



COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Pour diffusion immédiate

Big Company et Big Jack's Factory lancent une nouvelle génération d'influenceurs virtuels

Lyon, le 6 juin 2019 - Alors que des influenceurs virtuels ont fait une apparition récente sur les réseaux sociaux avec de premières communications sponsorisées, Big Company (Lyon, France) et Big Jack's Factory (Montréal, Canada) lancent un nouveau service de création de personnages virtuels et de production de contenu unique pour les annonceurs.

Avec une expérience en production 3D, en production vidéo et en photographie jumelée à des projets concluants pour Disney et pour un groupe de divertissement japonais en motion capture en direct et en production 3D en temps réel à l'aide de moteurs de jeux vidéo, le groupe basé à Lyon, Paris et Montréal propose une nouvelle génération d'égéries virtuelles animées.



(@therealLyvia)

Une étude de cas lancée en Juin

Au début du mois de juin, le groupe mettra au monde Lyvia. Une influenceuse virtuelle passionnée de musique et de culture urbaine qui servira d'étude de cas pour démontrer les capacités du concept. Lyvia fera notamment des entrevues avec des visiteurs du salon de jeux vidéo E3 à Los Angeles du 11 au 13 juin qui seront présentées sur ses pages Instagram, Facebook et YouTube sous le nom The Real Lyvia.



Le service s'adresse à des marques, à des annonceurs et à leurs agences créatives qui cherchent une façon originale de livrer des contenus qui se distinguent en mariant technologie et créativité. La production et la commercialisation des contenus sera faite à partir des studios du groupe pour les marchés nord-américains et européens.

Les productions peuvent se faire dans des environnements entièrement en images de synthèse ou hybrides.

- + Photographies hyperréalistes
- + Clip vidéo préenregistrés
- + Prestation vidéo en direct
- + Gestion de communauté

Une nouvelle façon de communiquer

Pour les marques c'est un avantage énorme de pouvoir littéralement créer un ambassadeur à leur image et de pouvoir définir sa personnalité, ses communications et ses interactions avec l'audience, selon leur stratégie. Sans oublier une disponibilité totale et une capacité à voyager illimitée. Le service se décline en deux phases principales, soit le design et la création en CGI du personnage et ensuite la production de contenu. La production et le placement média deviennent les deux coûts principaux de campagne alors que les droits et les cachets n'existent plus.

Pour Stéphane Dalbec, co-fondateur de Big Company, la création d'influenceurs virtuels n'est qu'une première étape : « Nous espérons pouvoir à terme proposer des influenceurs virtuels de marque nourris par l'intelligence artificielle pour entretenir des conversations et créer de l'engagement avec les communautés des marques auxquelles ils ou elles sont associées par écrit ou avec des voix de synthèse. L'objectif c'est de rester pertinent et cohérents sur les centres d'intérêts, les codes sociaux des membres des communautés ciblées. Une tâche que les humains normaux peinent parfois à faire. »

Big Company et Big Jack's Factory, Inc. forment un groupe de studios de production de médias créatifs spécialisés dans les productions publicitaires et corporatives. Basée à Lyon, Paris et Montréal, nos société de production autour de 4 pôles de compétences : Animation 2D/3D, Motion, Vidéo & Post-production et Interactif & Immersif .

-30-

Source:

France
Stéphane Dalbec, Co-fondateur et Responsable du développement
Big Company
sd@bigcompany.fr
+ 33 04 37 65 07 95

Amérique du nord
Jean-François Leclair, Producteur et Directeur Général
Big Jack's Factory, Inc.
jfl@bigjacksfactory.com
+1-514-850-1370

www.bigcompany.fr