



de pinxi Persmededeling

***de pinxi* creëert de slotzitting van het eerste Nederlands congres over Inspiratie voor Innovatie – Ontdekken van Onderzoek.**

Dit eerste congres werd georganiseerd door het ministerie van Economische Zaken, het ministerie voor Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen en MC-Consultancy en had plaats op 6 en 7 september in Den Haag, Nederland. Hier kwamen alle Nederlandse professionals (ondernemingen, instellingen en universiteiten) samen om de grote wetenschappelijke en technologische uitdagingen van deze nieuwe eeuw te bespreken.

Om de beurt hebben sprekers van Philips Research, Shell, Geotronics, Ubiquitous Communication Networks, KPN, Ericsson, het CWI (Centrum voor Wiskunde en Informatica), de Technische Universiteit Delft, de Universiteit van Amsterdam, om er maar enkele op te noemen, hun standpunt uiteengezet over de toekomst van systemen voor interactie tussen de MENS en de COMPUTER.

Het congres, waaraan ongeveer 900 mensen hebben deelgenomen, werd afgesloten met een presentatie van *de pinxi*, wat, door haar activiteiten, een zeer goede en concrete illustratie is van het centrale thema van het congres.

Sinds 1993 ontwikkelt deze Belgische onderneming, die in Brussel is gevestigd, educatieve en recreatiesystemen die het publiek moeten onderdompelen in een interactieve context. De experimenten bestaan uit een unieke montage van virtuele werelden (infografie & geluiden), van informatica en elektronische besturing. Dit is geen film, het gaat hier om simulaties waarbij de kijkers acteurs worden!

Philippe Chiwy, directeur van de vennootschap *de pinxi*, legde de toehoorders het belang en het voordeel uit van Interactieve Groepsexperimenten voor musea, themaparken en grote evenementen; de 3 activiteitensectoren waarbinnen de vennootschap actief is.

Om die concepten in praktijk om te zetten, zorgde *de pinxi* voor een verrassing door de toehoorders de controle te geven: onder elke zetel stak er een envelop met twee fluorescerende stokjes, een groen en een rood, die de besturingsmiddelen van het experiment moesten voorstellen. Door middel van lichtbundels werd de zaal in twee groepen onderverdeeld voor een groot interactief spel dat uit vier proeven bestond.

Het voertuig van iedere ploeg, en ook de hindernissen die de ploegen moesten plaatsen om hun tegenstander te blokkeren, verplaatsten zich naar gelang van de fluorescerende stokjes van de deelnemers: met het rode stokje kon de pendel van de ploeg naar links worden gestuurd, met het groene stokje naar rechts.

De voertuigen verplaatsten zich precies volgens de verspreiding van de kleuren rood/groen in de zaal: een camera analyseerde in real time de wil van de zaal en transfereerde deze bewegingsimpulsen 20 keer per seconde naar de centrale computer die het beeld genereerde.

Dit interactief groepsspel werd ontwikkeld op basis van simulatietechnieken en virtuele realiteit. De besturingssoftware voor het experiment, het systeem voor de analyse van de zaal, de virtuele werelden en de geluidssfeer werden allemaal gecreëerd door *de pinxi*.

Wenst u meer informatie over onze interactieve groepsexperimenten, dan kunt u steeds bij ons terecht.
info@depinxi.be