



Opinions Libres

le blog d'Olivier Ezratty

Premiers retours du CES 2014

J'aime utiliser l'analogie des bancs de poissons pour décrire les tendances du CES. Le salon est l'occasion de prendre une photo instantanée d'un mouvement en apparence brownien de l'ensemble des constructeurs. Il n'est en fait pas si aléatoire que cela. En avant du banc, nous avons les technologies de base qui permettent tout : les composants, les standards et les infrastructures télécom. Elles sont mues par la loi de Moore et ses dérivés (Metcalfé, ...).

Ensuite, nous avons les startups et les grands constructeurs. Et puis les usages et les utilisateurs. Mais c'est encore une économie de l'offre : si nombre d'innovations sont incrémentales et tirent parti de la demande utilisateur, d'autres sortent du chapeau des innovateurs en avance de phase de la demande client. C'est là que l'on trouve le côté un peu délirant du CES !

Les innovations suivent aussi un cycle de maturation connu : on commence par découvrir une nouvelle technologie, puis elle est industrialisée et son usage s'installe, enfin, elle est copiée à l'infini par tout un tas de sociétés. Les « wearable devices » sont dans cette phase avec un grand nombre de copycats des mêmes concepts sans grande différenciation entre les offreurs. Notamment chez les PME asiatiques, surtout chinoises, qui sont très nombreuses au CES.

Le CES consacrait une tendance lourde et lente : **toutes les entreprises sont numériques** ou *ne sont plus*. Au CES, on trouve ainsi des constructeurs automobiles, des services bancaires ou postaux, de l'électroménager ou de l'automobile. La cocotte minute de Seb comme les raquettes de tennis de Babolat sont maintenant connectées. Le cloud est partout pour connecter tout cela, même s'il est évoqué plutôt discrètement dans le discours des exposants ou habillé d'un baratin sur les "usages".

Ecrans et 4K

En visitant Central Hall et ses grands exposants, le message était clair : vous allez manger de la 4K, de gré ou de force ! Tous les constructeurs exposaient un déluge d'écrans 4K de toutes tailles. Et l'écosystème de la 4K continue à se construire pièce par pièce, inexorablement, de manière beaucoup plus solide que ne l'a été celui de la 3D, qui est un échec de cette industrie.

Côté écrans, on trouve maintenant de la 4K dans toutes les tailles : du 13 à plus de 100 pouces de diagonale. Les TV vont de 39 à 85 pouces et leur prix baissent inexorablement. La 4K est déjà tombée à moins de 1000\$, aussi bien en Chine qu'aux USA, chez **Vizio**. Son accessibilité s'est concrétisée bien plus rapidement qu'avec les premiers écrans plasma du milieu des années 2000. On trouve aussi de nombreux moniteurs 4K, du 24 au 32 pouces qui font vraiment envie ! Les premiers laptops à écran 4K arrivent aussi, comme chez **Toshiba**. Tous les constructeurs de PC s'y mettront chacun à leur tour car ces écrans deviendront légion chez les fabricants de dalles.



De nombreux constructeurs mettaient en valeur une nouvelle catégorie d'écran, souvent 4K : l'écran incurvé. On est passé de deux écrans incurvés Full HD OLED démontrés par **Samsung** et **LG Electronics** au CES 2013 à une pléthore d'écrans incurvés tant LCD qu'OLED présentés par tout un tas de constructeurs. Cela veut dire que les usines de Samsung, LG Electronics mais aussi du chinois **CMO** se sont mises en branle pour produire ces écrans. **Samsung** montait la barre, au niveau symbolique, avec un prototype d'écran « bendable » motorisé pour passer de la position plate à la position incurvée. Le format incurvé se retrouve au passage dans les smartphones haut de gamme de **Samsung** (Galaxy Round) et **LG Electronics** (Flex). Nous aurons l'occasion d'expliquer à quoi cela peut bien servir.



Le format de base est le 55 pouces mais le clou des **Samsung**, **LG Electronics** et autres constructeurs étaient ces écrans de format 21 x 9 « cinémascope » et de 105 pouces de diagonale (*ci-dessus* chez LG). Ils sont « 5K » car leur résolution horizontale est supérieure à celle du 4K. Ces écrans sont surtout là pour nous impressionner. En même temps, ils indiquent une tendance qui pourrait se retrouver non seulement dans vos salons mais aussi sur vos bureaux. Quand les prix baisseront, on aura certainement des écrans de ce type en format 55 ou 65 pouces sur nos bureaux. Ils remplaceront les configurations à double écran 24 pouces ou plus qui sont courantes

dans certains métiers (développeurs, éditeurs vidéo et photo, finance, etc). Qui plus est, ils seront tactiles !

