

# **Communauté Culture, Presse et Médias du pôle de compétitivité Cap Digital**

2010

A propos de Cap Digital .....	5
A propos de la Communauté Culture Presse et Médias .....	6
<b>Les projets :</b>	
ASTREE .....	12
Augmented Museums .....	19
AVRIGHTS .....	8
Awdiosoftware .....	14
Blinkster-Prototype.....	20
CADI .....	11
Chœurs de la Cité .....	20
Cine Lab .....	7
Conte-Moi .....	18
Dem@t Factory .....	13
DIAM ( Distribution Interactive Avancée de la Musique) .....	14
EarToy .....	7
Interlude .....	12
Itinéraires Littéraires .....	20
Karoké 2.0 .....	15
Le son en Haute Résolution Spatiale pour la TVHD et le home cinema.....	9
Leporello .....	17
LiveMusicMulticast.....	19
MARTIN.....	10
MXpP4 .....	12
My ZIK ME.....	15
Numérisation diapositives.....	10
OrJo .....	16
PANIC .....	15
PIITHIE .....	8
Radio +.....	13
RAFFUT .....	11
Sciences HD.....	15
Smart Muse.....	17
SOLEN.....	18
SYLEN .....	9
Table de mixage audio vidéo .....	10
Topophonie .....	21
Touristes Géolocalisés .....	10
Urban Musical Game@Paris.....	21
Voxstrumental- Prototype d'interaction musicale multi-participants.....	14
VoxStruments .....	8





Cap Digital est le pôle de compétitivité de la filière des contenus et services numériques. Il regroupe plus de 600 adhérents : 530 PME, 20 grands groupes, 50 universités et grandes écoles regroupant 170 laboratoires de recherche.

Le pôle couvre 9 communautés de domaine :

- Culture, Presse, Media
- Design numérique
- Education et Formation Numériques
- Image, Son et Interactivité
- Ingénierie des connaissances
- Jeu Vidéo
- Logiciel libre, Coopération et nouveaux modèles (CoLLibri)
- Robotique et Objets Communicants (Cap Robotique)
- Services et Usages Mobiles

Pour soutenir la créativité et la compétitivité de ce secteur industriel qui représente à lui seul un marché mondial de 300 milliards d'euros, Cap Digital mène les actions suivantes : l'aide au développement de la R&D et de l'innovation ; le développement de plates-formes mutualisées ; l'accompagnement dans le développement des entreprises à tous les niveaux ; la gestion prévisionnelle des compétences et l'accompagnement dans le recrutement, la formation et la gestion de projet collaboratif ; l'organisation d'ateliers et de formations ; la veille et la prospective, notamment à travers son programme « Think Digital » ; et le rayonnement et la compétitivité à l'international.

Depuis 2006, Cap Digital a reçu plus de 1000 projets, en a labellisé plus de 400 parmi lesquels près de 300 ont été financés. Ces projets représentent un investissement total de 550M€, dont environ 250M€ de financement public. En 2009, dans le cadre du plan filière régional, plus de 60 sociétés ont bénéficié d'ateliers d'aide au développement et plus de 40 sociétés ont participé aux missions internationales pilotées par Cap Digital.

[info@capdigital.com](mailto:info@capdigital.com) – [www.capdigital.com](http://www.capdigital.com)

# A propos de la Communauté Culture Presse Médias

La communauté Culture Presse Médias rassemble une centaine d'adhérents au sein de Cap Digital. 38 projets collaboratifs de R&D sont menés dans cette thématique. L'investissement total sur ces projets est de 81 M€, dont 36 M€ de financement public.

La Communauté « Culture Presse Médias » rassemble les acteurs de la « culture 2.0 », autour des enjeux prioritaires dans ce domaine : les projets combinant la production de contenus et le développement d'outils d'expertise culturelle, le traitement des contributions amateurs à l'information et la collaboration des acteurs du numérique avec les institutions culturelles. Elle travaille également sur les pratiques culturelles contributives, et les nouvelles écritures favorisées par le développement du numérique, avec les opportunités qu'elles ouvrent : transmedia, ubimedia, plurimedia.

