

Communauté Services et Usages Mobiles du pôle de compétitivité Cap Digital

2010

A propos de Cap Digital 5

A propos de la Communauté Services et Usages Mobiles 7

Les projets :

Blinkster 17

Cause Builder..... 17

Cite Job 18

Citypulse 14

Conte Moi..... 18

CultureClic..... 18

Crowd 12

Just Bip..... 19

KITSUN 19

Là pour toi..... 20

LIMED..... 13

Ma Microplanète 14

Missing..... 15

Mob-it..... 9

Mobiles en Ville..... 8

Mobile Plus Sur 20

MobisanT 20

Moteur d’applications générique J2ME..... 9

Musiquale..... 15

Open Video Education 20

PLUG 10

PODREMOS 15

QosMobile 11

Quartier Numérique 9

SAMIP..... 21

Smart Muse..... 18

Solimobile 21

Stimulee 16

Topos..... 16

Touristes Géolocalisés 11

WINGS 12

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, Médias
- 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 projets collaboratifs ; 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 régionale, 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 – www.capdigital.com

A propos de la Communauté Services et Usages Mobiles

La communauté Services et Usages Mobiles rassemble près de quatre-vingt dix adhérents au sein de Cap Digital. 31 projets collaboratifs de R&D sont menés dans cette thématique. L'investissement total sur ces projets est de 37 M€, dont 17 M€ de financement public.

La Communauté Services et Usages mobiles se donne pour ambition de réunir les acteurs pour expérimenter les technologies avancées et les services innovants, observer et analyser les usages dans leur dimension d'ergonomie, de sécurité, d'utilité, d'éthique, de droit et d'acceptabilité. S'appuyant sur un tissu riche de forces de R&D industrielles, de recherche technologique et en sciences humaines et sociales l'objectif du pôle est de créer les environnements de communication, de service et d'usages permettant aux utilisateurs nomades :

- un accès ergonomique à des contenus multimédia riches,
- la coopération avec des groupes d'utilisateurs nomades,
- l'interaction avec des environnements communicants et la gestion de ses droits, de la sûreté et de la confidentialité de ses échanges.

Les membres de Cap Digital (entreprises, institutions et laboratoires de recherche) dont les activités sont liées à la Communauté Services et Usages Mobiles sont :

AFNIC	e-PLI	NETGEM MEDIA SERVICES (NMS)
Addictrip	EXPWAY	NOURY SOLUTIONS
Alioscopy (APLM)	Fabernovel sarl	NSIDED
ALPHACODE	FING	NUMSIGHT
Axalot	France Télécom	OBAD
Backelite	Groupement des cartes bancaires "CB"	Olive Mobile
BARACODA	Inside Contactless	One Family-Sencities
BEARSTECH	Institut TELECOM	OPTINNOVA
Big5Media	Intelligéré	PANAVISION ALGA TECHNO
Blogspirit	Intersec	Pierlis
Bluenove	IP-LABEL	Plasmasoft
Bluwan	iwedia Services	PRYLOS
Bouygues SA	Kahn & Associés	Publicis Conseil
Brain Adventures	KWAGA	Ramsesdeux SAS
Bulkypix	La Cantoche Production	RATP
Cahier d'école	La Compagnie des Mobilités	SENDA
Citilog	Le Hub Agence	Serensia
Codasystem	Le Monde Interactif	SFR
Com Une image	Leezam	SILICON SENTIER
Connecthings	Lynkware	SONEAR
DEDALE	Mobile Alley	SPACECODE SA
DIBCOM	Mobiluck SA	STREAMEZZO
Dis moi où	MobyView	Tralalere
DOMOLIB	Mostick	Trustmission SA
EDF - Recherche et Développement	Movea Development	TRUSTSEED
EMENCIA	MOVIKEN	Université de Paris 6 -Lip6
ENIGMA SYSTEMS SA	Net Innovations	VIVACODE
eNovance		WEBLIB SAS
		XILABS

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

Françoise Colaitis: francoise.colaitis@capdigital.com

31 projets collaboratifs de R&D sont menés dans cette thématique. L'investissement total sur ces projets est de 37 M€, dont 17 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 projets Serious Games

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

FUI 1 – 1^{er} semestre 2006

Mobiles en ville

L'objectif de ce projet est de contribuer au développement des services mobiles multimédia en analysant les effets sociaux de ces technologies et les logiques de développement de leurs usages, en particulier en ce qui concerne les mobilités et les formes de sociabilité dans l'espace urbain. Il s'agit de suivre les utilisateurs dans leurs déplacements et d'avoir un véritable observatoire des usages avancés des mobiles (services et contenus).