La 4K est dérivée en technologie LCD LED tout comme en OLED. Pour la première fois au CES, on pouvait voir des écrans OLED de format supérieur au 55 pouces. Cela semble signifier que les constructeurs tels que **Samsung** et **LG Electronics** commencent à mieux maîtriser leurs processus de fabrication en volume. La connectique des écrans 4K repose maintenant sur le HDMI 2.0 qui permet d'envoyer de la vidéo 4K en 60 images par secondes, un rythme nécessaire pour certains contenus comme le sport.

On voyait pas mal de démonstrations d'écrans 4K pour l'affichage dynamique et le commerce, notamment chez **Panasonic**. Cela a en effet « de la gueule ». Sur un écran 85 pouces monté verticalement, on peut montrer un mannequin en taille réelle. On peut aussi créer des miroirs « magiques » qui habillent ou maquillent une cliente en temps réel. Les possibilités sont alléchantes !

Côté contenus, le premier acteur à dégainer est sans grande surprise **Netflix**. Il va ainsi proposer la seconde saison de House of Cards en 4K et en streaming. Il faudra disposer d'un bon débit et d'une TV 4K récente pour en profiter, ou au pire d'un micro-ordinateur avec la bonne carte graphique. Cela concernera peu de foyers au démarrage, mais cela donne une direction. Cela rappelle aussi la tendance à la consommation dématérialisée. Le Blu-ray 4K n'est toujours pas standardisé. Le sera-t-il un jour et si ce jour arrive, ne sera-t-il pas trop tard pour faire vivre ce support ? L'encodage des vidéos 4K se fait soit en HEVC soit dans le standard ouvert VP9 de Google. Il va être réalisable en temps réel cette année, notamment grâce à des processeurs avancés tels que le multi-cœur du français **Kalray**.

Certains se demandent souvent où sont les contenus 4K. Il y en a d'emblée plus qu'on ne le croit : les films argentiques sont en cours de remasterisation en 4K depuis un bon bout de temps et nombre de blockbusters ont été tournés en 4K depuis 2008, notamment avec les caméras **RED**. Les jeux passeront en 4K d'abord sur PC voire sur tablettes et smartphones car les nouvelles PS4 et Xbox One supportent la 4K uniquement pour la vidéo mais pas pour la 3D temps réel. Les constructeurs nous font aussi miroiter les capacités d'upscaling de leurs TV et autres box. C'est un peu du pipeau mais cela nous aidera à patienter.



Le CES voyait arriver le premier véritable caméscope grand public 4K chez **Sony**, qui sera commercialisé à 2K€. En plus, il est doté d'un grand capteur de 1 pouce qui est très sensible. C'est un très beau produit d'appel qui complète une impressionnante gamme de caméras 4K professionnelles telles que la F65 qui fait référence dans la production cinématographique. On a aussi vu apparaître en 2013 les premiers smartphones capables de

capter des vidéos 4K, notamment chez **Acer**. C'est lié à trois technologies concourantes : les capteurs vidéo 4K qui sont maintenant légion, les processeurs mobiles qui savent encoder et décoder de la 4K et enfin, le LTE/4G qui permet de transporter le résultat.

TV connectée

Autant on voyait pléthore d'écrans donnant envie sur ce CES, autant les interfaces utilisateurs semblaient figées. Il avait très peu d'avancées dans ce domaine.

Samsung faisait du sur-place parce qu'il est encore en train de digérer Boxee, la startup israélienne qui s'était faite remarquer sur plusieurs CES précédents avec son interface utilisateur de box. **LG Electronics** est passé à WebOS pour ses TV connectées, en mettant au passage Google TV en veilleuse, mais le résultat n'était pas ébouriffant. Les constructeurs de TV misent avant tout sur la taille des écrans et la qualité de l'image avec différents artifices techniques sur lesquels nous reviendrons.