Les membres de Cap Digital dont les activités sont liées à la Communauté Culture, Presse et Médias sont :

1point61	Editions Belin	Musicoverly
Advestigo SA	Editions de l'Analogie SARL	MPX4
AFP – Agence France–Presse	Editions Odile Jacob	NEMOPTIC
Agence de Presse T.C.A (TechnoChroniqueurs Associés)	Editions POLE SAS	New Media Plus
ANAKEEN	EDITIS	Newscape Technology
ANCOR	EDP Sciences	NONFICTION
Apach Network	Elapse	ORBE
ARCHIVIDEO SA	Enfin Bref Production	Press Index
Arkamys	ePagine Publications Numériques	Puce Muse
Art graphique et patrimoine	Exploradome	Pycreus
Article Z	FAIR PLAY INTERACTIVE	QOBUZ
Ateliers d'Edition Européen	HACHETTE LIVRE	Reciproque
AUDIONAMIX	I2S	Rue89

Awdio	INA	SGT
AXYZ	Inflammable Production	Socio-économie de la Culture et de la Communication
Banctec S.A.	INRIA	STRAPMEDIA
BOOKEEN	Institut de Recherche et Innovation	T1SCH
Centre Georges Pompidou	IRCAM	Technologues Culturels
Chemins de Tr@verse	JOUVE	Think Out
Cité des Sciences et de l'Industrie (Universcience)	LCPC	TRUSTSEED
Citizenside.com	LEDEN	uFo – urban Fabric organization
CITU	Leezam	Université Paris 5 René Descartes
Civis memoria	lelivrescolaire.fr	Université Paris 8 – Saint Denis
CNAM (Conservatoire National des Arts et Métiers)	Manolosanctis	Vectuel
CNC (Centre National de la Cinématographie)	Mediapart	Vinci Consulting
CULTURAL HERITAGE ONLINE	Milibris	VIVACODE
DEDALE	Mindshot	Vizion'R SAS
DigiBiDi	Mines ParisTech	WELOVEWORDS

Pour plus d'informations, contactez le référent de la Communauté:

Elisabeth Racine: [elisabeth.racine@capdigital.com](mailto:elisabeth.racine@capdigital.com)

**38 projets collaboratifs de R&D sont menés dans cette thématique. L'investissement total sur ces projets est de 81 M€, dont 36 M € de financement public.**

Abréviations utilisées :

*ANR : Appel à projets de l'Agence Nationale de la Recherche*

*W2 : Appel à projets Web 2.0*

*FEDER : Appel à projets du Fonds Européen de Développement Régional*

*FUI : Appel à projets du Fond Unique Interministériel*

*PM : Appel à projets Proxima Mobile*

*SG : Appel à projet Serious Games*

*THD : Appel à projet pour l'expérimentation de prototypes sur la plateforme Très Haut Débit (THD) de Cap Digital*

## ANR 2006 – 1<sup>er</sup> semestre 2006

### Cine Lab

---

Le projet Cine Lab est un projet d'annotation de films et de partage d'annotation sur postes de travail, sites Web et dispositifs mobiles

**Porteur** : Centre George Pompidou- IRI

**Partenaires** :

- PME : Antenna
- Académiques : Forum des Images, LIRIS

### EarToy

---

Le projet EarToy consiste à exploiter les technologies de restitution audio3D et de capture du mouvement existantes, dans leurs développements les plus récents, et à explorer le potentiel de la modalité d'interaction audition/corps/espace à travers des scénarios d'usage ludiques s'appliquant, en particulier, au domaine du jeu musical.

**Porteur** : IRCAM

**Partenaires :**

- Grands groupes : Sony CSL
- Académiques : CNRS UMR 7593

**PIITHIE**

---

Le projet PIITHIE (Plagiat et Impact de l'Information Textuelle recHerchée dans un contexte InterlinguE) s'inscrit dans un mouvement de plus en plus important de maîtrise de l'information diffusée. Il vise premièrement la détection de plagiats de textes. Les techniques de traitement automatique des langues (TAL) devraient permettre d'améliorer les performances et d'accroître le potentiel de recherche des outils d'Avestigo et de Sinequa. Le deuxième objectif concerne le suivi d'impact : les diffuseurs d'information sont très intéressés par la possibilité d'évaluer l'impact de leur production.

**Porteur :** Avestigo

**Partenaires :**

- PME : Sinequa
- Académiques : Laboratoire Informatique d'Avignon, Laboratoire d'Informatique de Nantes Atlantique

**VoxStruments**

---

Le VoxStruments réinvente dans le contexte numérique les deux composants majeurs d'un instrument : l'interface utilisateur et le mécanisme de synthèse du son.

