

# **Communauté Design Numérique du pôle de compétitivité Cap Digital**

2010



A propos de Cap Digital .....	5
A propos de la Communauté Design .....	7

## Les projets :

Affective Chair .....	9
Augmented Museum .....	9
BlueWindow.....	9
Fab Lab Square.....	10
Topophonie .....	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 Design Numérique

Activité de création par nature, qui s'attache aux usages et aux pratiques centrées sur l'humain, le design est aussi une attitude innovante et de bonne conception des produits et services, avec plusieurs ambitions : esthétiques, fonctionnelles, culturelles et économiques au service de la création de valeur. Souvent présenté en France comme une activité liée uniquement à la décoration et la mode, le design ouvre cependant de plus larges horizons, particulièrement dans le secteur du numérique, qui induit un nouveau type de design « qui ne se voit pas » (design du comportement, de l'expérience, de services) qui appelle de nouvelles expertises et de nouvelles pratiques.

Le marché du design représente aujourd'hui un enjeu majeur en terme de compétitivité à l'échelle internationale, comme l'atteste le succès des produits Apple ces dernières années, l'apport d'entreprises comme Stamen Design aux Etats-Unis, Tat en Suède ou Frog en Italie dans le design d'interaction ( UI/UX) et de services. Le marché français du design produit a lui été souvent réduit au graphisme et à l'ergonomie scientifique, avec des entreprises de petite taille, et moins de maîtrise que ses concurrents sur la création de produits High Tech pour le grand public.

Cette position est à affirmer et l'Ile de France possède des atouts allant dans ce sens : un esprit créatif, des personnalités de renommée internationale dans le secteur, des écoles de qualité (classement BusinessWeek), et les modèles de très grandes entreprises (Renault, Citroën, Décathlon, ...).

La Communauté Design de Cap Digital souhaite valoriser le design auprès des adhérents de Cap Digital : Starts-ups, PME, monde de la recherche et pouvoirs publics. La Communauté Design cherchera promouvoir cette démarche d'innovation créative et son vaste univers des possibles au service des entreprises et de la société.

APCI	IDEALID (Electronic Shadow)
ADREVA (Association pour le Développement des Récits Variables)	Laps Design
Architectures multimédia	Nod-A
Comwax	NoDesign
Designers Interactifs	Orange
Diedre Design	Pecha Kucha
Digital Art International	Strate Collège designers
Electronics United	Studiometis
Gobelins	USER STUDIO

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

Jonathan Bartoli: [jonathan.bartoli@capdigital.com](mailto:jonathan.bartoli@capdigital.com)





**5 projets collaboratifs de R&D ont été identifiés dans le domaine Design Numérique depuis 2006. L'investissement total sur ces projets est de 2 M€, dont 1 M € de financement public.**

Abréviations utilisées :

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

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

### **Topophonie**

---

Le but du projet est de concevoir et développer des modèles, des interfaces et des rendus audiographiques navigables d'ensembles d'objets corpusculaires, animés et spatialisés. Les applications envisagées concernent principalement la navigation interactive cartographique et/ou géolocalisée, les univers virtuels interactifs : jeux vidéo et autres, les effets spéciaux pour l'audiovisuel, ...etc

**Porteur :** Orbe

**Partenaires :**

- **Académiques :** CNRS – LIMSI, IRCAM, ENSCI
- **PME :** Navidis, Smallab

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

### **Affective Chair**

---

La *Chaise Affective* est une proposition de fauteuil réactif qui semble connaître son utilisateur : lors du premier contact, il réagit aux indicateurs de volume, de surface, de pression. Le programme interprète ces données et adresse une réponse (mouvement, soulèvement, enveloppement...) qui font qu'il paraît doué d'une personnalité. Cela est sensible pour l'utilisateur, sensible aussi pour ceux qui le regardent. Le mobilier intervient ainsi aussi bien dans l'espace privé (premier état du

prototype) que dans l'espace public; dans une seconde phase de la recherche, les bancs publics, les lieux publics, hall de banque ou d'aéroport, la promiscuité des habitacles d'avion ou l'intimité du home cinéma pourront accueillir ces fauteuils affectifs connectés entre eux, magnifiant l'engagement du corps et l'implication de l'intime dans les interactions.

**Porteur :** Mobenfact

**Partenaires :**

- **Académiques :** ENSCI, – Université de Paris 6 LIP6

## **Augmented Museum**

---

Développer un parcours ludique en réalité augmentée multijoueurs pour le musée des arts et métiers. Ce parcours est adaptable à d'autres musées.

**Porteur :** Int13

**Partenaires :**

- **PME :** APSR, Ubidreams
- **Académiques :** Institut Telecom Sud Paris, CNAM

## **BlueWindow**

---

« Blue Window » est un système de fenêtres hybrides, objets physiques mais ouvrant sur un monde virtuel en réseau. Posée sur le mur ou plafond d'un appartement, elle crée une ouverture vers un monde sans limites et continuellement en évolution. Quand on pose plusieurs de ces fenêtres dans un même espace, le monde qu'elle donne à voir tient compte de la position respective des fenêtres pour donner une impression tangible. Les fenêtres sont connectées entre elles mais elles sont également connectées sur internet d'où elles aspirent de l'information et des environnements, jusqu'à l'image de lieux distants.

**Porteur :** Electronic Shadow,

**Partenaires :**

- **PME :** Digital Art International:





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)