On voyait l'opérateur satellite **Dish** compléter son offre multi-écrans à la fois pour le live et le différé, chez soi ou en déplacement (grâce à la fonctionnalité Slingbox). **Yahoo** essaye de revenir dans la danse avec sa Smart TV qui, on espère, fera oublier les Yahoo Widgets.



Il y avait quelques tentatives de faire avancer l'état de l'art des interfaces télévisuelles comme chez **Cisco** ou **Nagra** (*ci-dessus*) et sur lesquelles nous reviendrons. Et puis avec la 3D et la commande gestuelle. Notamment chez deux startups : **SeeSpace** et **Tarsier**. SeeSpace a été cofondé par Dale Herigstad, le designer à l'origine des effets spéciaux de *Minority Report*. On lui doit beaucoup côté « vision ». Chez SeeSpace comme Tarsier, l'idée est d'utiliser sa main comme télécommande dans un environnement 3D en relief. Des lunettes dotées de caméras ou un capteur dédié détectent la position des mains. Mais la 3D reste un élément handicapant de la solution.

Côté applications second écran, il n'y avait quasiment rien à se mettre sous la dent. La raison est simple : elles sont réalisées sur mesure pour les opérateurs de services ou les chaînes TV qui n'exposaient pas au CES. **Yahoo** a bien lancé son application second-écran « Yahoo Screen » en 2013 mais sans vraiment attirer l'attention ni l'internationaliser.

Mobilité et objets connectés

Les smartphones continuent leur cycle d'innovation incrémentale : les formats d'écrans sont plus grands et dépassent couramment le 5 pouces, les processeurs sont de plus en plus puissants comme le **Qualcomm** Snapdragon S800, lancé au CES 2013 et que l'on trouve dans plein de modèles haut de gamme tels que le **Huawei** Ascend Mate 2. L'autonomie de batterie s'améliore pour atteindre trois jours en usage normal (pour le Mate 2).

Côté tablettes, rien de vraiment nouveau à part l'augmentation de la résolution des écrans et la consécration des formats intermédiaires de 7 à 8 pouces. **Android** domine le marché, suivi d'**Apple** avec iOS. Et puis **Windows Phone** qui gagne certes quelques points de part de marché mais n'est que très rarement supporté par les nombreuses solutions mobiles qui apparaissent sur le CES. Il ne fait pas bon n'être que le numéro trois de ce marché ! Et ne parlons même pas de Windows RT qui est encore plus mal loti de ce côté-là, ou tout du moins pas plus mal qu'un Chromebook pour ce qui est des applications dites "de bureau".

Une technologie fait son apparition qui mettra quelque temps à se généraliser : la géolocalisation d'intérieur avec notamment les composants de deux français présents au CES : **BeSpoon** et **Blinksight**. **Nokia** avait de son côté lancé la **In-Location Alliance** fin 2012 pour standardiser le service, notamment avec Broadcom et Marvell mais elle n'a pas fait de bruit pendant le CES 2014 ce qui n'est pas étonnant au vu de l'absence de Nokia, en train d'être en partie digéré par Microsoft, lui-même absent du salon.

Le monde de la mobilité se structure autour de trois composantes : les smartphones, les tablettes et les accessoires connectés. Les montres connectées, produits de *quantified self* et autres *wearable devices* sont quasiment tous des accessoires et faire-valoir des smartphones. Ils contiennent des capteurs, un affichage et une connectivité limitée (Bluetooth) orientée vers le smartphone ou la tablette et ces derniers font le reste avec des zestes de cloud.

Les études de marché présentées par la CEA sont éloquentes : les mobiles captent de plus en plus de valeur dans l'industrie. Les autres récupèrent des miettes qui valent de moins en moins cher. La plupart des objets connectés présentés au CES tels ces thermomètres de cuisson Bluetooth de **iDevices** sont vendus entre \$30 et \$100. S'ils sont toujours vendus avec une application mobile associée, très peu d'entre eux génèrent un modèle de revenu récurrent. Qui plus est, l'usage des objets connectés n'est lui-même pas toujours récurrent. Passé l'effet de découverte, ils sont moins indispensables que les outils génériques que sont les smartphones, tablettes, PC et TV.

