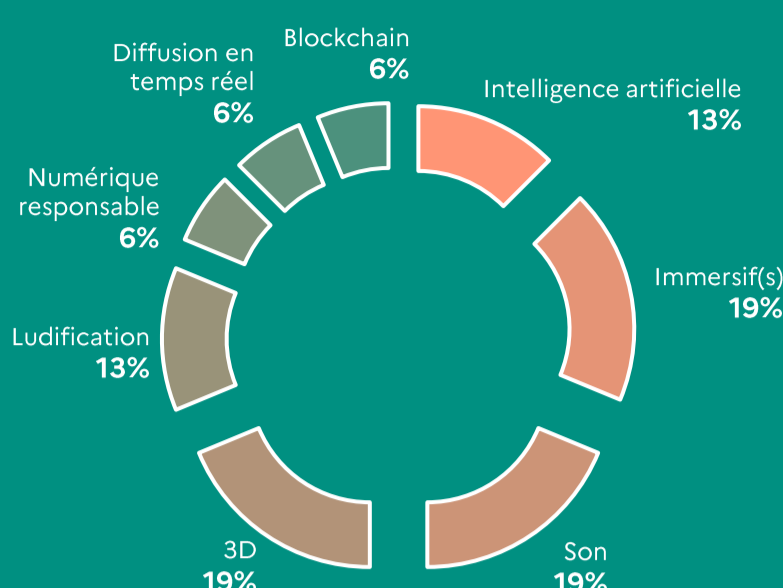


APPEL À PROJETS SERVICES NUMÉRIQUES INNOVANTS LAURÉATS DE L'ÉDITION 2024

INFOGRAPHIE



Intelligence Artificielle



TOPOEXPORT

AVEC L'ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE ET DE PAYSAGE DE LILLE (ENSAPL)
Système de détection et cartographie 3D des arbres, automatisé par intelligence artificielle.

UNIVERSITE DE CAEN NORMANDIE : Laboratoire GREYC

AVEC L'INSTITUT MÉMOIRES DE L'ÉDITION CONTEMPORAINE (IMEC)
Solution d'investigation d'archives numériques d'auteurs contemporains, augmentée par intelligence artificielle.

Son



CESARE

AVEC HEXAGONE, SCÈNE NATIONALE ARTS SCIENCES MEYLAN - MEZZO FORTE SAS
Casques à conduction osseuse à latence nulle permettant des acoustiques en réalité sonore augmentée géolocalisable.

RUNBLIND

AVEC L'ASSOCIATION CIEL D'OCCITANIE
Application proposant un planétarium sonore et musical utilisant le son binaural, à destination des publics en situation de handicap visuel.

FEICHTER ELECTRONICS

AVEC MA SCÈNE NATIONALE, PAYS DE MONTBÉLIARD - MAKING WAVES – LE FESTIVAL LONGUEUR D'ONDES
Système de diffusion de son 3D binaural nomade pour des écoutes publiques collectives au casque dans tous les contextes (intérieur ou extérieur).

3D



LAETOLI PRODUCTION

AVEC LE MUSÉE ZOOLOGIQUE STRASBOURG - INSTITUT ROYAL DES SCIENCES NATURELLES DE BELGIQUE, LE MUSÉUM DE BRUXELLES
Visualisateur 3D à des fins de médiation pour les collections des muséums de sciences naturelles.

Immersif(s)



STUPEFY

AVEC LE MUSÉE ZOOLOGIQUE STRASBOURG - INSTITUT ROYAL DES SCIENCES NATURELLES DE BELGIQUE, LE MUSÉUM DE BRUXELLES
Solution de gestion de casques de réalité virtuelle en grande jauge.

FEMME FATALE STUDIO

AVEC LES MUSÉES DE REIMS - BIBLIOTHÈQUE VÁCLAV HAVEL (VILLE DE PARIS)
Dispositif de narration et de médiation en réalité augmentée capable de réagir aux mouvements des utilisateurs.

HORLOGER DE LA CROIX-ROUSSE

AVEC LE MUSÉE DES ARTS PRÉCIEUX PAUL-DUPUY
Dispositif de médiation et d'assistance virtuelle à la restauration de mécanismes horlogers, utilisant 3D et réalités virtuelle et augmentée.

Ludification



REVEAL LAB

AVEC LA BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE (BNF)
Application ludo-éducative de valorisation de fonds d'architecture dans un environnement 3D.

LABORATOIRE THEATRES & MEDIATIONS NUMERIQUES

AVEC LE THÉÂTRE D'AUXERRE, SCÈNE CONVENTIONNÉE D'INTÉRÊT NATIONAL - LES GÉMEAUX, SCÈNE NATIONALE DE SCEAUX - LA PASSERELLE, SCÈNE NATIONALE DE SAINT-BRIEUC - LA COMMUNE, CENTRE DRAMATIQUE NATIONAL D'AUBERVILLIERS - LA FAÏENCERIE, SCÈNE CONVENTIONNÉE D'INTÉRÊT NATIONAL ART EN TERRITOIRE / CREIL - LE LIEU UNIQUE, SCÈNE NATIONALE DE NANTES - ARTCENA, CENTRE NATIONAL DES ARTS DU CIRQUE, DE LA RUE ET DU THÉÂTRE
Dispositif numérique de médiation numérique gamifiée, développé selon une méthode expérimentale de coopération inter lieux.

Numérique responsable



FLYING SECOYA

AVEC BONNE PIOCHE PRODUCTIONS
Simulateur carbone proposant les solutions énergétiques les plus adaptées aux tournages cinématographiques et audiovisuels.

Blockchain



PROARTI.2

AVEC PICSEYES - L'AGENCE DE VOYAGES IMAGINAIRES - ADASTRA FILMS - TOPSHOT FILM
Plateforme de financement de projets artistiques reposant sur le mécénat ou la levée de fonds, via la technologie blockchain.

Diffusion en temps réel



SMARTHEA

AVEC ACTOPUS, COMPAGNIE ROLAND AUZET - THÉÂTRE DE PRIVAS, SCÈNE CONVENTIONNÉE ART EN TERRITOIRE
Application de diffusion en temps réel de flux audio et vidéo simultanés à très faible latence.