

Présentation des projets FUI des Communautés de Domaine de CAP DIGITAL

A propos de Cap Digital 5

Les projets:

CinéCast..... 6
Dem@TFactory..... 6
Doxa 13
Eneide 8
Encre..... 18
HD3DIIO..... 9
HD3D²..... 10
Infomagic..... 14
Moteli 2..... 21
Play All 16
Play Online 17
Quartier Numérique 22
Romeo..... 20
Sebastian 10
Sylen 7
Terra Dynamica 11
Terra Numerica 11
THD 5
Turbulences 19

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

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.

Le Fonds Unique Interministériel (FUI) est un appel à projet destiné aux adhérents des pôles de compétitivité. Cet appel a permis aux membres du pôle Cap Digital de monter des projets structurants pour leurs filières. Depuis sa création, 40 projets Cap Digital ont été financés à cet appel, pour un budget global de 307 Millions d'€uros et une aide d'environ 138 millions d'euros.

LA PLATEFORME DE CAP DIGITAL

THD

La plateforme d'expérimentations Très Haut Débit (THD) regroupe un ensemble de ressources et moyens techniques pour aider les entreprises à prototyper et mettre au point leurs services et contenus numériques innovants sur les réseaux très haut débit en fibre optique. C'est aussi un pôle de veille sur les stratégies des industriels impliqués sur la chaîne de valeur des réseaux FTTH et un observatoire des usages numériques émergents.

La plateforme THD réunit une douzaine de partenaires publics et privés autour du pôle de compétitivité Cap Digital Paris Région et accueille aujourd'hui 25 projets d'expérimentation de services en ligne et contenus numériques sur les réseaux FTTH.

Elle a pour principaux objectifs

- d'accélérer le prototypage et l'industrialisation des services en ligne innovants sur les réseaux très haut débit par des expérimentations en vraie grandeur et l'évaluation des services avec des bêta-testeurs
- de capitaliser sur les observations des usages dans le cadre des expérimentations très haut débit, dans une perspective de constitution d'un observatoire des services, contenus et pratiques numériques sur la région Paris Ile-de-France

Porteur : Cap Digital

Partenaires :

Grands groupes : Groupement Cartes Bancaires, France Télécom-Orange Labs

PME/Association: AFNIC, Bearstech, FaberNovel

Etablissements publics et partenaires académiques: Centre Georges Pompidou-IRI, Cité des Sciences et de l'Industrie, Institut Télécom- ParisTech, MSH Paris Nord, Université Paris 13-L2TI

Porteurs de projets d'expérimentation :

Grands groupes : France Télécom-Orange, Sony CSL

PME : :3D2+, Cumulus Games, Ciné-Faire, E-Pli, Edernet, Jamespot, IDAaas, IP Ciné, ISI SARL, Maxicours, Métaboli, Mondomix, Navidis, Nomao, VirtualDive, Remu, Sciences &Co, Star Apic, Studio Brocéliande, Tivipro, Ubcast, Univers Play Interactive, Voddnet, Voxler, Wmedia

Budget du projet : 9 003 803 €

Financement public : 6 442 042 €

CULTURE, PRESSE ET MEDIAS

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.

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

Budget du projet : 8 021 556 €

Financement public : 3 284 750 €

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 : CNAM-Cedric, ESIEE- A2SI, Université Paris 6-Lip6

Budget du projet : 4 922 889 €

Financement public : 2 258 442 €

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

Budget du projet : 5 469 426€

Financement public : 2 589 487 €

EDUCATION ET FORMATION

La Communauté Education et Formation est la seule Communauté thématique existante dans ce domaine au sein des pôles de compétitivité français. Elle a notamment été impliquée sur 50% des projets Serious Games proposés par la Secrétaire d'Etat à l'Economie Numérique. Les enjeux autour desquels elle se mobilise sont multiples, tant le domaine de l'éducation numérique est un domaine vaste et riche, tout comme celui de la formation initiale et professionnelle, véritable enjeu national.

