



Cinétévé Experience est spécialisé dans la production d'œuvres interactives. Créé par David Bigiaoui, le label porte des projets aux formes multiples et singulières. Leurs productions ont été reconnues dans le plus grands festivals internationaux : Tribeca, La Berlinale, La Mostra de Venise, etc.



Créée en 1982



28 collaborateurs



4 personnes impliquées dans le projet



Médias et jeux vidéos



Niveau d'avancement de la transformation digitale : Avancé

CHALLENGE METIER

- Évolution rapide du secteur des jeux vidéos avec de nombreuses mutations
- La demande des utilisateurs change avec l'apparition de nouvelles technologies permettant de personnaliser les expériences de jeu

SOLUTION IA

- Traitement automatique du langage : speech to text, text to speech et moteur de langage GPT pour l'extraction, la classification et la génération de langage
- L'IA interroge et répond en anglais et en français selon un scénario semi-dirigé et à tiroir



Projet réalisé par **Preste**, société de service en IA. Preste prend en charge des projets de Science des Données et Apprentissage Automatisé – du design à la mise en production. Son expertise couvre la vision par ordinateur, le traitement du langage naturel, l'analyse prédictive et les systèmes de recommandation.

AVANT

Les utilisateurs bénéficient d'une expérience utilisateur classique qui n'est pas personnalisée.

APRES

L'expérience utilisateur est sur-mesure, elle s'adapte en fonction des interactions de l'utilisateur avec le personnage virtuel.

RESULTATS



Réduction des coûts d'utilisation des services associés au projet



Création de la première solution à base d'IA sur le marché du jeu vidéo



Division du coût de fabrication par 4



Doublement de la marge sur les ventes aux particuliers

David Bigiaoui, Producteur de Cinétévé Experience : « La relation avec Preste à été bénéfique et efficace pour notre projet. Faire cohabiter un projet créatif au sein d'une équipe orienter tech n'est jamais facile, pour autant nous avons su faire de ce projet un parfait exemple de création artistique utilisant des technologies de pointe. Nous sommes convaincus que ce genre de projet est essentiel en France pour ne pas laisser aux seuls GAFAM les projets utilisant les nouvelles technologies. »