

SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Iégal2</b>	Archi-phone: plate-forme pour le chargement, l'indexation, le partage, la publication et la consultation d'archives sonores et audiovisuelles
<b>Agence de Développement Touristique de l'Ardèche</b>	Visite innovante des sites touristiques et culturels ardéchois en associant les technologies de communication sans fil NFC, les codes-barres QR et la réalité augmentée
<b>Amis du musée de la Toile de Jouy</b>	Reconstitution virtuelle de la Manufacture de Jouy pour découvrir l'univers de la Toile de Jouy dans toutes ses composantes techniques, artistiques, industrielles et historiques
<b>Arte France</b>	ARTE Live Web / Hellfest : le 1er Festival à 360°
<b>Bibliothèque nationale de France</b>	OpenCat : les données ouvertes de la BnF au service des bibliothèques publiques
<b>BrailleNet</b>	Diffusion et valorisation de livres accessibles aux personnes en situation de handicap visuel
<b>BUG</b>	"Musigraphe" : un "graphe réseau" contributif et évolutif des musiques et des musiciens de Rennes et de Bretagne
<b>Camineo</b>	Visite multimédia géolocalisée en intérieur et extérieur pour le Château de Laréole
<b>CAUE (Conseil d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement) Pyrénées Orientales</b>	"V@lls" : outil interactif de simulation urbaine et paysagère, fondée sur le "projet de paysage", approche à la fois transversale et sensible de l'aménagement du territoire
<b>Centre des Monuments nationaux</b>	Cavrois Numérique : dispositif de réalité augmentée mobile sur tablettes tactiles présentant le monument en 1932
<b>Château de Fontainebleau</b>	« Invitation au Château » : une expérience de visite in situ et en ligne sous forme de jeu sérieux

**SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012**

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Collège international de philosophie (CIPh)</b>	CIPh archives & visites interactives : 30 ans – 30 lieux – 1 exposition
<b>Communauté de Communes Bessin Seules et Mer</b>	M-m ARROMANCHES Normandie : outil mobile multimédia et de réalité augmentée d'un site mémoriel
<b>Communauté de Communes du Pays de Château-Gontier</b>	Synergie tablette/tableau blanc numérique pour la sensibilisation du jeune public au patrimoine
<b>Conseil Général du Cantal</b>	Culture et mobilité : Interface optimisée pour informer l'utilisateur de points d'intérêts culturels proches de sa position actuelle
<b>Conseil général de la Seine-Saint-Denis</b>	Application mobile « PatrimoovSSD » sur le patrimoine en Seine Saint Denis : infographie animée, visite virtuelle, espaces collaboratifs et web sémantique.
<b>Conseil général du Val d'Oise</b>	Application mobile "patrimoines et randonnées" dans le Vexin français : navigation GPS en réalité augmentée
<b>Corderie Royale de la Mer</b>	La dernière croisade de « l'Épervier », complots à la Corderie Royale : jeu sérieux en mobilité (ARG) et expériences pour découvrir l'histoire de l'Arsenal Maritime de Rochefort à l'heure de la Guerre d'Indépendance américaine
<b>CREATIVE DIFFUSION</b>	Echo-in.com : expérience émotionnelle et multi sensorielle « en direct » de la montagne de la Sainte Baume, site naturel géo-localisé
<b>DeFacto</b>	Open Art La Défense : entre le serious game et le city builder, découvrir en profondeur une œuvre du territoire

## SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Ecole nationale d'architecture de Nantes</b>	AVEL (Archives Virtuelle En Ligne) : système d'information et d'accès en temps réel et en tous points à des bateaux classés monuments historiques
<b>Euphonia</b>	Soundwalk : contenus sonores créatifs destinés à être écoutés sur des terminaux mobiles, puis enrichis dans des modalités numériques participatives via des marches/promenades sur le territoire
<b>Festival du premier roman de Chambéry-Savoie</b>	PREM'S NUM, la bibliothèque numérique de prêt du Festival du premier roman de Chambéry
<b>Forum des images</b>	Académie en ligne de la cinéphilie : conférences vidéo enrichies et interactives (master class), via un site dédié axé vers les échanges communautaires
<b>GMEA – Centre National de création Musicale d'Albi-Tarn</b>	Concert prolongé : dispositif d'écoute immersive et augmentée de l'enregistrement d'un concert
<b>Groundswell-initiative</b>	Divartsité, la diversité dans l'art
<b>Groupe Regards</b>	Les mystères de Rennes : jeu interactif territorialisé et transmédia sur la ville de Rennes
<b>Guidigo Paris</b>	Enquêtes de Culture : application à vocation éducative pour intéresser les enfants à la visite d'un lieu en les faisant participer de manière active
<b>Henriot-Quimper</b>	La e-faïence, nouvelle approche des métiers d'art : codes-barres QR dans les ateliers et réalité virtuelle dans la conception de l'œuvre

## SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Idées-3Com</b>	Des apparences : Présentation et exposition numérique de vêtements de mode basée sur des technologies de réalité augmentée interactive
<b>INRAP</b>	Archéonaute : application mobile qui permet de déambuler dans la ville de Marseille et de découvrir in situ des vestiges archéologiques exhumés lors de recherches archéologiques préventives
<b>LABOMEDIA</b>	Astroflux : nouvelles formes d'accès dans le domaine des musiques actuelles, en s'appuyant sur un dispositif de captation, de diffusion et d'archivage dans lequel les spectateurs ont la possibilité d'interagir
<b>Le Phénix scène nationale Valenciennes</b>	NTT-Nouveaux Territoires de Théâtre : application sur téléphones portables et tablettes qui permet aux scènes pluridisciplinaires de sensibiliser les publics au travail de résidence artistique
<b>Les Subsistances</b>	Découverte patrimoniale et artistique des Subsistances grâce à un dispositif numérique interactif innovant
<b>Lithias</b>	« Touch The Sculpt », des parcours muséographiques à toucher
<b>M2F Créations</b>	Fondation Vasarely 3D : espace de navigation en trois dimensions accessible sur internet et plate-forme mobile
<b>Maison de l'Histoire de France</b>	Proxhistoire : découverte géolocalisée du patrimoine de l'histoire de France
<b>Maison de l'Orient et de la Méditerranée</b>	Simulex archéo : application multi-utilisateurs de simulation de la recherche archéologique, en surfant sur le mythe de l'archéologue-aventurier

## SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Musée du Jouet</b>	Apprenti designer : outil de modélisation intuitif pour imaginer et créer le jouet de ses rêves
<b>Museon Arlaten</b>	Vol de nuit (sans effraction) : visite via une caméra embarquée sur un drone, télécommandé depuis l'espace public alors que l'exposition est fermée à la visite la nuit
<b>My Major Company</b>	My Major Company Patrimoine (MMC Patrimoine) : découverte multimédia interactive et sociale du patrimoine et possibilité de contribuer à son financement
<b>Nicéphore Cité</b>	Corpus iconographique de la Grande Guerre : voyage immersif et interactif dans un fonds documentaire multimédia en 3D
<b>Office du Tourisme de Pontorson</b>	Visite virtuelle de la citadelle de Pontorson
<b>OTEK Media Consulting</b>	Solomuse (Social Local Mobile Musée) : générateur d'applications permettant aux musées de présenter leurs collections sur des terminaux mobiles (smartphones et tablettes) et à travers les réseaux sociaux
<b>Parc et grande halle de la Villette</b>	Lecteur multimédia interactif pour la communication culturelle
<b>Proarti</b>	ProArti – L'ami des amis des artistes : lien interactif entre artistes, mécènes et public pour créer des projets artistiques, accompagner la découverte culturelle et développer un micro-financement de projets
<b>Rencontres audiovisuelles</b>	Anim 2.0 : serious game dédié au film d'animation pour des publics enfants ou adolescents

## SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Rencontres d'Arles</b>	Web TV des rencontres d'Arles
<b>Réseau en scène LR</b>	Cultizer, toute la culture de la région en un clic : jeux en ligne, géolocalisation d'événements, projets artistiques et culturels...
<b>RMN</b>	Visite conférence immersive de l'exposition "Bohèmes"
<b>Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis</b>	BiblioConnection : dispositif de lecture numérique commandé à distance par le geste et/ou la voix du lecteur.
<b>Scène nationale Valence Lux</b>	Wish you where here! Approche nomade et innovante de l'art numérique : catalogue et exposition à faire soi-même à partir de codes barres QR
<b>SEPPIA</b>	"Les nouveaux bâtisseurs de cathédrale", mise en place d'une dynamique transmédia autour des architectes de la cathédrale de Strasbourg : documentaire fiction, parcours ludique et œuvre d'art collaborative...
<b>SIRIUS PRODUCTIONS</b>	Orchestre Documentaire Numérique : dispositif technologique qui permet une pratique collective des arts numériques en associant images documentaires, jeu vidéo et interaction avec le corps en mouvement
<b>Unifrance Films</b>	" Le jour le plus court ", festival de courts métrages : diffusion en ligne, traduction en 12 langues et vote du public en ligne

## SERVICES NUMERIQUES CULTURELS INNOVANTS APPEL A PROJETS 2012

<b>Porteur du projet</b>	<b>Projet</b>
<b>Université Lille 3</b>	« Le vase qui parle » <i>ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΠΟΥ ΜΙΛΑΕΙ</i> : construire un avatar numérique à échelle 17 d'un vase grec conservé au Palais des Beaux Arts de Lille et offrir au public une découverte de l'objet avec des pointeurs restituant des informations dans un casque audio
<b>UrbanExpé</b>	[QR]ioCité : outil qui donne accès à des contenus qui se renouvellent selon des créneaux temporels, via des codes barres QR (ou des puces NFC ou RFID) insérés dans une brochure, un dépliant, une affiche et/ou sur un mur, dans un cartel, ou sur tout autre support
<b>Vide Vibrant Design</b>	Les Sentiers numériques : "média urbain citoyen", dispositif de balisage lumineux et d'affichage d'informations dynamiques pour des parcours thématiques dans la ville d'Arles
<b>Ville d'Enghien-les-Bains</b>	Implantation de mobilier urbain interactif dans la ville
<b>Ville de Nîmes Carré d'art</b>	Webdocumentaire fondé sur une narration innovante et participative sur la Maison Carrée