L'objectif de la Communauté pour 2010 est de fédérer l'ensemble des acteurs de la filière, et de s'ouvrir à l'ensemble des intervenants du numérique éducatif, pour pouvoir donner une véritable visibilité nationale et internationale au domaine.

En effet, de la conception des modèles pédagogiques à la formation initiale et professionnelle, en passant par la généralisation des environnements numériques de travail (ENT) dans les établissements, les enjeux autour desquels elle souhaite se mobiliser sont multiples et pluridisciplinaires, avec un travail à effectuer dans la durée pour mener à bien les projets.

ENEIDE

Le projet ENEIDE (Espaces Numériques Educatifs Interactifs de Demain) est un projet ambitieux, qui consiste à définir, concevoir, développer et enfin mettre en œuvre les espaces numériques de demain. Ils s'adresseront à un public plus vaste, intégreront de nouvelles fonctionnalités ainsi que des innovations technologiques tout particulièrement dans le domaine du nomadisme, mais aussi au plan pédagogique par l'apport d'outils avancés de suivi des élèves. Ces développements s'accompliront par ailleurs dans le respect des normes et standards, avec une place privilégiée réservée à la norme LOM, FR, et ceci dans l'optique d'une interopérabilité maximale.

Le projet ENEIDE cible un marché, français mais aussi international, au potentiel particulièrement élevé. Du fait de ses fonctionnalités innovantes, de son interopérabilité développée, et de son offre globale de soutien pédagogique, le projet ENEIDE peut s'assurer de saisir une part importante du marché des ENT.

Porteur : Hachette Livre- Infostance

Partenaires :

Grands groupes : Hachette Livres

PME: Kayentis, Ideo Technologies, Ilobjects, IP Label, Maxicours, Nexen (Alter Way), Pertimm, Ypok (Baobaz)

Etablissements publics et partenaires académiques: CNDP, Université de Paris 8 – COGNITION & USAGES, Institut Telecom-ParisTech, Ecole Pratique des Hautes Etudes-CSMC, Ecole Normale Supérieure de Cachan-STEF, INRP, Université Paris 6-LIP6,

Budget du projet : 15 791 812 €

Financement public : 6 424 669 €

Site web: <http://www.leguichet-eneide.fr/>

IMAGE, SON ET INTERACTIVITE

La Communauté « Image, Son, Interactivité » regroupe l'ensemble des acteurs de la chaîne de production audiovisuelle et des applications pour les contenus TV HD, le cinéma numérique, l'animation 2D et 3D, les effets spéciaux numériques et trucages, le jeu vidéo, en réseau et massivement multi-joueurs, le multimédia et les applications interactives off line et on line, le son spatialisé et en haute résolution, le son interactif généré en temps réel, la réalité virtuelle et la réalité augmentée. La Communauté fédère 170 entreprises et 50 laboratoires au sein du pôle.

La Région Ile-de-France est un acteur d'envergure à l'échelle mondiale pour la création et la fabrication des contenus numériques : 3ème producteur mondial en animation avec 90% des studios français sur son territoire avec un poids économique évalué à 1,4 MM ; 130.000 emplois permanents et intermittents représentant 50.000 équivalents temps plein.

L'ambition de la Communauté ISI avec le soutien de Cap Digital est de transformer la reconnaissance internationale sur le marché français en une véritable réussite industrielle, en confortant les marchés de production de contenus numériques français. La mise en place du crédit Impôt Intermittent offre de nouvelles opportunités industrielles, associées à de grandes réussites de création à l'image du film Logorama, Oscar 2010 entièrement fabriqué et produit en Ile-de-France.

