

Résultats de l'appel à projets *Services numériques innovants 2016*

Dans le cadre de l'appel à projets *Services numériques innovants*, lancé le 11 août dernier et doté d'une enveloppe de 500 000 euros, le comité de sélection* a retenu 19 projets sur les 238 candidatures.

Les projets sélectionnés témoignent tous d'une recherche d'innovation technologique ou d'usage (robot conversationnel, intelligence artificielle, traitement des données de masse, audio 3D immersif, etc.) pour répondre aux attentes du champ artistique et des acteurs culturels.

Audrey Azoulay, ministre de la Culture et de la Communication, se félicite de l'intérêt pour ce dispositif, récemment rénové, qui encourage les acteurs du numérique à tester et à déployer leurs innovations dans un dialogue constructif avec des opérateurs culturels.

Cette initiative est une nouvelle illustration de la politique engagée pour soutenir l'émergence d'initiatives culturelles qui émanent du monde de l'entreprise, au bénéfice du public.

** Le comité de sélection était composé de représentants du ministère de la Culture et de la Communication, du Secrétariat général à la modernisation de l'action publique (SGMAP), du pôle de compétitivité Cap Digital et de la French Culture Tech.*

Contact

Ministère de la Culture et de la Communication
Délégation à l'information et à la communication
Service de presse
01 40 15 83 31
service-presse@culture.gouv.fr

Liste des projets retenus :

Porteur de projet	Partenaire(s) culturel(s)	Projet
Antescofo (Paris)	Le Conservatoire à Rayonnement Régional (CRR) de Paris	Logiciel doté d'intelligence artificielle permettant d'accompagner orchestralement un musicien amateur.
Aquitaine Culture (Bordeaux)	Le Sirque (Nexon), Cie Hors-Série (Bordeaux), Androphyne (Hossegor), Association les Z'arts de Garonne (Marmande)	Projet Culture Mécénat 3.0 : plateforme régionale de mécénat culturel en nature.
Blue Yeti (Saint-Georges de Didonne)	MA scène nationale - Pays de Montbéliard, le GIS SCRIME (Talence) et l'ENSATT (Lyon)	Projet I-Score : séquenceur inter-média open source pour l'écriture de scénarios interactifs.
Dcalk (Tours)	L'Institut Français (Paris)	Projet Ludobox : objet connecté permettant d'accéder à une plateforme de ressources pour inventer, produire et utiliser des jeux de société.
EnlargeYourParis (Paris)	ARCADI Île-de-France	Agenda culturel francilien, géolocalisé et personnalisable enrichi d'un robot conversationnel (chatbot).
Grame (Lyon)	L'association Entre les Mailles (Lyon)	Projet Traces : audioguide interactif et table sono-tactile au service des publics non-voyants et malvoyants.
Guidigo (Paris)	Paris Musées (Maison de Victor Hugo, Paris) et la Cité de la voix (Vézelay)	Projet Audioportation : outil de parcours de visite audio 3D immersive au service des non-voyants.
Lamark (Rennes)	Visa pour l'image (Perpignan)	Moteur de recherche d'images fondé sur un système d'identification de métadonnées.
Maison de la Danse (Lyon)	Le Gymnase et le réseau Loop (Roubaix), Erasme - Living Lab (Lyon), le Centre national de la Danse (Pantin) et l'ENSATT (Lyon)	Projet Le Défi de la Création : serious game sur la création chorégraphique.
Marion Carré (Champs-sur-Marne)	Le Centre des monuments nationaux et Paris Musées (Paris)	Projet Mona : robot conversationnel de prescription de sorties culturelles.
Mu (Paris)	Rail et Histoire (Paris)	Projet Balade Audio 3D - Mémoire du Rail : parcours muséographique en réalité augmentée audio.
Musinfo (Saint-Etienne)	Le Conservatoire à rayonnement régional d'Annecy, l'Ariam Île-de-France, le Conservatoire Massenet (Saint-Étienne), le Conservatoire de Saint-Nazaire, le Conservatoire Francis Poulenc de Tours (CRR), et Curso de Música Silva Monteiro (Porto, Portugal)	Projet Rédi-Musix : service de distribution de configurations électroacoustiques au travers d'un réseau numérique.
Opuscope (Paris)	Le Musée des Arts Décoratifs (Paris), le Centre des monuments nationaux (Paris), le Musée d'Archéologie nationale (Saint-Germain-en-Laye)	Projet Holostoria : logiciel de création d'expériences immersives et holographiques.
Prototypo (Lyon)	L'Atelier national de Recherche typographique (Nancy)	Outil de prototypage vectoriel de caractères typographiques.
Quelle Histoire Editions (Paris)	Le Mobilier National (Paris)	Frise chronologique physique interactive en réalité augmentée.
Short Edition (Grenoble)	Le Centre des monuments nationaux (Paris)	Plateforme d'écriture collaborative à caractère pédagogique.
SmartFr (Lille)	Wikimedia France (Paris) et le Mundaneum (Mons, Belgique)	Projet Dico 3D : service permettant la représentation cartographique 3D de données linguistiques.

Tech'4'Team (Paris)	Le Centre des monuments nationaux (Paris)	Projet Monumétrix : logiciel de prévision d'affluence dédié aux organisations culturelles.
44 Screens (Cherbourg)	Paris Musées, la Cité de la céramique (Sèvres), le Musée Thomas Henry (Cherbourg-en-Cotentin), la Médiathèque de Levallois, OpenAgenda (Paris)	Projet Culturogame : plateforme de création et de diffusion de jeux numériques culturels