Porteur : France Télécom

Partenaires :

- **PME :** Mobiluck
- **Académiques :** Institut Télécom

OSEO MONOPARTENAIRE – 2^{ème} semestre 2006

Moteur d'applications générique J2ME

J2ME est une plateforme d'applications mobiles génériques basées sur un moteur de règles.

Porteur : Prylos

OSEO EUREKA – 2^{ème} semestre 2006

Mob-it

Solution innovante « web-to-mobile » permettant aux utilisateurs d'importer facilement sur leur téléphone mobile le contenu multimédia web de leur choix et d'envoyer des applications personnalisables à partir de gabarits pré-définis.

Porteur : NPTV France

Partenaires :

- PME : Monaco Télématique

CAP DIGITAL – 1^{er} semestre 2007

Quartier Numérique

Le Quartier Numérique s'inscrit dans le cadre de la mise en place de laboratoires vivants pour l'expérimentation de services mobiles innovants et le développement de nouveaux usages fondés sur des services de communication haut débit et très haut débit.

Le projet vise à favoriser et accompagner le déploiement d'une telle expérimentation dans le contexte urbain local du quartier, ainsi qu'à en analyser les

impacts en termes de valorisation du territoire et de transformation de la vie sociale locale. L'ambition du Quartier numérique est de renforcer les usages associés à l'Internet à très haut débit, que ce soit dans de nouvelles applications professionnelles et résidentielles, dans le resserrement des échanges sociaux ou dans l'avènement de services plus interactifs et en haute définition.

Porteur : Silicon Sentier

Partenaires :

- **PME :** Erenis, Fon, Peer2Phone, Les Ingénieurs Sociaux (Peuplade), VHT, FaberNovel, Abricoo, Adael, Ozone, SUN
- **Grandes Entreprises :** France Télécom- Orange, RATP, Neuf Cegetel, Pages Jaunes
- **Académiques :** Université de Paris 6-Lip6

ANR 2007 – 1^{er} semestre 2007

PLUG (Play Ubiquitous Games and Play More)

Le projet PLUG vise à favoriser l'émergence de jeux pervasifs. Il étudie des technologies de l'informatique diffuse (réseaux, systèmes embarqués, *middleware*, logiciels) pour les jeux ubiquitaires/pervasifs/ambiants à travers un jeu de rôle en réalité augmentée. Il s'accompagne d'une étude d'acceptabilité qui identifie les verrous sociologiques, culturels, économiques, éditoriaux et techniques susceptibles de faire obstacle à l'émergence de jeux ubiquitaires pour le grand public. Deux jeux ont été réalisés : PLUG les secrets du Musée en 2008 (présenté à Futur en Seine 2009), et PLUG Université Paris Nuit début 2010. Les deux jeux ont été joués par le public et fait l'objet d'études d'usages. Les joueurs ont montré leur enthousiasme à chaque fois, ils ont manifesté leur envie de revenir au musée.

Porteur : CNAM

Partenaires :

- **PME :** Net Innovations, Tetraedge
- **Grandes Entreprises :** France Télécom,
- **Académiques :** Institut Télécom, Université de La Rochelle

OSEO MONOPARTENAIRE – 1^{er} semestre 2007

Touristes Géolocalisés

Le concept Cityzeum regroupe un ensemble de produits et services touristiques multimédia adaptés à la mobilité : guides touristiques multimédia 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

FUI 5 – 2^{ème} semestre 2007

QosMobile

Le projet QoSMobile se propose de répondre à la problématique que rencontrent les opérateurs de réseaux et de services sur la supervision des réseaux de télévision mobile. Il s'attache à travers différents lots de développement, à identifier les paramètres clé entrant en compte dans l'évaluation de la qualité de service délivrée ainsi qu'à mettre en place un système intégré pour une supervision de bout-en-bout, c'est-à-dire de la tête de réseau jusqu'à l'utilisateur final.