HD3D II O

HD3D, II O (Initiative pour une Industrie Ouverte) est un projet structurant du Pôle de Compétitivité Cap Digital, centré sur les contenus numériques multimédias. Il vise à doter le secteur de la création et fabrication de contenus numériques, de technologies évolutives, collaboratives, et interopérables pour une efficacité et une sécurité opérationnelle accrues.

Initiative sans précédent dans le secteur des industries techniques, des effets spéciaux et de l'animation, il vise à mutualiser et amplifier l'effort de recherche et développement, à dépasser les réflexes concurrentiels et à avoir une vision commune des enjeux pour répondre aux besoins de la production de films VFX et animation mondiale en croissance exponentielle (demande du public amplifiée par nouveaux usages).

Porteur : Mikros Image

Partenaires :

Grands groupes : France Télécom R&D

PME/Associations : 2minutes, Duran, Duboi, Ecole Georges Méliès (ex-EESA), Laboratoires Eclair, LTC, Mac Guff, TeamTo

Etablissements publics et partenaires académiques : Institut Telecom–Artemis, MSH Paris Nord–CICM, ENS Louis Lumière, Université Paris 8–INREV, Université Paris 13–L2TI

Budget du projet : 17 315 000 €

Financement public : 7 928 956 €

Site web : <http://www.hd3d.fr/>

HD3D²

HD3D² a pour objectif de développer de nouveaux procédés et outils qui vont supporter la transformation des Industries Techniques de l'Image et du Son dans les années à venir, permettant de diminuer les coûts et les délais de création de contenu, tout en améliorant leur qualité et en intégrant les technologies les plus récentes. Il s'inscrit dans la continuation du projet HD3D.IIO.

Porteur : HD3D SAS

Partenaires :

PME : 2Minutes, Arkamys, Mac Guff, Mikros Image, Noelios Technologies, TeamTo

Etablissements publics et partenaires académiques : Institut Telecom– Artemis, CNRS–LIMSI, CST (Commission Supérieure Technique de l'Image et du Son), ENS Louis Lumière, MSH Paris Nord–CICM, Université Paris 13–L2TI

Budget du projet : 4 154 591 €

Financement public : 2 280 620 €

Sebastian 2

Pour répondre aux besoins de la production mondiale des longs métrages, de la publicité et de l'animation en forte croissance, le projet "Sebastian2" vise à mettre en place une plateforme logicielle de partage de ressources matérielles et humaines, pour la création de contenus audiovisuels.

Le projet Sebastian2, en synergie avec le projet HD3D doit permettre à la région Ile-de-France d'augmenter sa part de marché sur la création et la fabrication de contenus ayant un potentiel de valorisation à l'échelle mondiale. Sebastian2 permettra de lever les verrous liés à la mise en place d'une grille de stockage et de calculs répondant aux besoins de la postproduction. Il permettra de mettre en place les mécanismes d'un réseau social professionnel, connecté avec les autres réseaux sociaux et utilisant les outils collaboratifs nécessaires à l'utilisation de ces ressources réparties.

Porteur : Mikros Image

Partenaires :

Grands groupes : CS SI

PME: eXo Platform, EPITA, Data Direct Networks, Hexaglobe

Etablissements publics et partenaires académiques :eArtSup, Ecole Centrale Paris–MAS, Ecole des Gobelins, EISTI, Institut Télécom–ParisTech, Université Paris 8 –CITU

Budget : 7.464 000€

Financement public : 4.181 000€

TERRA DYNAMICA

Le projet **Terra Dynamica** fait référence à l’animation dynamique de la ville, de ses activités et de ses acteurs, et apparaît en complément des travaux déjà menés sur le projet Terra Numerica au niveau de la modélisation & visualisation urbaine, avec pour objectif de modéliser « *la vie dans la ville* » : ses habitants et ses foules, ses véhicules et sa circulation.