**Porteur :** IRCAM

**Partenaires :** PME : Arturia, Voxler

<b>CAP DIGITAL 2006 – 1<sup>er</sup> semestre 2006</b>
--

**AVRIGHTS**

---

Le projet AVRIGHTS vise à créer un service de suivi des droits pour la diffusion télévisée au niveau européen. Ce service sera proposé aux détenteurs de catalogues audiovisuels pour vérifier l'exploitation faite de leurs contenus, qu'il s'agisse d'émissions intégrales ou

d'extraits, sur 400 chaînes en Europe, et ainsi de recouvrer tous droits de diffusion non déclarés et non perçus.

**Porteur** : Newco

**Partenaires** : Académique : INA

## Le son en Haute Résolution Spatiale pour la TVHD et le home cinema

Projet d'adaptation et d'amélioration des solutions Optimizer et HSR pour répondre aux contraintes spécifiques de la TVHD dont les normes imposent maintenant le son multicanal. Il s'agit de développer des solutions sur les industries plus dynamiques de la télévision haute définition (TVHD) dont les normes imposent maintenant le son multicanal.

**Porteur** : Trinnov

### FUI 3 – 2<sup>ème</sup> semestre 2006

## SYLEN

Le projet **SYLEN** consiste à créer et à développer de nouveaux terminaux électroniques «ultra portables » de type « livre électronique », adaptés à la lecture de livres, de revues ou de journaux diffusés sous forme numérique. Ce projet est basé sur l'utilisation d'une nouvelle technologie d'affichage de type « papier électronique ». Le projet SYLEN vient en continuité de l'évolution des livres et journaux électroniques interactifs sur le marché : les technologies de type « papier électronique » sont émergentes, autour de quelques centres de R&D et de quelques industriels, dont la société française Nemoptic.

L'apparition de ces composants de visualisation crée une rupture technologique, autorisant la réalisation de nouveaux dispositifs nomades de haute qualité à très basse consommation électrique : ils ne consomment de l'énergie que lorsque l'on change le contenu affiché, (contrairement aux écrans disponibles couramment aujourd'hui sur le marché, qui doivent être rafraîchis en permanence).

**Porteur** : Nemoptic

**Partenaires** :

- PME : Bookeen, ePagine, iCodex, Tecdev, TES
- Etablissements publics et partenaires académiques : Centre Georges Pompidou-BPI, Université Paris 6-Lip6, CNRS-LIRIS, CNRS-Lutin

## OSEO MONOPARTENAIRE – 2<sup>ème</sup> semestre 2006

### MARTIN

L'objet du projet « MARTIN » est de créer un ensemble de plateformes qui permettent de mettre dans la maison des objets capables de recevoir des flux d'informations. Le caractère innovant de ce projet est qu'il vise dans un premier temps un objet présent dans tous les foyers et qui aujourd'hui a subi peu d'évolution dans ses usages : le réveil. Le projet MARTIN va permettre la création de nouveaux services de diffusion de contenu.

**Porteur** : Baracoda

### Table de mixage audio vidéo

La table de mixage permet à l'utilisateur de mieux modeler, modifier et d'agir sur le contenu vidéo à diffuser, ce qui lui procure une meilleure maîtrise et un fort outil de différenciation. Vixid devient la première société à rendre accessible le mixage de quatre couches vidéo.

**Porteur** : Vixid

## OSEO MONOPARTENAIRE – 1<sup>er</sup> semestre 2007

### Numérisation diapositives

Service et procédé de numérisation de diapositives à haute cadence.

**Porteur** : Devotis/Vidéoforever

### Touristes Géolocalisés

Le concept Cityzeum regroupe un ensemble de produits et services touristiques multimédia adaptés à la mobilité : guides touristiques multimedia sur supports mobiles, plateformes et services de distribution de contenu numérique culturel et touristique pour supports mobiles ou web, bases de données multimédias de contenu.

**Porteur** : Cityzeum

## ANR 2007 – 1<sup>er</sup> semestre 2007

### CADI

---

Le projet CADI vise à produire un prototype de composants logiciels pour la Distribution, tant brick-and-mortar (magasins) que vente en ligne (site de e-commerce). Il met en œuvre des techniques de data mining et réseaux sociaux intégrées dans des composants logiciels et validées à travers deux démonstrateurs en vraie grandeur dans un magasin et sur un site de e-commerce de biens immatériels. Il permet de fournir des recommandations au consommateur au moment de l'achat, permettant d'augmenter la fidélité client et le volume des ventes.