On voit se multiplier les produits dotés de capteurs divers : accéléromètre/gyroscope/compas, température, humidité, infrarouge, ultraviolet, caméra, micros, pression, etc. Tout ceci est assemblé dans des outils plus ou moins généralistes. On va trouver des montres connectées dédiées aux joggers, et d'autres, notamment chinoises, bourrées de capteurs et dédiées à tous les usages possibles. A terme, ce sont les produits génériques qui l'emporteront. On ne va pas porter trois montres sur son poignet !



Tout est potentiellement connectable au point que cela frise parfois l'absurde : la brosse à dents (chez le français **Kolibree**), le distributeur de médicaments, le lit, l'oreiller, la raquette de tennis (chez le français **Babolat**, *ci-dessus*, équipé du SDK de **Movea**), le ballon de foot, les chaussures, les vêtements, le **Voyce** qui vous permet de comprendre les humeurs de votre animal domestique ou le détecteur de bed bugs. Le CES démontrait cette frénésie un peu délirante consistant à connecter un peu tout et n'importe quoi avec au passage, de nombreuses redondances entre objets.



Le modèle d'usage proposé est souvent « *un objet = une application* », dans une approche mono-objet verticalisée. Quelques initiatives visent à gérer des scénarios multi-objets et proposer des plateformes horizontales agrégeant les données de plusieurs catégories d'objets et gérant des scénarios de workflow. On pouvait voir cela chez **Cisco** avec sa vision orwélienne de suivi des faits et gestes de tous les membres de la famille (*ci-dessus*, le logiciel qui indique le temps que votre ado passe debout, assis, allongé ou à marcher), chez **Technicolor** avec sa plateforme **Qeo**, chez **Qualcomm** qui applique notamment ce principe aux applications de santé, et aussi avec le français **Sen.se** et sa **Mother** qui met en œuvre l'idée en associant des tags à différents types d'objets tels que la brosse à dent. **Archos** fait de même en lançant sept objets connectés mais, étant surtout un constructeur low-cost, il est un peu marginalisé.

De son côté, **Intel** lançait **Edison**, un petit board miniature basse consommation utilisant **Quark**, un processeur

double-cœur x86 tournant à 400 MHz, intégrant le Wi-Fi et le Bluetooth et réalisé en technologie 22 nm. Une solution qui concurrence tous les micro-contrôleurs à base de noyaux ARM, comme ceux de **STMicroelectronics**. Elle ne change pas la donne technologique mais ne fait qu'augmenter la concurrence sur ce marché. Tout ceci est encore balbutiant et des standards devront émerger pour implanter cela durablement. Il faudrait pouvoir séparer les capteurs des données et de leur utilisation.

A noter que les objets connectés présentés au CES par des startups étaient presque tous financés en crowdfunding chez **KickStarter** ou **Indiegogo** ! Et ils ont été prototypés dans des fabs labs avec des imprimantes 3D.



De son côté, l'embarqué dans l'automobile continue de faire des progrès, surtout dans le domaine de la conduite automatique qui progresse pas à pas. On pouvait en voir quelques belles démonstrations en extérieur avec le français **Valéo**, présent pour la première fois sur le salon, avec sa solution de conduite automatique pour garer sa voiture et la récupérer via son mobile (*ci-dessus*). **Bosch** faisait de même avec une technologie différente tout comme **Audi** qui valorise bien ses solutions même s'il n'en est pas forcément le géniteur.

Là encore se pose la question de l'intégration de toutes les fonctions embarquées dans les véhicules. On a bien eu des effets d'annonces au CES comme l'arrivée de **Google** dans l'automobile via un partenariat avec GM et Audi et l'annonce de l'**Open Automotive Alliance** pour faire entrer Android dans les véhicules. De son côté **Parrot** n'a pas attendu et continue de peaufiner sa déclinaison d'Android pour les véhicules avec une architecture matérielle ad'hoc, **Asteroid**.

Réseaux domestiques

Le 1 Gbits/s devient l'étalon pour le réseau local domestique qu'il soit câblé ou sans fil. Le Wi-fi ac qui le supporte se généralise un peu partout, notamment chez les fabricants de routeurs et aussi de terminaux (derniers Macbook, pas mal de smartphones, gateways d'opérateurs, etc).

Les applications domestiques sont très centrées sur la sécurité avec les caméras de vidéosurveillance IP qui se multiplient et sont maintenant Full HD (si ce n'est 4K pour les environnements professionnels comme vu chez **Panasonic**). On trouve aussi un tas de verrous électroniques associés ou pas à des caméras. Les détecteurs de

fumée connectés se développent comme chez **Nest** qui les fait parler au thermostat.