Le projet Terra Dynamica a pour but de mettre à disposition une solution de représentation de l’animation des différents acteurs sous la forme de composants décrivant et animant les différents acteurs de la ville en les faisant inter–opérer dans l’univers 3D urbain et d’y intégrer l’aspect temporel. Il s’agit de constituer les éléments d’animation permettant de créer un « ville virtuelle vivante ». Cette « ville virtuelle vivante » fournit un cadre unique (unifié et partagé) de représentation et de visualisation cohérente permettant d’adresser plusieurs domaines opérationnels complémentaires tels que la conception de la ville et de ses services et la gestion des opérations et des crises urbaines, ainsi que les nouveaux services d’aide au citoyen.

Porteur: Thalès Services

Partenaires:

PME: As An Angel, Be Tomorrow, Navidis, Star Apic

Etablissements publics et partenaires académiques : Université de Paris 8–CITU, CNAM–Cedric, INRETS, Université Paris 6 –Lip6

Budget du projet : 9 559 635€

Financement public : 4 172 892€

TERRA NUMERICA

Terra Numerica a pour objectif le développement des technologies nécessaires à la production et à l’exploitation visuelle de représentations en trois dimensions de territoires urbains de grande dimension. Il envisage notamment une représentation de grande résolution

et développe des technologies associées à des services d'accès aux contenus géolocalisés, que ce soit pour l'Internet ou les téléphones portables.

L'ambition de Terra Numerica est d'apporter une réponse aux nouveaux enjeux économiques et environnementaux du développement et de la ville durable. Parmi les applications possibles, l'administration des collectivités urbaines, l'urbanisme et l'aménagement des territoires, la gestion des risques environnementaux mais également, les services pour l'immobilier, le tourisme, la valorisation du patrimoine.

Terra Numerica correspond au premier volet d'un ensemble plus complexe dénommé Terra Data. L'approche de valorisation industrielle de Terra Data s'est ainsi progressivement tournée vers des projets ciblés par domaine d'application tels que Terra Magna, qui bénéficie d'une aide dans le cadre du 4^e appels à projets du FUI.

Ce projet s'intéresse aux problématiques d'aménagement urbain, d'environnement et de développement durable. Il devrait prendre fin en 2010.

Porteur : Thalès Services

Partenaires :

PME : Archividéo, BeTomorrow, Bionatics, Hyptique, Star Apic, Mensi, Mondeca, TecDev, Trimble

Etablissements publics et partenaires académiques : Ecole Centrale Paris, Ecole Nationale des Mines-Armines, IGN, INRIA Rocquencourt, Institut Télécom-ParisTech, Université de Paris-CITU, Université de Paris 8-LEDEN, Université de Marne La Vallée

Budget du projet : 12 401 000€

Financement public : 5 877 000€

INGENIERIE DES CONNAISSANCES

La quantité d'informations disponible mondialement double chaque année. Cette prolifération des données, disponibles sur différents média publics ou privés (TV, Internet, bases de données textuelles, enregistrements vidéos, enregistrements sonores...), combinée à leur hétérogénéité (texte, voix, image et vidéo, données numériques) rend la compréhension et l'analyse de l'information de plus en plus difficiles et pourtant indispensables. La croissance exponentielle des informations, loin de rendre l'environnement plus intelligible, en éloigne le sens.

La Communauté Ingénierie des Connaissances regroupe des laboratoires, des PME et l'ensemble de l'écosystème du traitement de l'information et de la « business intelligence » autour de thèmes comme l'extraction sémantique, le traitement de données, leur tri et leur analyse

Doxa

Le projet DoXa adresse un ensemble de problématiques liées au traitement automatique des opinions et sentiments dans des corpus de données multilingues, intégrant à la fois des données non-structurées et structurées.