**Porteur** : Kxen

**Partenaires** :

- Grands groupes : Groupe SAMSE
- PME : Mondomix, Numsight, Spacecode
- Académiques : LIP6–Université Pierre et Marie Curie, Université Paris 13– LIPN, LITIS –INSA de Rouen

### RAFFUT

---

Le projet RAFFUT (Repérage Automatique de Fichiers Frauduleux sur sites UGC) permet d'aboutir à une plate-forme commerciale de détection, de protection et de gestion de droits d'auteurs et de propriété intellectuelle et industrielle utilisable dans le contexte spécifique des sites UGC.

**Porteur** : Advestigo

**Partenaires** :

- PME : SportFive
- Académiques : INRIA LPES

## OSEO MONOPARTENAIRE – 2<sup>ème</sup> semestre 2007

### MXP4

MXP4 met en œuvre une R&D au service de la musique et des artistes. Contrairement à beaucoup, elle ne se concentre pas sur des technologies d'exploitation du patrimoine musical existant mais travaille sur la nature même de la musique.

Parce qu'elle considère le média musical comme un ensemble décomposable et manipulable, la technologie MXP4 permet d'articuler des concepts très novateurs au sein d'un projet d'entreprise ou création et écoute musicale sont totalement reconsidérées.

**Porteur :** MXP4

## ANR 2008 – 1<sup>er</sup> semestre 2008

### ASTREE

L'objectif majeur du projet ASTREE est de montrer qu'il est possible de développer un langage commun doté d'une sémantique riche, apte à répondre aux besoins de la communauté des créateurs numériques et doté de caractéristiques permettant d'assurer sa pérennité à long terme grâce à une syntaxe à la fois concise et expressive, se basant sur une algèbre de composition de blocs diagrammes inspirée par la notation mathématique.

**Porteur :** GRAME

**Partenaires :** Académiques : ARMINES-CRI, IRCAM

### Interlude

Le but du projet Interlude est de développer des interfaces gestuelles collaboratives permettant une exploration expressive en temps réel de contenus musicaux, dans le domaine du signal audio comme dans celui, symbolique, de la partition.

**Porteur :** IRCAM

**Partenaires :**

- PME : Atelier des Feuillantines, Dafact, NoDesign, Voxler
- Académiques : GRAME

## Radio +

L'objectif de ce projet est de maîtriser les techniques de radio numérique T-DMB et d'innover en matière de production de contenus visuels interactifs afin d'offrir une qualité de service répondant aux futures exigences des fournisseurs de contenus français tout en restant conforme à la réglementation. Les optimisations recherchées visent à innover en termes de création, de production et de diffusion de contenu numérique interactif afin d'anticiper les nouveaux usages tout en conservant les propriétés de créativité, de réactivité, de personnalité et d'ergonomie de la radio.

**Porteur :** Ediradio (RTL)

**Partenaires :**

- PME : Allegro, Cameon, TDF
- Académiques : Institut TELECOM –ParisTech

## FUI 6 – 1<sup>er</sup> semestre 2008

## Dem@t Factory

Le projet DEM@T FACTORY vise à améliorer ou développer tous les outils et toutes les méthodes propres à mettre en place une chaîne industrielle de numérisation du patrimoine, tous types de documents écrits confondus.

DEM@T FACTORY traite plusieurs thématiques : le développement d'un superviseur «intelligent» pour la gestion des flux et des problèmes, la modélisation des documents permettant de le gérer dans son ensemble et non page par page, des outils de prédiction de performance à tous les niveaux, la visualisation 3D des documents pour faciliter l'intervention humaine et le développement d'interfaces pour augmenter la rapidité de l'adaptation à un nouveau type de documents.

**Porteur :** SAFIG

**Partenaires :**

- PME : A2IA, BancTec, TEMIS
- Etablissements publics et partenaires académiques : ESIEE– A2SI, CNAM–CEDRIC, Université de Paris 6–LIP6

## FUTURS EN SEINE – 1<sup>er</sup> semestre 2008

### Awdiosoftware

Awdio est une plate-forme Internet de diffusion musicale exclusivement centrée sur le live qui permet au grand public d'avoir un accès en temps réel à la musique des clubs, bars, lounge et salles de spectacles les plus prisées du monde entier.