Les écosystèmes des réseaux à courants porteurs (**HomePlug Powerline Alliance**) et sans fils (**Zigbee** et **ZWave**) sont sinon égaux à eux-mêmes, proposant une grande variété de solutions assez stables d'une année sur l'autre.

Photo

Ce marché est en décroissance, les appareils compacts ayant été littéralement mangés tout crus par les smartphones comme l'ont été les cadres photo numériques par les tablettes. Et cela ne s'améliore pas tant les smartphones font des progrès : avec des capteurs qui s'agrandissent, des optiques qui s'améliorent, des processeurs de plus en plus puissants et des fonctions logiciels puissantes comme l'amélioration de la dynamique d'éclairage (HDR) ou les panoramiques automatiques.

En réaction du poids envahissant des mobiles, les constructeurs améliorent la connectivité de leurs appareils photo. Le Wi-Fi est maintenant de rigueur. Il permet notamment une commande de l'appareil à partir de son smartphone ou de sa tablette, comme le propose **Canon**. Ou c'est au point de dépouiller l'appareil de presque toutes ses commandes comme avec les originaux QC de **Sony**.

C'est parfois complété par le GPS quoiqu'il soit plus souvent courant de faire exploiter par l'appareil photo celui du smartphone auquel il est connecté sans fil. Le NFC est aussi souvent de la partie pour faciliter l'association entre appareils photos et autres appareils comme les TV connectées ou plus prosaïquement les imprimantes.

Les annonces sont mineures sur le CES comme chez **Panasonic**, **Sony**, **Canon**, **Casio** et **Nikon** qui lançaient des appareils hybrides, bridge et compacts d'importance mineure. Le CES consacrait la part croissante des appareils hybrides (à grands capteurs et sans miroirs) sans qu'il y ait d'annonces marquantes à noter.

Les bridges font des progrès avec des capteurs qui s'agrandissent et des optiques à plus grande ouverture et allant du grand angle au téléobjectif. Ils deviennent des solutions tout en un fort acceptables.

C'est en fait dans les technologies de base que l'on pouvait trouver des choses intéressantes, avec la généralisation de l'intégration de solutions de « computational graphics » dans les chipsets mobiles comme dans les Snapdragon de **Qualcomm**. Des startups proposent des logiciels de suppression du flou de bougé qui verront ainsi leur apparition dans nos smartphones d'ici peu de temps et des appareils photo vous rajeunissent le visage sans passer par un logiciel de retouche.

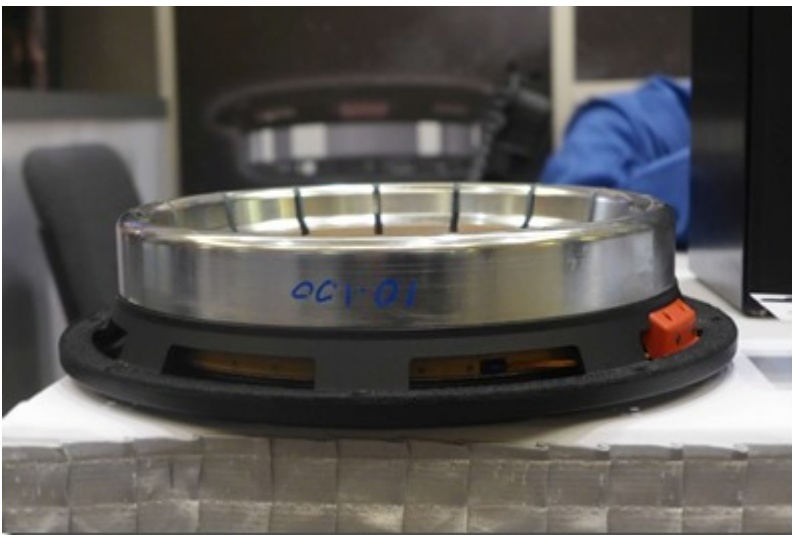
Audio

Les enceintes sans fil en **Bluetooth** sont mises à toutes les sauces. Pour un amateur de musique, cela doit être désespérant tant ces produits sont médiocres à tout point de vue. Il y a par contre très peu de solutions de diffusion de musique sans fil en Wi-Fi pour les installations fixes.



