

- [SITE UTC](#)
- [Newsletter](#)
- [Twitter](#)
- [Facebook](#)
- [Web TV](#)
- [FR](#)
 - [EN](#)
- [Recherche interactions.utc.fr](#)

Nom du site

Menu

Menu complémentaire

[Donnons un sens à](#)

[l'innovation](#)

- [Thématiques](#)
 - [Bio-mécanique, bio-ingénierie, ingénierie de la santé](#)
 - [Biotechnologies, biocatalyseurs, biomimétisme](#)
 - [Génie des procédés, chimie, développement durable, agroressources](#)
 - [Mécanique, acoustique, matériaux, électromécanique](#)
 - [Automatique, robotique, décision, informatique, réalité virtuelle](#)
 - [Technologie et sciences de l'homme](#)
 - [Modélisation urbaine, ville durable, urbanisme](#)
 - [Mathématiques appliquées](#)
 - [Design industriel](#)
 - [Pluridisciplinarité](#)
 - [Doctorat](#)
 - [Entrepreneuriat, startups](#)
 - [Prix et concours](#)
 - [International](#)
 - [Vie de l'université](#)
 - [Regards sur le monde](#)
- [Magazine](#)
 1. [Interactions, le Magazine des Technologies Emergentes](#)
 2. [Thématiques](#)
 3. [Entrepreneuriat, startups](#)
 4. Faire du sport devient un jeu !

[Entrepreneuriat, startups](#)

Articles

Faire du sport devient un jeu !

Créée par deux étudiants de l'UTC, la start-up Kumpa propose une application disponible sur smartphones pour rendre ludiques vos séances de running et de vélo.

19 déc. 2017

Faire du sport devient un jeu !

Lorsque l'on se fixe des objectifs d'entraînement, la répétition des séances peut parfois être fastidieuse. En téléchargeant l'application Kumpa sur votre mobile, chaque foulée ou coup de pédale vous permet de récolter des points, de relever des challenges ou de vous mesurer à d'autres runners pour s'emparer de leurs butins. Plusieurs histoires vous sont proposées seul ou en équipe afin d'ajouter du piquant à vos exploits sportifs. Début 2018, vous pourrez mener un reportage en pays maya sur les traces de la célèbre émission Ushuaïa. D'autres aventures devraient être disponibles très prochainement comme le jeu mythique Pacman ou bien une échappée en pleine nature avec Koh Lanta. Le score mais aussi la régularité de vos efforts chaque semaine débloquent des niveaux. Chaque titre représente quatre semaines d'entraînement. Kumpa n'est pas un jeu vidéo de type réalité augmentée comme un Pokemon go où les joueurs deviennent accros à un univers, l'objectif est de se motiver à se dépenser et à améliorer sa condition physique. Des formules interentreprises sont déjà imaginées pour éveiller l'émulation entre salariés. Sécurité et plaisir obligent, un accessoire maintient le téléphone dans votre main sans que vous ayez à le tenir et des alertes sonores vous invitent à regarder votre écran uniquement aux moments cruciaux.

Un projet made in UTC

Lancée il y a un an et demi dans le cadre du parcours Entrepreneuriat élite, l'initiative de départ a su évoluer. « Influencé par ma formation en design, j'avais d'abord pensé à un objet sportif connecté mais la demande est surtout orientée vers les logiciels, les jeux de sport et les applications sportives comptent parmi les téléchargements les plus populaires sur smartphones » analyse Maxime Robinet, l'un des deux cofondateurs, actuellement à la fin de son cursus génie mécanique filière design. Le succès de l'américain Zombie run sorti en 2012 a aussi servi d'exemple. Le projet est officiellement devenu une entreprise il y a quelques semaines. Le modèle économique est basé sur l'achat d'épisodes ainsi que de « Power ups » donnant accès à des points et des vies supplémentaires mais aussi des partenariats avec des marques. Des discussions avec des grandes entreprises comme Bandai Namco et TF1 sont en cours. Après une expérimentation en France début 2018, la jeune start-up ambitionne aussi de séduire le marché américain à plus long terme. Affaire à suivre... n

<http://www.kumpa.co>

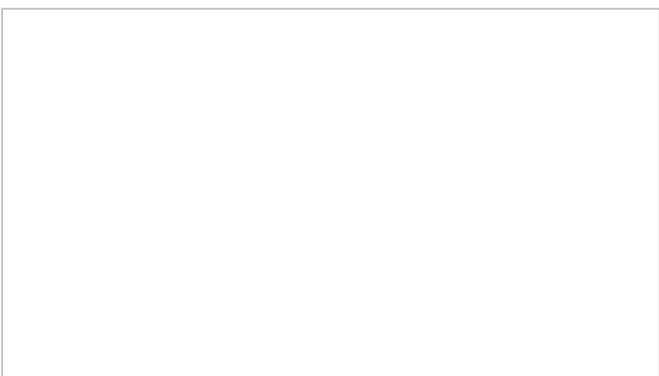
A lire aussi sur le même sujet

[La Fête de la Science](#)



[La Fête de la Science](#)

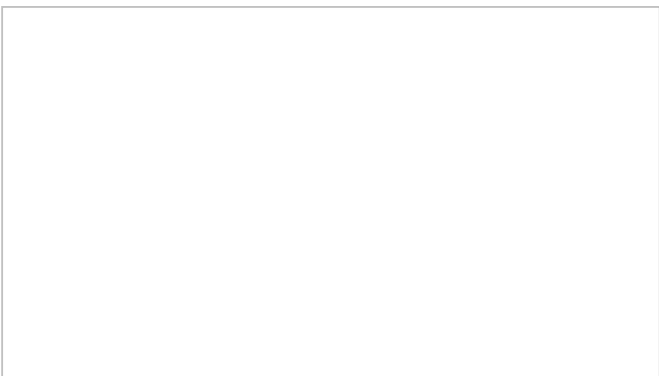
Articles



[Thématique : : Entrepreneuriat, startups](#)

[Compellia, la startup qui conseille les directions marketing](#)

Articles



[Thématique : : Entrepreneuriat, startups](#)

[Vitibot, du centre d'innovation aux vignobles français](#)

Web TV



[Compellia, la startup qui conseille les directions marketing](#)

[PDF](#)

[Partager](#)

- [Facebook](#)
- [Twitter](#)
- [Linkedin](#)

[Lecture](#)

[ConfortImprimer English](#)

Le magazine

Le magazine est téléchargeable en version française et anglaise

déc. 2017 • N° 45

Innovation pédagogique : l'approche UTC

- [Version interactive](#)
- [Télécharger en français - PDF - 3200 Ko](#)

(Couverture) Interactions - déc. 2017 • N° 45

[Voir tous les magazines](#)

Abonnez-vous aux newsletters d'interactions UTC

Donnons un sens à l'innovation

Construite sur une pédagogie de l'autonomie et une recherche technologique interdisciplinaire orientée vers l'innovation, l'UTC forme des ingénieurs, masters et docteurs aptes à appréhender les interactions de la technologie avec l'homme et la société.

Avec ses 9 laboratoires de recherche et son ouverture internationale, l'UTC se positionne parmi les meilleures écoles d'ingénieurs dans le monde.

- [WEB-TV UTC](#)
- [Diplômés](#)
- [Faire un don](#)
- [Contacter la rédaction](#)
- [Crédits](#)
- [Mentions légales](#)
- [Cookies](#)