier.

Le babyfoot connectÃ© de Ckab sera la vedette de ce tournoi, Cours de lâ€™Ã©cole Seguin Ã Boulogne-Billancourt jusqu'Ã la finale, le 12 juillet !

Les sociÃ©tÃ©s L'Ã©quipe, Michelin, Roche et W s'affrontent sur les babyfoot connectÃ©s de Ckab qui permettent Ã toutes les Ã©quipes de suivre en direct le score de chaque match et de suivre en ligne le dÃ©roulement du tournoi.

Les babyfoot Bonzini ont Ã©tÃ© Ã©quipÃ©s par CKAB d'un systÃ©me informatique et Ã©lectronique permettant de dÃ©tecter les actions de joueurs, conformÃ©ment aux rÃ©gles qui rÃ©gissent les tournois internationaux de baby-foot.



Cette jeune entreprise parisienne innovante spÃ©cialiste de lâ€™Internet des objets , Ã

l'origine de l'idée s'est chargée du développement de ce dispositif et de l'architecture de la plateforme web.

Équipés de multiples capteurs et d'afficheurs LED dissimulés dans les parois intérieures en bois de la table, les baby-foot sont reliés à la plateforme digitale de CKAB qui agrège les données de l'ensemble des matchs, transmissibles aux réseaux sociaux. Les joueurs s'enregistrent via un badge RFID et se connectent ainsi automatiquement à la plateforme en ligne.

Ce nouveau babyfoot de Ckab est une proposition techno-ludique, un « serious game » qui pourrait ouvrir la voie à de nouvelles perspectives d'exploitation de ce jeu populaire et traditionnel vers de nouveaux espaces connectés de la société numérique. Il illustre plus globalement la dynamique qui consiste à tisser des liens de plus en plus étroits entre le monde physique et le monde numérique.



L'Internet des objets représente l'extension d'Internet à des choses et à des lieux dans le monde physique. Il permet l'échange de données entre des objets physiques grâce à l'utilisation de systèmes électroniques sans fil.

La Commission européenne a lancé une consultation sur l'Internet des objets afin de préciser le cadre nécessaire pour exploiter le cadre économique et social de ce secteur. Bruxelles estime que le nombre d'objets reliés à Internet va exploser ces prochaines années et prévoit 25 milliards d'appareils connectés à Internet en 2015.