Les constructeurs de TV essaient d'améliorer le son de leurs grandes TV. C'est notamment le cas de **Sony** qui n'hésite pas à mettre plusieurs hauts-parleurs de part et d'autre de ses écrans dans ses TV tandis que **Samsung** et **LG Electronics** continuent de faire passer le son par le dessous et l'arrière de leurs TV ce qui donne un résultat moyen, occasion de vous vendre une barre de son complémentaire, voire maintenant de proposer des enceintes toutes plates qui s'installent sous la TV et dont le son est aussi pourri que celui de la TV.

Le son numérique haute fidélité se démocratise, notamment chez **Sony** pour sa capture et chez tout un tas de fabricants spécialisés pour leur consommation à la maison comme en mobilité. C'est favorisé par la disponibilité de musique haute définition en téléchargement via un tas de services en ligne.



On retrouve aussi cette tendance dans l'offre maintenant pléthorique de petits amplificateurs de casques. Mais l'innovation arrive dans des endroits inattendus comme avec ces haut-parleurs de basses de **Prescient Audio** dont l'aimant et le bobinage est en périphérie ce qui permet de créer des caissons de basse très peu profonds (*ci-dessus*).

Dans la hi-fi haut de gamme, je découvre toujours de belles enceintes et amplificateurs de compétition. Je me demande toujours comment ils font avancer l'état de l'art au-delà de celui qui consiste à ponctionner le porte-monnaie d'amateurs fortunés.

Micro-informatique

On a beau les utiliser tous les jours intensivement, les micro-ordinateurs ne font plus rêver. Les constructeurs innovent lentement dans ce domaine. Malgré tout, il y a une demande de renouvellement du parc : on cherche l'hybride tablette, rapide, léger, autonome et avec un bon support applicatif qui remplacera éventuellement le couple laptop + tablette.

Apple reste en tête pour les laptops et son récent Mac Pro cylindrique est une bête de course. **Windows 8** a été un échec produit (impactant au passage les ventes de PC), tant la base installée des utilisateurs Windows semble avoir été traitée par-dessus la jambe avec la disparition partiellement corrigée dans la version 8.1 du menu Start. Windows a ainsi imposé à sa base installée un système d'exploitation tactile pour des matériels à dominante non tactile ! Il remonte la pente doucement avec la version 8.1.

Les constructeurs de laptops sous Windows proposent les mêmes formats de tablettes hybrides que l'année dernière avec clavier détachables ou pas. On en avait un habituel tour d'horizon sur le stand d'Intel. Les modèles 2013 et 2014 intègrent les Core de la génération Haswell qui permettent d'atteindre des autonomie allant de 7 à 10 heures selon les modèles. Certains laptops sont à écrans tactiles. On a juste vu apparaître des laptops convertibles faisant tourner à la fois Windows et Android comme chez **Asus**.



Malgré tout, on peut trouver des laptops très fins, légers et puissants comme chez **LG Electronics** qui propose un beau modèle de moins de 1 Kg en 13 pouces (*ci-dessus*), sorte de Macbook Air sous Windows. Mais sans écran tactile. Dur de tout avoir à la fois !

Le CES marquait la poursuite de l'émergence des **Chromebooks**, ces laptops tournant sous Chrome OS de Google. **Samsung** en faisait une promotion très marquée, leur gamme allant du low-cost à 300€ au laptop très bien configuré à 1300€.

Impression 3D

Les imprimantes 3D étaient présentées dans une zone dédiée du salon dans le grand Hall Sud et on en trouvait aussi chez « les chinois » qui suivent toutes les tendances.

On trouvait une bonne couverture de l'offre grand-public et professionnelle tout du moins pour l'impression de plastiques (comme chez **MakerBot**, **3DSystems**, **OWL** (*ci-dessous*, et ce n'est pas une machine à pain !), **Kevox**, **Solidoodle**, **PP3DP**, **Da Vinci**, **Robox**, **Pirate3D**, **Jereducation** et **ZeePro**) ou encore la **3Doodler** qui permet d'imprimer à main levée de petits objets 3D.