Les chaînes de traitement développées pour les end-users aideront à l'observation dynamique, quantitative et qualitative, du positionnement des consommateurs, clients, utilisateurs, des rapports qu'ils entretiennent avec les univers à propos desquels ils s'expriment ainsi que les tendances ou évolutions à l'œuvre dans ces univers. Elles aideront à améliorer les processus d'analyse décisionnelle (olap, segmentation, scoring, etc.) en intégrant dans ces processus des connaissances enrichies. Les travaux doivent permettre de concrétiser les résultats de la recherche industrielle et académique des partenaires du Consortium à des fins de design de nouveaux services, destinés à être commercialisés. Le projet se situe en ce sens dans une perspective de développement précompétitif.

Porteur : Thalès Communications

Partenaires :

Grands groupes : EDF R&D-ICAME, Meetic, Thalès Communications-ARISEM

PME : ELDA (Partenaire associé), IIOjects, Opinion Way, Pertimm

Etablissements publics et partenaires académiques : CNRS-LIMSI, CNRS-LUTIN, Université de Paris 6-Lip6, Université de Marne La Vallée-IGM, Université de Paris 8-Chart,

Budget du projet : 6 525 748 €

Financement public : 3 248 526 €

Infom@gic est un projet qui relève de l'ingénierie des connaissances. Ce domaine est celui des Nouvelles Technologies d'Analyse de l'information (NTAI), technologies permettant d'exploiter (recherche, extraction, fusion) de grandes masses d'informations multimédias dont les volumes ne cessent de croître.

Infom@gic vise à mettre en place un laboratoire industriel de sélection, de tests, d'intégration et de validation d'applications intégrant les meilleures technologies franciliennes. Ce laboratoire s'appuie sur une plate-forme commune d'interopérabilité couvrant les 3 axes technologiques fondamentaux du domaine : les moteurs de recherche avancés, l'extraction de connaissances, et la fusion d'informations et ce, sur tous les types de sources : données structurées, texte, images & vidéos, et son. La plate-forme Infom@gic intégrera des applications développées notamment pour les domaines de l'e-Education, la gestion des patrimoines culturels numériques, la gestion de la relation client, la gestion des risques, la veille, etc.

Résultats attendus : une optimisation de la qualité des résultats produits grâce à l'amélioration des méthodologies et technologies mises en œuvre, des sauts technologiques dans les performances (volumes traités, amélioration de la pertinence des moteurs de recherche), l'interopérabilité des technologies, en particulier pour exploiter simultanément toutes les modalités de l'information ; une plate-forme technologique mutualisée au bénéfice de tous les acteurs du domaine ; des démonstrateurs applicatifs qui pourront être industrialisés en vue d'être valorisés commercialement.

Porteur : Thalès Communications

Partenaires Infomagic 1 :

Grands groupes : EADS, EDF, Editions Odile Jacob, Thalès Services-TRT, Xerox

PME : Bertin Technologies, Fist, Pertimm, Sinequa, Temis, Vecsys

Etablissements publics et partenaires académiques : CEA List Fontenay, CNRS-LIMSI, CNRS-LLACAN, INA, INRIA, Institut Telecom- ParisTech, ONERA, Université de Marne La Vallée-IGM, Université de Paris 6 - Lip6 et LSTA, Université de Paris 8-Chart, Université de Paris 9 - CEREMADE, Université de Paris 13-LIPN

Budget du projet : 7 490 080 €

Financement public : 2 605 061 €

Partenaires Infomagic 2 :

Grands groupes : Thalès Communications, EADS, EDF, Xerox

PME : Bertin Technologies, Fist, Hi-Stor, Maxicours, Pertimm, Sinequa, Temis, Vecsys

Etablissements publics et partenaires académiques : CEA List Fontenay, CNRS-LIMSI, CNRS-LLACAN, INA, INRIA, Institut Telecom- ParisTech, ONERA, Université de Marne La Vallée-IGM, Université de Paris 6 - Lip6 et LSTA, Université de Paris 8-Chart, Université de Paris 9 - CEREMADE, Université de Paris 13-LIPN

Budget du projet : 16 093 750 €

Financement public : 5 783 330 €

Partenaires Infomagic 3 :