**Porteur** : Awdio

### Voxstrumental– Prototype d'interaction musicale multi-participants

Voxstrumental réunit deux prototypes technologiques issus de Cap Digital : Voxler développe un prototype d'interaction musicale collective, basé sur son interface vocale en temps réel. Ce dispositif permet aux participants de chanter dans les microphones pour former ensemble un orchestre d'instruments numériques. Ils font ainsi danser NAO, le prototype de robot humanoïde développé par Aldebaran Robotics.

**Porteur** : Voxler SAS

## THD – 1<sup>er</sup> semestre 2009

### DIAM (Distribution Interactive Avancée de la Musique)

Le projet consiste à expérimenter sur les réseaux THD la mise à disposition de contenus numériques musicaux à travers un service de distribution innovant adossé sur la plateforme de distribution et de téléchargement de Mondomix en proposant :

- La création de « disquaires virtuels » dans des lieux publics appelés Totems Musicaux
- Le développement d'un dispositif innovant d'interaction entre la télévision IP, la plateforme THD et notre plateforme de e-commerce.

**Porteur** : Mondomix Media

## Karaoké 2.0

---

Karaoké 2.0 est un portail 2.0 en ligne et communautaire pour offrir de nouvelles formes de jeux de karaoké.

**Porteur** : Voxler

**Partenaires** : Pictomusic (PME)

## My ZIK ME

---

My ZIK ME est une chaîne de TV musicale, 100% personnalisée, interactive et convergente (interactions avec les réseaux sociaux comme Facebook), diffusée en IPTV sur l'écran de TV du salon via les box des FAI.

**Porteur** : Fair Play Interactive

## Sciences HD

---

Le projet consiste en une plate-forme de service encyclopédique à contenu audiovisuel participatif, dans un domaine qui représente un enjeu important sur le plan de la formation initiale et continue : la culture scientifique et technique.

**Porteur** : Sciences and Co

**Partenaires** : Itaapy (PME)

**ANR 2009 – 1<sup>er</sup> semestre 2009**

## PANIC

---

Le projet PANIC (Pro-Activité des Audiences et Numérisation des Industries Culturelles) se propose d'analyser ce que la révolution du numérique a de spécifique. Il vise à préciser la transformation des modèles d'affaires et des stratégies des divers acteurs qui tentent d'accompagner le déplacement de la valeur depuis les contenus artistiques numérisables jusqu'aux divers services ou produits qui leur sont liés.

**Porteur** : Télécom ParisTech

**Partenaires :**

- Grands groupes : France Télécom
- Académiques : CNAM, Université de Paris 13 – CEPN

## FEDER 2– 1<sup>er</sup> semestre 2009

**OrJo**

L'OrJo (orchestre de joysticks) est un orchestre d'instruments virtuels visuels pour interfaces gestuelles économiques et réseau de mutualisation des savoirs.

**Porteur :** Puce Muse

**Partenaires :**

- PME : 3Dlized
- Académiques : Institut Jean le Rond d'Alembert, Université Paris 6–LAM (Lutheries, Acoustique Musique), CNRS–LIMSI, Ministère de la Culture et de la Communication

## FUI 8– 1<sup>er</sup> semestre 2009

**CINECAST**

Le projet CineCast s'appuie sur une plateforme industrielle de diffusion des films et des métadonnées (infrastructure Globe Cast / Orange et outils d'indexation et de gestion de média de sa filiale NETIA) et développe des outils permettant de nouvelles formes de navigation, d'enrichissement de contenus et de partage de points de vue par le plus grand nombre. CineCast combine pour cela le savoir-faire éditorial et en matière d'ingénierie documentaire des principales bibliothèques de films françaises et du premier média social du cinéma Allo Ciné, des technologies d'analyse automatique de l'image, des outils d'ingénierie sociale (moteurs de recherche, technologies collaboratives) et enfin de nouvelles interfaces d'annotation, de rendu et d'échange stimulant la création de nouveaux services et de start-ups.