Porteur : ENENSYS Technologies

Partenaires :

- **PME :** Siradel, ExpWay
- **Grandes Entreprises :** Alcatel Lucent
- **Académiques :** INRIA

ANR 2008 – 1^{er} semestre 2008

Crowd

L'objectif principal du projet CROWD est d'étudier et d'expérimenter l'échange de contenu multimédia entre des utilisateurs en mobilité en utilisant le paradigme de communication du *publish/subscribe* et les opportunités de communication lorsque deux utilisateurs se rencontrent. Le projet CROWD évaluera les technologies, l'architecture et les algorithmes définis dans le projet sur une plateforme réelle de gestion de contenu, celle de 20 Minutes.

Porteur : Thalès Communication

Partenaires :

- **PME :** 20Minutes France SAS,
- **Académiques :** Université de Paris 6 – LIP6

ANR 2009 – 1^{er} semestre 2009

WINGS

Interopérabilité étendue pour des chaînes d'approvisionnement en réseau.

Porteur : GS1

Partenaires :

- **Grandes Entreprises :** France Télécom
- **Académiques :** INRIA, Université de Caen, Université de Paris 6
- **Associations :** AFNIC

IPER 2009 – 1^{er} 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 :

- **PME :** Inside Contactless
- **Grandes Entreprises :** Sagem Wireless
- **Académiques :** Centre Georges Pompidou
- **Collectivités :** Ville de Nice

FEDER 2 – 1^{er} semestre 2009

LIMED

LIMED est un projet de moteur Meta-Educatif Linguistique pour Contenus Audiovisuels. Il propose de générer automatiquement des quiz de compréhension sur des contenus audiovisuels authentiques préexistants et fortement attractifs, par exemple des séries TV ou des news en langue originale.

Porteur : 4n Media Group

Partenaires :

- **PME :** Jamespot
- **Académiques :** Institut Télécom

Ma Microplanète

Ma Microplanète est un jeu vidéo géolocalisé qui vise à inciter le plus grand nombre d'utilisateurs à choisir une mobilité douce, partagée et durable en Ile-de-France.

A la fois jeu (MMORPG, *Massively Multi-Player Online Role Playing Game*), Système d'Information Multimodale (SIM) et projet pédagogique, Ma Microplanète dessine de nouvelles formes incitatives d'itinéraires complexes (valorisant la "subjectivité") et préfigure les "bourses d'échanges de mobilité", modèle alternatif aux plateformes centralisées de mobilité.

Ma Microplanète se décline en une application informatique (SIM + MMORPG), un *workshop think tank* auprès des opérateurs de mobilité, afin de réfléchir aux formes alternatives d'échange de l'information, et enfin une étude d'usage des publics dans laquelle l'utilisateur sera un acteur de la mobilité, force de proposition en termes de services et de collecte d'informations (*user generated system*).

Porteur : Le Hub Agence

Partenaires :

- **PME :** SOS 21, Senda, Groupe Chronos, Canal TP
- **Académiques :** INRIA, IMARA

WEB 2.0 – 2^{ème} semestre 2009
--

Citypulse

Citypulse est une plateforme web fédérative de partage des mesures environnementales urbaines.

Porteur : FING

Partenaires :

- **PME :** FaberNovel, XILABS
- **Académiques :** Université Paris 8– Laboratoire Paragraphe/Citu

Missing

Missing est un moteur de recherche humanitaire mondial des disparus destiné à centraliser l'ensemble des informations relatives aux disparitions liées à des catastrophes naturelles. La plateforme Internet proposée comprend une base de données réunissant les fiches de signalement des personnes disparues ainsi que les témoignages émis par les acteurs de terrain (ONG, hôpitaux, morgues, centres de secours...). Ces derniers ont la possibilité de collaborer grâce à différentes API intégrées (géolocalisation, web instantané, micro-blogging), et l'ensemble des informations recueillies est analysé et recoupé grâce au développement d'un moteur de corrélation spécifique.

Porteur : Fondation Casques Rouges

Partenaires :

- **PME :** Bearstech, European Consulting Services

Musiquale

Ce projet de R&D couplant recherche sur les usages et les modèles économiques à un développement technologique innovant doit permettre de jeter les bases d'une plate-forme d'outils intégrés de diffusion de contenus audio pour les enfants, susceptible d'alimenter des supports variés, de l'ordinateur familial au doudou électronique.