Grands groupes : EADS, EDF, Thalès Communications-ARISEM, Xerox

PME : Maxicours, Pertimm, Sinequa, Temis, Vecsys

Etablissements publics et partenaires académiques: CNRS-LIMSI, CNRS-LLACAN, INA, INRIA, Institut Telecom- ParisTech, ONERA, Université de Marne La Vallée-IGM, Université de Paris 6 - Lip6 et LSTA, Université de Paris 8-Chart, Université de Paris 9 -CEREMADE, Université de Paris 13-LIPN

Budget du projet : 14 956 920 €

Financement public : 6 193 742 €

JEU VIDEO

Le jeu vidéo est devenu en l'espace de quelques années l'un des marchés les plus actifs et les plus importants des industries culturelles et doit aujourd'hui relever quatre défis majeurs : le leadership technologique, l'accès à la production culturelle mondiale, Internet et la concentration industrielle et financières. La Communauté Jeu Vidéo regroupe les professionnels du secteur pour alimenter la réflexion sur des idées novatrices de projets et de plateformes, et pour identifier les besoins de développement technologique, les outils de promotion et d'animation relatifs au monde du jeu vidéo. La Communauté fédère 48 entreprises au sein de Cap Digital.

PLAY ALL

PLAY ALL a pour objet la fusion des technologies de plusieurs studios et le développement d'un moteur de création de jeu commun, ainsi qu'un standard technologique partagé avec un certain nombre de sociétés de middleware, de studios de développement, et de laboratoires de recherche innovants. **PLAY ALL** est un projet structurant et collaboratif pour le secteur du Jeu Vidéo. Il est destiné à fournir à ses acteurs un outil de production issu de la R&D, multistandards et performant, leur permettant de concentrer au maximum leurs budgets de développement sur la création de contenu, cœur de métier et domaine d'excellence de ces entreprises. Ce projet aboutit en Juillet 2009 à une première mondiale avec une fonctionnalité de portage automatique permettant d'adresser des cinq grandes plateformes : DS, PSP, PS3, Wii, Xbox 360.

Porteur : Darkworks

Partenaires :

PME: Bionatics, Kylotonn, Spirops, Voxler, Whitebirds Productions, Wizarbox

Etablissements publics et partenaires académiques: CNAM-Cedric, CNRS-LIRIS, ENJMIN, Institut Telecom -ENST, Université de Paris 6 - Lip6

Budget du projet : 14 978 036 €

Financement public : 6 386 886€

PLAY ONLINE

PLAY ONLINE garantit l'accès au marché online via une technologique multiplateforme, respectant l'état de l'art dans ce domaine et conforme au standard **PLAY ALL**. Ce projet offre également des opportunités de diversification sur ce marché grâce aux éléments «clé en main » correspondants à différents besoins d'utilisation de la technologie, ainsi qu'à l'ouverture à de nouvelles plateformes. Globalement, **PLAY ONLINE** donne à ses utilisateurs les moyens d'être compétitif et d'assurer leur développement, il pérennise aussi l'investissement financier et technique réalisé dans **PLAY ALL**.

PLAY ONLINE propose:

- Une solution online complète multiplateforme utilisable conjointement avec **PLAY ALL**
- Une interface de programmation unique quelque soit la plateforme, qui garantit une cohérence de fonctionnement sur l'ensemble des configurations matérielles;
- Des fonctionnalités d'interconnexion de plateformes qui prolongent l'expérience de jeu notamment vers les périphériques mobiles (iPhone, consoles portables)

Porteur : Darkworks

Partenaires :

PME: Hydravision, Play All Management, Kylotonn, White Birds Productions, Wizarbox

Etablissements publics et partenaires académiques : CNAM-Cedric, CNRS-Liris, Institut Telecom-SudParis