Il y avait aussi une nouvelle génération d'imprimantes utilisant non pas le dépôt d'un film de plastique ABS ou PLA mais de la stéréolithographie laser utilisant des DLP de Texas Instrument (chez **FormLabs**, **DWSLab**, **Carima** et **Nanoscribe**). A la clé, une meilleure résolution d'impression et un choix plus grand de matériaux. Pour les céramiques et les métaux, il s'agit d'imprimantes plus lourdes pas du tout destinées au grand public.

On trouvait sinon une grande variété de scanners 3D de qualité plus ou moins variable et la startup **AIO Robotics** qui présentait le prototype de son « fax 3D » intégrant un scanner et une imprimante 3D dans un même appareil.

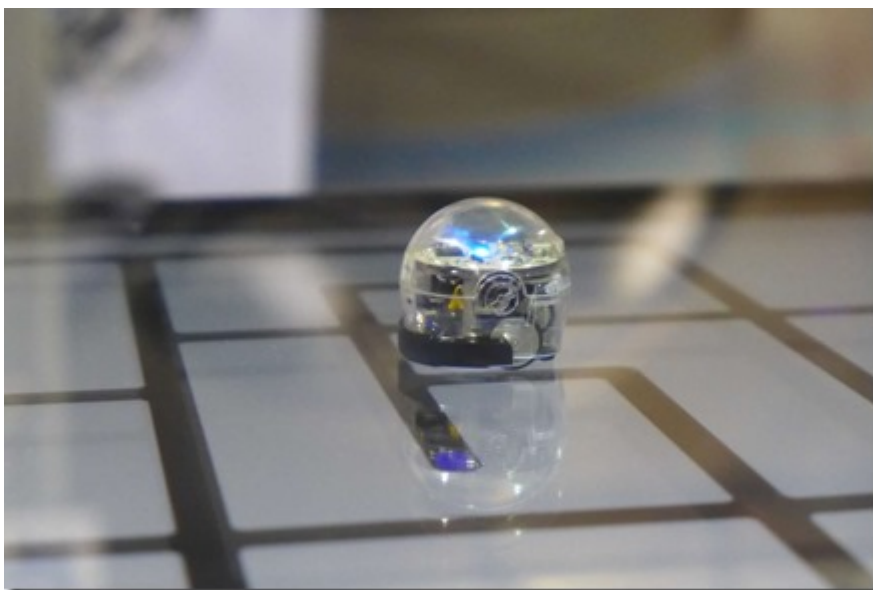
Les « usages » sont loin d'être stabilisés : services de proximité type Minit, fablabs pour les étudiants et les startups, création de prototypes (marché limité) ou de pièces détachées et personnalisées (marché plus large). Des opérateurs de services émergent. On compte ainsi avec **Scupteo** et son service d'impression 3D, **Whiteclouds** qui a l'air de faire pareil, **Shapeways** et sa place de marché de modèles d'objets 3D, **Sketchfab** son service de partage en ligne d'objets 3D, ou **Geomagic** et ses outils de modélisation 3D. L'impression 3D est fascinante mais n'est que la face émergée et finale d'un écosystème encore en gestation, celui de la création, de la circulation et de la vente d'objets dématérialisés.

Jeux

Cette année marquait l'arrivée commerciale de petites consoles de jeu Android, en plus de la PS4, bien valorisée sur le stand de **Sony**, et de la XBOX One, plutôt discrète du fait de l'absence de **Microsoft**. La plus en vue était la Shield de **Nvidia**. Elle est très pratique et son affichage est très fluide. Mais il n'est pas évident que ces consoles deviennent de succès commerciaux. Elles ont certes Android et son magasin d'application comme atout par rapport aux petites consoles portables (Wii U, Sony PS Vita, ...) mais cela ne semble pas suffisant pour détrôner les smartphones de leur rôle dans le casual gaming. Ce d'autant plus que les gadgets se multiplient pour transformer qui un smartphone, qui une tablette, en petite console de jeu.



Toujours chez Nvidia, on pouvait voir une configuration de gamer de compétition avec trois écrans 4K mis côte à côte (qui doit facilement revenir au-delà de 15K€). Sinon, pour ce qui est de la récente bataille entre la Sony PS4 et la Xbox One de Microsoft, il y avait avantage à la première en termes de présence, le grand stand de Sony valorisant bien les jeux de la PS4. Microsoft était absent du salon et sa Xbox One n'étant pas valorisée ailleurs.