Porteur : Tralalère

Partenaires :

- **PME :** blogAngels, Productions Mary, José

PODREMOS (Plate-forme d'Outils de Distribution des REseaux sociaux sur les MOBILEs)

La nouvelle plate-forme de distribution mobile des réseaux sociaux envisagée dans le projet PODREMOS a pour objectifs de fournir un cadre et des outils de développement standardisés permettant aux acteurs du marché web 2.0 de prolonger au travers du mobile l'expérience de tout ou partie des réseaux sociaux qu'ils opèrent.

Porteur : Telefun

Partenaires :

- **PME :** ROSEN

Stimulee

STIMULEE est un outil de stimulation cognitive, appuyé sur une plateforme Web2.0 qui propose la constitution de dossiers "mémoriels" multimédia et personnels à partir desquels seront générés les exercices de stimulation cognitive. Cet outil est destiné plus spécifiquement aux personnes âgées saines ou malades et leur entourage (proches et aidants) et pourra être déployé dans les Etablissements d'Accueil pour Personnes Agées.

Porteur : Sagem Sécurité

Partenaires :

- **PME :** ARTS, Ergonomica, Sovame, XediX

TOPOS

Topos est une solution logicielle multiplate-formes pour la concertation publique et la réflexion qui s'adresse en priorité aux administrations et collectivités territoriales dans leur relation au grand public, et aux grandes rencontres et aux instances sociales, économiques et politiques (forum, Grenelle,.. etc).

La plateforme Topos pourra être adaptée pour la gouvernance concertée (entreprises et administration en usage interne) ou pour la relation clients.

Porteur : Adreva

Partenaires :

- **PME :** IIOjects, Pertimm, Prylos
- **Académiques :** Université de Paris6-LIP6

PROXIMA MOBILE – 2^{ème} semestre 2009

Blinkster

Blinkster est une application gratuite, simple et accessible pour répondre de manière directe aux besoins de recherche d'informations de la vie courante en utilisant les ressources de l'internet. Blinkster est une application de recherche par l'image et se compose à la fois d'une application cliente sur le téléphone mobile et d'un service hébergé qui fait l'interface avec d'autres services Web.

Porteur : Eureva

Partenaires :

- **Grands groupes :** France Télécom
- **PME :** Labogroup
- **Académiques :** Centre Georges Pompidou, Institut Télécom

Cause Builder

Tirant parti de plusieurs années de travail sur les wikis, le web et les grands réseaux d'interaction, Cause Builder est un logiciel de réseau social innovant capable de représenter le web en tant que système complexe. Il peut identifier les causes et les membres les plus actifs, trouver les nœuds de réseau, établir des recommandations, gérer des historiques et des parcours, piloter des actions globales, etc. Cause Builder est le premier outil à créer des communautés actives. Les membres d'une cause doivent directement prendre part au recrutement en envoyant eux-mêmes des messages pour convaincre de nouveaux participants.

Porteur : HappyCo

Partenaires :

- **PME :** NoéCom, Typhon
- **Académiques :** Université de Montpellier- LIRMM

Cite Job

Cite Job est un projet innovant composé d'un service portail mobile et de différentes applications dédiées. Le service portail Mobile répond en temps réel et contextuellement aux demandes d'informations concernant l'emploi et à la vie professionnelle.

Porteur : GENIOUS

Partenaires :

- **PME :** Daesign
- **Académiques :** Cité des Sciences et de l'Industrie, Université de Montpellier-LIRMM

Conte moi

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

Porteur : Tralalère

Partenaires :

- **PME :** Deci Dela

CultureClic

CultureClic est une plate-forme communautaire innovante utilisant le mobile comme une véritable télécommande qui permet de « cliquer » sur son environnement culturel.

CultureClic est un projet qui propose à un large public des fonctionnalités originales, simples, pratiques et ludiques : réseau social, partage et recommandation, géolocalisation, GPS, navigation, réalité augmentée... Des fonctionnalités à la pointe de ce qui se fait aujourd'hui, dont une partie encore très innovante sur mobile à une si large échelle, permettant un type d'expérience utilisateur inédite.