Budget du projet : 6 687 218 €

Financement public : 3 256 009 €

LOGICIEL LIBRE, COOPERATION ET NOUVEAUX MODELES

La communauté de domaine « Logiciel Libre, Coopération et nouveaux modèles » fédère les acteurs du Logiciel Libre et les acteurs du Web 2.0. Elle privilégie les nouveaux modèles économiques et le mix Logiciel Libre / Non Libre. Elle permet l'émergence de projets communs et l'amélioration constante de l'écosystème, par un partenariat avec des associations, permettant la détection et le support nécessaires à une innovation solide et de qualité, en Ile de France. Son rôle est à la fois transverse, prônant l'Open Innovation, et vertical, sur des thématiques comme la coopération, l'intelligence collective, les réseaux sociaux et les nouveaux modèles économiques.

La communauté compte aujourd'hui 60 partenaires, PME/PMI, grandes entreprises et établissements de Recherche et/ou d'Enseignement Supérieur.

ENCRE

ENCRE (Enregistrement, Numérisation et Conservation des Réunions et des Echanges) vise à organiser, gérer et valoriser toutes formes de réunions physiques ou distantes. Le projet Insuffisances actuelles.

ENCRE sera à la fois une interface unique et un label garantissant la présence, dans un environnement en ligne sécurisé, d'un assortiment d'outils inter-compatibles d'utilisation intuitive et conviviale répondant aux besoins des utilisateurs. Le manque d'intégration des solutions existantes est clairement responsable de la faible utilisation de ces systèmes

ENCRE sera une plate-forme Web accessible sans installation préalable.

ENCRE apporte aux utilisateurs un environnement de travail collaboratif permettant depuis un ordinateur personnel, sans configuration particulière et sans apprentissage préalable d'avoir un accès **sécurisé** à un ensemble d'outils d'aide à la réunion.

Le but du projet ENCRE est d'apporter un environnement de travail collaboratif, basé sur les possibilités de partage de l'information du WEB, qui permettra aux usagers depuis leur ordinateur personnel, sans configuration particulière et sans apprentissage préalable d'avoir un accès sécurisé à un ensemble d'outils de travail à distance.

Porteur : FaberNovel

Partenaires :

Grands groupes : Thalès Communications

PME : Af83, Epitech, Exalead, Iwedia, Infinite Web Media, Proformatique, Silicon Sentier

Etablissements publics et partenaires académiques : CEA-List Fontenay, CEA-Sepia Fontenay, EISTI

Budget du projet : 4 471 830 €

Financement public : 1 896 126 € (données du FUI7)

TURBULENCES

Le but du projet Turbulences est de créer une nouvelle génération de réseaux sociaux centrés et interopérables via l'utilisation d'un framework innovant issu d'une collaboration d'experts en technologie, sociologie et économie. Turbulences est positionné sur trois thématiques fortes: identité numérique et portabilité des données, respect de la vie privé et interopérabilité.

Porteur : Af83

Partenaires :

Grands groupes : Orange Labs

PME/Association : DreamFace Interactive, FING, MxM, Silicon Sentier, Social Computing,

Etablissements publics et partenaires académiques : Institut Telecom-ParisTech,

Budget du projet : 2 652 712€

Financement public : 1 330 769€

ROBOTIQUE

L'objectif principal de la Communauté est d'être le pivot de la robotique autonome, qu'elle soit de service ou ludique, et ainsi faire émerger le secteur de la robotique et des objets communicants en misant sur le business et l'innovation.

Sa vocation : faire de la France le pays leader en robotique. La Communauté se veut un vivier de pistes innovantes et un écosystème, composée à la fois d'entreprises robotiques, mais aussi d'autres domaines et disposant de technologies à valeur ajoutée pour la robotique au sens large

ROMEO

Le projet ROMEO vise à développer un robot humanoïde de grande taille qui sera un véritable assistant / compagnon personnel dans le monde réel. Ce robot assistera des personnes en perte d'autonomie dans leur vie quotidienne et interagira d'une manière naturelle avec elles. Dans le cas où l'utilisateur du robot rencontre un problème, ce dernier sera capable de le détecter et donner l'alerte.