**Porteur :** NETIA

**Coordination scientifique et technique :** Centre Pompidou–IRI et CNRS–LIRIS

**Partenaires :**

- PME : AlloCiné, Exalead, Jamespot, Globe Cast, Lesite.TV, Univers Ciné, VodKaster

- Etablissements publics et partenaires académiques: Bibliothèque Nationale de France, CEA List Fontenay, Centre Pompidou-BPI et IRI, Cinémathèque Française, Forum des Images, INA, Institut Telecom-ParisTech, Université de Lyon 1 – Liris

## IAPER 2009 – 1<sup>er</sup> semestre 2009

### Smart Muse

Le projet SMART MUSE repose sur la notion de visite intelligente et personnalisée d'un lieu culturellement référencé : dans le cadre du projet, il s'agit de valider le concept sur l'exemple du Musée et de la ville, en l'occurrence le Centre Pompidou et le Vieux Nice. L'ambition de Smart Muse est de démontrer une solution client/serveur à partir de téléphones NFC et de tags associés à des œuvres d'art dont la finalité est de rendre le musée plus attractif grâce à la mise en place d'une interface plus intelligente entre le visiteur (téléphone NFC) et les œuvres exposées (tags).

**Porteur :** ConnectThings

**Partenaires :**

- Grands Groupes : Sagem Wireless
- PME : Inside Contactless
- Académiques : Centre Georges Pompidou
- Collectivités : Ville de Nice

## WEB 2.0 – 2<sup>ème</sup> semestre 2009

### Leporello

Leporello va contribuer à structurer l'offre de musique en ligne légale par un service innovant qui vient enrichir et épauler la filière sur le plan de la documentation et du service offert au consommateur. L'objectif est de proposer des outils et des services de navigation, de recherche, de présentations simples pour présenter des faits et des connaissances pertinentes sur les discographies, sur la connaissance commune des auteurs, des compositeurs, des interprètes, des intervenants dans la chaîne de création et de distribution de contenus musicaux, sur l'histoire des œuvres et des salles de concert, etc.

L'innovation est donc dans la fusion et la mutualisation de toutes ces sources d'informations autour d'une seule plateforme fédérant divers acteurs (professionnels, fans, amateurs).

**Porteur :** Qobuz

**Partenaires** : Exalead (PME)

## PROXIMA MOBILE 2009 – 2<sup>ème</sup> semestre 2009

### Conte-Moi

Conte moi est une application qui permet de diffuser des contes audios ainsi que des ressources associées (images, textes, informations) sur des téléphones mobiles de dernière génération (smartphones)

**Porteur** : Tralalère

**Partenaires** : Deci Dela (PME)

## FUI 9– 2<sup>ème</sup> semestre 2009

### SOLEN

#### **SOLEN : Système Interopérable de Lecture Electronique Nomade**

SOLEN est un programme qui se place dans une perspective d'industrialisation à 3 ans ( 2013) depuis des terminaux de lecture nomades avec moteur de recherche plein texte et images ( sous projet 1 piloté par ePagine)

- Une plateforme d'accès aux contenus textuels multi-sources depuis des terminaux de lecture nomades avec moteur de recherche plein texte et images
- Une plateforme communautaire Librairie 2.0 avec moteur de recommandations basé sur les affinités de lecture et visant au prêt de livres électroniques
- L'enjeu technologique porte autant sur le moteur de recommandations et l'extraction des sentiments et émotions des lecteurs à partir d'annotations que sur l'expérimentation technique, sociale et économique du prêt de livres électroniques.
- Les lecteurs ebook de 2<sup>e</sup> génération interopérables

**Porteur** : epagine (sous projet 1 : plateforme d'accès aux contenus textuels multisources)

Jamespot (sous projet 2 : Librairie 2.0 communautaires)

Nemoptic : Lecteurs opérables 2<sup>e</sup> génération (sous projet 3)

**Partenaires** :

- PME : Bookeen, Corenum, Freescale, ILObjects, Jamespot, Mandriva, NoDesign, Nemoptic, Pertimm, Proxem
- Académiques : IS2TPSC, Université de Paris 6, LUTIN, SciencePo-Medialab, Institut Telecom – ParisTech, TES

## THD – 2<sup>ème</sup> semestre 2009

### LiveMusicMulticast

Le projet vise à exploiter les possibilités ouvertes par le très haut débit pour proposer aux créateurs des dispositifs permettant la création collaborative, l'éducation musicale, des master class et la diffusion de concerts/performances simultanées multi sources.

