



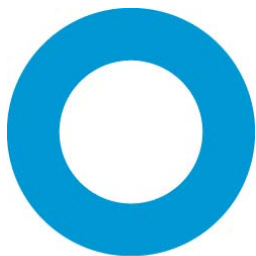
ODIMO

ODIMO, la première console de loisirs interactive pour les familles ayant en leur sein une personne malvoyante.

BRAINBOX & COMPANY annonce le lancement d'ODIMO sa première console portable de loisirs pour les familles ayant dans leur entourage une personne malvoyante.

Les 3 créateurs d'ODIMO ont dans leur cercle personnel et familial, des personnes atteintes de déficience visuelle et qui par conséquent sont réduites à une inactivité quasi-totale. L'idée d'élaborer une solution permettant aux personnes malvoyantes d'avoir à nouveau des loisirs intellectuels, en complète autonomie et à tout âge, est apparue évidente.

Professionnels expérimentés aux profils complémentaires, ils se sont rencontrés à l'Insead en 2008 et se sont retrouvés autour des valeurs portées par le projet ODIMO. Gilles Le Guennec, Président, ingénieur agronome de formation, est le porteur du projet, Thibaut de Vaureix et Catherine Wable, Directeurs Généraux sont respectivement de formations ingénieur électronique et commerciale.



ODIMO

1 famille sur 3 concernée

Comme le montre un sondage réalisé par BRAINBOX & COMPANY, un tiers des familles en France a une personne malvoyante dans son entourage et les familles considèrent comme une fatalité la cécité totale ou partielle de leur proche. On estime à 2,8 millions le nombre d'individus malvoyants en France, atteints de DMLA (Déficiency Maculaire Liée à l'Age), de déficiency de la cataracte, ou de Glaucome.

Du fait du vieillissement de la population, ce nombre de malvoyants est en forte croissance.

A elle seule, la DMLA concerne 1 million de personnes en France et touche principalement des personnes de plus de 50 ans. L'espérance de vie s'allonge, entraînant le développement de pathologie de la vision (82% des malvoyants dans le monde sont âgés de 50 ans et plus).

La qualité de la vie des malvoyants se dégrade avec des risques d'affecter leur état moral et psychologique.



ODIMO

Un loisir pour améliorer le quotidien

Les familles peuvent maintenant offrir à leur proche un loisir accessible, une nouvelle dimension de divertissement autonome pour les malvoyants, à jouer seul ou à plusieurs.

La console de jeux ODIMO est basée sur la reconnaissance vocale et propose dans un premier temps des mots croisés, mots fléchés, des jeux de yams et des quiz. ODIMO fait appel à l'usage de l'ouïe et de la parole. L'ergonomie de la console a été spécialement étudiée pour les malvoyants. Elle bénéficie d'un revêtement lisse sur la partie supérieure et mat sur la partie inférieure qui permet une prise en main optimale. Le design sobre d'ODIMO a été pensé aussi bien pour répondre aux attentes de l'acheteur qu'à celles de l'utilisateur, et notamment à sa perception due au sentiment du regard porté par les autres.





ODIMO

Intuitif, Amical, Amusant.

La console ne nécessite pas de phase d'apprentissage, ni de familiarisation. Elle se branche sur le secteur ou est alimentée avec des piles LR6 pour au moins 30 heures d'autonomie. Le poids de la console est de 500 gr + 135 gr de bloc d'alimentation. Les dimensions sont proches du A5 : l209,95 x h180,99 x p47,72 mm. Légère, autonome et transportable, son fonctionnement par reconnaissance vocale permet de jouer immédiatement.

La console permet de jouer seul ou à plusieurs. Le nombre de boutons est limité : 3 boutons pour Répéter, Question Suivante et Réponse, les touches Marche/Arrêt, Menu, Aide et le buzzer pour répondre aux questions. La console s'éteint automatiquement après un certain temps de non-utilisation.

Les cartouches de jeux se glissent dans la console. L'utilisateur dispose de 60 heures de jeux soit 1 heure de loisir par jour pour 2 mois. Une fois l'ensemble des jeux consommés, la cartouche est vidée et inutilisable. Une enveloppe T permet de simplifier le renvoi de la cartouche pour reconditionnement. L'abonnement permet une actualisation des jeux tous les 2 mois.





ODIMO

Efficacités fonctionnelle et esthétique plébiscitées par les associations de malvoyants

Le confort de jeu et la bonne prise en main d'ODIMO ont fait l'objet de tests auprès d'utilisateurs malvoyants et d'associations (Association Valentin Haüy , Groupe des Intellectuels Aveugles ou Amblyopes, Association Rétina France, A La Croisée Des Mots, Les bibliothèques sonores de l'Association de Donneurs de Voix).

ODIMO se lance dans un premier temps sur le marché français et prévoit de se développer rapidement dans 8 langues (anglais, allemand, espagnol, portugais...).

Lors du salon AUTONOMIC du 9 au 11 juin, BRAINBOX & COMPANY présente le produit ODIMO et lancera une première commercialisation avec le soutien de l'association Valentin Haüy et sur le site marchand www.odimo.fr.

ODIMO s'implique à l'occasion de la semaine de la DMLA du 28 juin au 2 juillet. A partir de septembre 2010, la console sera commercialisée via les réseaux de distributions spécialisés pour personnes malvoyantes et généralistes. La vente par correspondance avec des partenaires presse est envisagée.





ODIMO

Aujourd'hui ODIMO n'a pas de concurrent direct identifié sur le marché. Le premier achat de la console s'accompagne d'un abonnement d'un an pour 320 euros TTC. Un abonnement permet au joueur de recevoir tout les 2 mois une recharge de nouveaux jeux (environ 30 jeux différents). Ensuite l'abonnement seul coûte 99 euros TTC pour 1 an.

La console ODIMO est conçue, fabriquée et assemblée en France dans la région Rhône-Alpes.



ODIMO 07.03.2010

contact presse :
Caroline Falque
102 rue de Lourmel-75015 PARIS
tel. +33(0) 6 62 18 11 21
falquecaroline@yahoo.fr

Information lecteurs:
www.odimo.fr