Destiné à assister les personnes en perte d'autonomie, le robot assistant doit répondre aux besoins et attentes de ses futurs utilisateurs. L'Institut de la Vision, dont le rôle consiste à définir des usages, à tester la future plateforme robotique auprès des personnes malvoyantes et âgées et à encadrer des évaluations, est le garant de la prise en compte de ces aspects.

ROMEO, rassemblant 13 partenaires dont 5 PME, est un projet fédérateur de la robotique française qui a donné naissance à Cap Robotique, une communauté de domaine autour de la robotique de service créée au sein du pôle de compétitivité Cap Digital.

Porteur: Aldebaran Robotics

Partenaires:

PME: Acapela, As An Angel, SpirOps, Voxler

Etablissements publics et partenaires académiques : CEA List Fontenay, CNRS-LAAS, CNRS-LIMSI, Collège de France, INRIA, Institut de la Vision, Institut Telecom-ParisTech, Université de Saint Quentin en Yvelines- LISV

Budget du projet : 9 159 512 €

Financement public : 4 866 045 €

SERVICES ET USAGES MOBILES

Les télécommunications se sont développées sur la base des communications interpersonnelles fixes ou mobiles, puis sur l'internet et l'échange de documents à haut débit sur postes fixes. Leur nouveau secteur de croissance se constitue autour de l'échange mobile et nomade de contenus multimédia qui vont réaliser sous quelques années une part prépondérante du marché et de la valeur ajoutée. La diversité des médias et terminaux, le potentiel immense de services posent des problèmes d'organisation et de développement des marchés autour de la structuration des interfaces et des usages. Ces problèmes sont communs entre les producteurs et éditeurs de contenus, les opérateurs de télécoms et les fabricant de terminaux, qui doivent faire face à un co-développement du marché.

La Communauté Services et Usages Mobiles se donne pour ambition de réunir les acteurs pour expérimenter les technologies avancés 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 multimédias 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.

MOTELI 2

Le projet Moteli 2 vise à apporter une réponse au besoin de développement de services télécoms multimodaux. Il s'agit de répertorier les usages modernes des télécommunications puis de concevoir et développer un formalisme unifié de développement de services de communications texte / voix / vidéo / multimédia avec une attention particulière au support multi-terminaux et à l'intégration avec le Web. Ce formalisme sera extensible et sans a priori sur le type service. Il proposera un modèle de développement Agile. Il sera exécuté par un environnement d'exécution capable d'être intégré aux plateformes de télécommunication existantes qu'elles soient libres ou propriétaires. Une ou plusieurs plateformes libres seront choisies et au besoin améliorées pour obtenir un ensemble fonctionnel. Enfin deux services innovants seront développés et démontreront ses capacités et qualités techniques, facilitant sa diffusion et son adoption par un grand nombre d'acteurs des télécoms.

Porteur : Thalès Communications

Partenaires :

Grands groupes : Bull

PME : Alter Telecom, Axialys, Exalead, Intéreactivité Vidéo Système, Proformatique,
Etablissements publics et partenaires académiques : Institut Telecom–ParisTech

Budget du projet : 3 424 614 €
Financement public : 1 231 010 €

Quartier Numérique

Le Quartier Numérique s’inscrit dans le cadre de la mise en place de laboratoires vivants (Living Labs) 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 :

Grands groupes : France Télécom– Orange, Neuf Cegetel, Pages Jaunes, RATP, SFR– Erenis, SFR–Ozone

PME : Abricoo, Arael, FaberNovel, Les Ingénieurs Sociaux (Peuplade), Peer2Phone, VHT

Etablissements publics et partenaires académiques : Institut Telecom–ParisTech

Budget du projet : 1 577 692 €
Financement public : 532 165 €



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