Porteur : Cité des sciences et de l'industrie

Partenaires :

- **PME** : i-Marginal, Nemo Agency
- **Académiques** : Bibliothèque Nationale de France



Le projet JustBip a pour ambition de mettre au service des personnes à mobilité réduite les nouvelles technologies web 2.0 mobile dans le but d'améliorer l'accessibilité de la Cité. Ce service offrira gratuitement un environnement social d'échanges et d'informations pratiques livrées par chacun en plus des services d'assistance urbains innovants proposés au sein du réseau de partenaires.

Le service JustBip évolue sur une plateforme qui assure la gestion des profils utilisateurs et sécurise l'ensemble des demandes formulées par les PMR via leurs téléphones portables.

Porteur : JustBip SAS

Partenaires :

- **Grands groupes** : France Télécom-Orange, Total France
- **PME** : Apocope



KITSUN (Kit de Survie Urbain Numérique) se présente comme un ensemble d'outils et de services mobiles pour améliorer la qualité de la relation du citoyen et du visiteur à la ville. Il se présente sous la forme d'un navigateur mobile à la conception et au design innovants, qui permet de multiplier les applications de navigation thématique offertes à l'utilisateur final et proposées aux professionnels. Dans le champ de la navigation urbaine, KITSUN inaugure l'ère du WEB CUBE (WEB³).

Porteur : MoBen Fact

Partenaires :

- **PME** : Be Tomorrow
- **Grandes Entreprises** : Orange Business Service
- **Académiques** : Grenoble Ecole de Management (Cluster Green and Connected Cities), Université de Paris 6-Lip6, Université de Paris 8-Lutin

Là pour toi

« Là pour toi » est une application géolocalisée (Internet et mobile) de mise en relation entre opérateurs publics, privés, touristes et habitants pour la mise en place et le développement de micro services citoyens et d'aide à la personne en vue de l'élaboration d'une bourse d'échange mutualisée de nouveaux services et de la mise en place d'un géomédia global.

Porteur : Le Hub Agence

Partenaires :

- **Collectivités locales :** Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris 92, Comité Départemental du Tourisme des Hauts-de-Seine, Etablissement de Production de Données Géographiques, Le Toit Citoyen

MobisanT

MobisanT est le premier portail de services et d'informations santé sur mobile, téléchargeable gratuitement pour toute personne équipée d'un téléphone mobile disposant d'un accès Internet.

Porteur : Playsoft

Mobile Plus Sur

Mobile Plus Sur est un programme intergénérationnel complet de sensibilisation aux usages de l'Internet mobile sur mobile grâce à des applications innovantes.

Porteur : Tralalère

Open Video Education

Le projet Open Video Education vise à diffuser les vidéos des meilleurs cours et professeurs français, en incitant les enseignants à mettre leurs cours en ligne avec des licences autorisant leur réutilisation et dans des formats réexploitables.

Porteur : EISTI

Partenaires :

- **PME** : Actimagine Mobiclip, ATEME, Paccret, SAPHIR
- **Académiques** : Ecole Polytechnique, ESSEC, Institut Télécom, Réseau Académique Parisien

 **SAMIP**

A destination des utilisateurs de smartphones sous Android de Google, la sortie de ce module est programmée pour mars 2011. Il s'agit pour les parents et les enfants de gérer le planning des devoirs à faire. Un emploi du temps permet de répartir les différentes tâches à effectuer et d'indiquer lorsqu'elles ont été réalisées. Un compagnon virtuel personnel permet en parallèle de conseiller l'utilisateur sur les devoirs à faire. Deux versions seront disponibles : l'une pour les élèves et l'autre pour les aidants familiaux.

Porteur : IObjects

Partenaires :

- **PME** : Entelekia SA
- **Académiques** : Université de Paris 6–Lip6

 **SOLIMOBILE**

SOLIMOBILE est un projet de conception de réalisation et de mise en œuvre de services innovants gratuits centrés sur la personne en situation de précarité.

Les applications du bouquet SOLIMOBILE sont conçues pour mettre en relation des acteurs – les membres, des associations et les personnes qui les accompagnent, et délivrer un service.

Porteur : Atos Origine Integration

Partenaires :

- **PME** : Streamezzo, iEurop
- **Académique** : ISEP– RDI
- **Associations** : Association des Cités du Secours Catholique



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
Nos événements : www.digitallyours.fr
www.twitter.com/Cap_Digital
www.facebook.com/capdigital