Le marché du jeu se renouvelle en fait grâce aux objets connectés et aux petits robots, qu'il s'agisse du Jumping Sumo et du Mini Drone de **Parrot** ou des **Sphero** et autres **Ozobot** (*ci-dessus*). Tous sont pilotés par smartphones, encore eux les affreux aspirateurs de valeur !

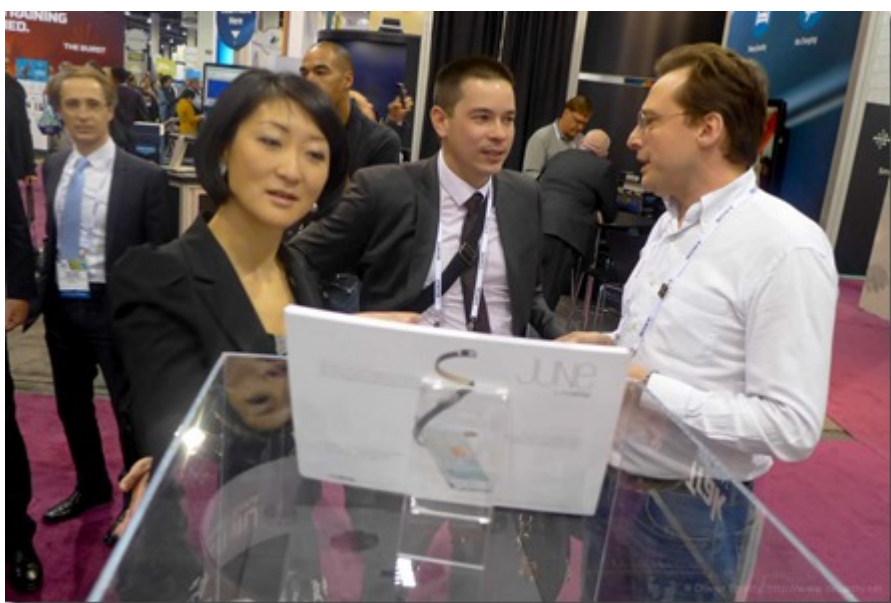
Français au CES

On peut dire que c'était l'année de la France au CES. Plus de 100 sociétés françaises étaient présentes d'une manière ou d'une autre sur le salon, presque le double par rapport à 2013 et plus que les anglaises et les allemandes !



Il y avait plus de 30 startups françaises dans le village de startups qui en comptait 200, dont 11 dans un village **Ubifrance** (*ci-dessus*) et aussi une dizaine de startups de Normandie. Certains grands acteurs comme **STMicroelectronics** et **Technicolor** faisaient la promotion de leur écosystème de startups notamment françaises, un très bon esprit d'équipe souvent réclamé par les PME innovantes.

Dans l'ensemble, nos startups sont souvent des « category makers », surtout dans les objets connectés, créant de véritables produits innovants et pas des succédanés de produits existants. Ainsi, **Netatmo** présentait son June, un joli bracelet de suivi du bronzage qui le démarquait de tous ces bracelets de monitoring de l'activité physique (*ci-dessous*, avec une cliente potentielle). Et toutes les sociétés présentes étaient ravies des opportunités commerciales qui s'étaient présentées.



Parrot était à nouveau l'une des attractions phares du salon avec son Jumping Sumo tandis que son fondateur et CEO Henri Seydoux était en couverture du *i3*, le mensuel de la CEA distribué sur le salon.

Enfin, **Fleur Pellerin** et **Pierre Gattaz** avaient fait la visite du salon et **Ubifrance** avait rassemblé avec eux plus de 300 français remontés à bloc dans un cocktail le premier soir du salon. Le tout était agrémenté d'un discours pro-entrepreneurial certes un peu surfait, mais il n'en reste pas moins que l'ensemble faisait plutôt plaisir à voir !

Voilà pour la vue d'ensemble qui n'était qu'un long teaser pour le **Rapport du CES 2014** qui paraîtra sur ce

blog le 27 janvier 2014 ! J'ai plein de nouvelles technologies et d'autres surprises sous le coude !

Cet article a été publié le 12 janvier 2014 et édité en PDF le 16 mars 2024.
(cc) Olivier Ezratty – “Opinions Libres” – <https://www.oezratty.net>