

# Qui sont les lauréats ? Quels sont les projets ?

15%

RÉALITÉ AUGMENTÉE



10%

ROBOT  
CONVERSATIONNEL



15%

PLATEFORMES



10%

APPLICATIONS



10%

AUDIO 3D



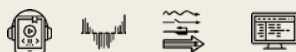
10%

TRAITEMENT DE DONNÉES



20%

AUTRES



5%

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE



## ANTESCOFO

AVEC LE CONSERVATOIRE À RAYONNEMENT RÉGIONAL DE PARIS

Logiciel doté d'intelligence artificielle permettant d'accompagner orchestralement un musicien amateur.



## AQUITAINE CULTURE

AVEC LE SIRQUE, LA COMPAGNIE HORS SÉRIE, ANDROPHYNE, ET L'ASSOCIATION LES Z'ARTS DE GARONNE

Projet Culture Mécénat 3.0 : plateforme régionale de mécénat culturel en nature.



## BLUE YETI

AVEC MA SCÈNE NATIONALE -PAYS DE MONTBÉLIARD, LE GIS SCRIME ET L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS ET TECHNIQUES THÉÂTRALES

Projet I-score : séquenceur inter-média open source pour l'écriture de scénarios interactifs.



## DCALK

AVEC L'INSTITUT FRANÇAIS

Projet Ludobox : objet connecté permettant d'accéder à une plateforme de ressources pour inventer, produire et utiliser des jeux de société.



## ENLARGE YOURPARIS

AVEC ARCADI

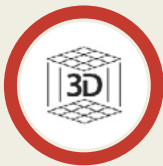
Agenda culturel francilien, géolocalisé et personnalisable enrichi d'un robot conversationnel.



## GRAME

AVEC L'ASSOCIATION ENTRE LES MAILLES

Projet Traces : audioguide interactif et table sono-tactile au service des publics non-voyants et malvoyants.



## GUIDIÇO

AVEC PARIS MUSÉES ET LA CITÉ DE LA VOIX

Projet Audioportation : outil de parcours de visite audio 3D immersive au service des non-voyants.



## LAMARK

AVEC LA PARISIENNE DE PHOTOGRAPHIE

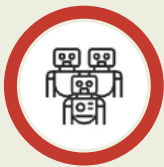
Moteur de recherche d'images fondé sur un système d'identification de métadonnées.



## MAISON DE LA DANSE

AVEC LE GYMNASSE ET LE RÉSEAU LOOP, ERASME-LIVING LAB, LE CENTRE NATIONAL DE LA DANSE ET L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES ARTS ET TECHNIQUES DU THÉÂTRE

Projet Le Défi de la Création : jeu sérieux sur la création chorégraphique.



## MARION CARRÉ

AVEC LE CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX ET PARIS MUSÉES

Projet Mona : robot conversationnel de prescription de sorties culturelles.



## MU

AVEC RAIL ET HISTOIRE

Projet Balade Audio 3D - Mémoire du Rail : parcours muséographique en réalité augmentée audio.



## MUSINFO

AVEC LE CONSERVATOIRE À RAYONNEMENT RÉGIONAL D'ANNECY, L'ARIAM, LE CONSERVATOIRE MASSENET, LE CONSERVATOIRE DE SAINT-NAZAIRE, LE CONSERVATOIRE FRANCIS POULENC ET CORSO DE MUSICA SILVA MONTERO

Projet Rédi-Musix : service de distribution de configurations électroacoustiques au travers d'un réseau numérique.



## OPUSCOPE

AVEC LE MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS, LE CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX ET LE MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE NATIONALE

Projet Holostoria : logiciel de création d'expériences immersives et holographiques.



## PROTOTYPO

AVEC L'ATELIER NATIONAL DE RECHERCHE TYPOGRAPHIQUE

Outil de prototypage vectoriel de caractères typographiques.



## QUELLE HISTOIRE ÉDITIONS

AVEC LE MOBILIER NATIONAL

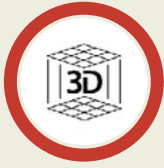
Frise chronologique interactive en réalité augmentée.



## SHORT EDITION

AVEC LE CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

Plateforme d'écriture collaborative à caractère pédagogique.



## SMARTFR

AVEC WIKIMEDIA FRANCE ET LE MUNDANEUM

Projet Dico 3D : service permettant la représentation cartographique 3D de données linguistiques.



## TECH'4'TEAM

AVEC LE CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

Projet Monumétrix : logiciel de prévision d'affluence dédié aux organisations culturelles.



## 44 SCREENS

AVEC PARIS MUSÉES, LA CITÉ DE LA CÉRAMIQUE, LE MUSÉE THOMAS HENRY, LA MÉDIATHÈQUE DE LEVALLOIS ET OPENAGENDA

Projet Culturogame : plateforme de création et de diffusion de jeux numériques culturels.

Audiotvisuel

Financement

Langue

Danse

Lecture

Patrimoine/musées

Tourisme culturel

Jeux

Création

Musique

Médiation

Accessibilité