**Porteur :** REMU

**Partenaires :**

- PME : Accords croisés, Mondomix
- Associations : Centre Barbara Fleury Goutte d'Or, Collectif MU

## FUTURS EN SEINE 2009– 2<sup>ème</sup> semestre 2009

### Augmented Museums

Le projet Augmented-MUSEUMS vise à réaliser un prototype de parcours interactif en réalité augmentée pouvant être déployé au sein de musées. Ce type de parcours permet aux visiteurs de participer à une visite scénarisée à visée pédagogique et ludique reposant sur un sous-ensemble d'œuvres du musée. Le visiteur peut alors interagir avec les œuvres en obtenant du contenu multimédia leur étant associé. Les usagers du parcours peuvent également échanger des données afin de poursuivre leur progression respective au sein du scénario. Enfin, dans ce prototype, du contenu en réalité augmentée permettra de superposer des objets en 3D au parcours.

**Porteur :** int13

**Partenaires :**

- PME : UBIDREAMS
- Académiques : CNAM-CEDRIC, Institut Telecom –SudParis
- Associations : APSR

## Blinkster-Prototype

---

Blinkster est une application gratuite, simple et accessible de réalité augmentée qui permet d'accompagner la visite de « Futur en Seine » et d'obtenir des informations complémentaires sur les exposants, leurs stands et leurs prototypes. Dans le cadre de « Futur en Seine » vient s'ajouter une dimension ludique et de parcours de l'évènement. Le système Blinkster se compose à la fois d'une application cliente sur le téléphone mobile et d'un service hébergé avec d'autres services Web que du contenu propre.

**Porteur :** Eureva

**Partenaires :**

- Grands groupes : Orange
- PME : Labogroup
- Académiques : Centre Pompidou/IRI, Institut Télécom

## Chœurs de la Cité

---

Chœurs de la Cité est un jeu musical collectif et participatif permettant aux franciliens de revisiter en chœur le patrimoine de la chanson française. Le système technique de Chœurs de la Cité intègre les technologies de deux partenaires : Voxler spécialisé dans le développement d'interfaces de contrôle vocal expressives et intuitives et développe notamment un moteur complet de jeux de chant, et Wizarbox est spécialisé dans le développement de jeux vidéos et d'outils pour le jeu vidéo. Fonctionnellement, Chœurs de la Cité est un nouveau concept de jeu de chant multijoueurs unique et innovant car chaque « joueur » est en fait constitué d'un groupe de joueurs ( Chœur) dans une zone de la salle de chant. Il propose une nouvelle forme de gameplay collectif, inspiré du Gospel et basé sur le concept des jeux de chant jusqu'alors réservés à des individus.

**Porteur :** Voxler

**Partenaires :** PME : Wizarbox

## Itinéraires Littéraires

---

Le prototype permet de créer et de diffuser des itinéraires littéraires innovants et interactifs grâce à la géolocalisation. Le projet permettrait ainsi de mettre en valeur le patrimoine culturel francilien de façon ludique et pédagogique dans le cadre de Futur en Seine 2011.

**Porteur** : Leezam

**Partenaires** :

- PME : Connecthings
- Académiques : Telecom Paristech

## Topophonie

---

Le projet de recherche Topophonie porte sur la navigation sonore et visuelle coordonnée dans des flux et des masses d'évènements ( non ponctuels) avec un rendu audiographique spatialisé.

**Porteur** : Orbe

**Partenaires** : Académiques : IRCAM, ENSCI, LIMSI

## Urban Musical Game@Paris

---

Ce projet propose des prototypes modulaires de contrôle gestuel d'un environnement sonore collaboratif, combinant l'aspect ludique des jeux de balle et du jeu musical collectif.

**Porteur** : IRCAM

**Partenaires** : PME : NoDesign







info@capdigital.com  
Tél. +33 (0)1 40 41 11 60  
Fax. +33 (0)1 40 41 11 65  
Passage de l'Innovation  
74 rue du Faubourg Saint-Antoine – 75012 Paris

Notre actualité : [www.capdigital.com](http://www.capdigital.com)  
Nos événements : [www.digitallyours.fr](http://www.digitallyours.fr)  
[www.twitter.com/Cap\\_Digital](https://www.twitter.com/Cap_Digital)  
[www.facebook.com/capdigital](https://www.facebook.com/capdigital)