

**recherche
et innovation
en audiovisuel
et multimédia
RIAM**

bilan 2011-2013
projets retenus



Recherche et innovation en audiovisuel et multimédia RIAM

Bilan 2011-2013
projets retenus

Editorial de Frédérique Bredin, Présidente du CNC et de Laure Reinhart, Directeur des partenariats Innovation de Bpifrance

“L’imagination est plus importante que le savoir”, estimait Albert Einstein. Mais la science et la technologie peuvent aussi être de formidables atouts au service de la conception des œuvres de l’esprit. A l’ère du numérique, le champ des possibles de la création dans les secteurs du cinéma, de l’audiovisuel, du jeu vidéo et du multimédia s’est élargi, grâce à une innovation portée par des projets ambitieux de recherche et développement (R&D).

Forts de ce constat et conscients des enjeux technico-économiques et de compétitivité internationale liés à l’innovation, le CNC et Bpifrance (alors OSEO) ont décidé en 2007 de lancer un appel à projets commun placé sous l’égide du réseau RIAM (Recherche et Innovation en Audiovisuel et Multimédia), visant à soutenir les projets de R&D portés par des entreprises de moins de 2 000 salariés dans des champs thématiques identifiés comme stratégiques et porteurs de croissance pour les industries techniques françaises de l’audiovisuel et du multimédia.

Le partenariat mis en place depuis cette date par le CNC et OSEO, devenu depuis une partie de Bpifrance, permet d’optimiser l’accompagnement des PME en mettant en synergie les savoir-faire des deux institutions. La légitimité métier et la vision sectorielle du CNC est ainsi associée d’une part à l’expertise de Bpifrance en matière de soutien à l’innovation et d’ingénierie financière, d’autre part à la qualité de son réseau régional de proximité. La grande souplesse du dispositif volontairement ouvert lui permet de soutenir tout projet de R&D ambitieux et pertinent pour le secteur et à toute étape de son déploiement, de l’étude de faisabilité au développement proprement dit.

Le bilan présenté au sein du présent document (le second réalisé depuis le début du partenariat) permet, exemples à l’appui, d’apprécier pleinement l’impact majeur et croissant qu’a eu le RIAM sur le secteur durant la période 2011-2013, fort de la qualité du réseau d’experts sur lequel il s’appuie et de sa capacité unique à traiter les dossiers “au fil de l’eau”.

Il illustre notamment l’adéquation du RIAM aux besoins des petites structures du secteur : particulièrement adapté aux projets monopartenaires proches du marché, le RIAM constitue pour ceux-ci une oasis au sein des dispositifs traditionnels de soutien à la R&D. Sur les bénéficiaires des 90 projets labellisés entre 2011 et 2013 par le RIAM, on compte ainsi 42% d’entreprises de moins de 3 ans et 85 % comptant moins de 20 salariés ! L’innovation y a été forte puisque presque 65 % des projets, représentant 78% des financements, ont proposé des ruptures technologiques majeures ou des innovations s’inscrivant dans un état de l’art mondial. Cette dynamique d’innovation technologique au service de la production et la distribution de contenus a très logiquement généré directement ou non de vraies innovations d’usages.

2013 a été marquée par le lancement d'un appel thématique du RIAM consacré à la vidéo à la demande, qui revêt une importance croissante dans l'économie et la diffusion des œuvres audiovisuelles. Le succès des services de V&D repose en grande partie sur la qualité de leurs interfaces utilisateurs et des usages innovants proposés aux consommateurs, pour lesquels l'accompagnement du RIAM joue désormais un rôle clé. L'ouverture du RIAM, depuis novembre 2013, aux groupes de plus de 2 000 personnes, via un mécanisme complémentaire opéré par le CNC, va contribuer à consolider le rôle et l'impact décisif de ce dispositif pour l'innovation dans les secteurs de l'image et du son.

A l'heure où l'on parle de filières industrielles, cette action commune de Bpifrance et du CNC a contribué à dynamiser la force de proposition des PME françaises du cinéma, de l'audiovisuel, des nouveaux médias et du jeu vidéo, dans une approche qui a su combiner innovation, dynamique sectorielle et développement économique.

Le mot de Jean Gaillard, Président du RIAM de 2009 à 2013 et de Jean-Noël Portugal, Président actuel du RIAM

Depuis sa création en 2001, le RIAM remplit une importante – et sans doute unique – mission de soutien à l'innovation dans le large secteur qui embrasse audiovisuel, multimédia, jeu vidéo, applications en ligne et mobiles. C'est un guichet ouvert aux porteurs de projets de toutes tailles touchant à la création, la production, la diffusion et la promotion des contenus. A ce titre, le RIAM est un instrument de stimulation de la technologie et de l'économie, mais également des usages et de la culture.

Ce positionnement fait à la fois son intérêt et son originalité.

Au cœur d'un secteur toujours changeant, le RIAM adapte continuellement ses modalités pour mieux servir ses bénéficiaires. Le dépôt des projets "au fil de l'eau" et la fréquence des commissions d'examen des dossiers lui permettent d'épouser au mieux les calendriers et les contraintes des entreprises ; l'appel est ouvert aussi bien à des projets présentés par un seul porteur que par un consortium ; les critères prennent en considération l'innovation apportée au service ou au modèle économique... Le réseau est ainsi résolument tourné vers le marché. Le dispositif est désormais également ouvert aux grandes entreprises.

Ce bilan rend bien compte de la diversité, de la créativité et de la valeur économique des projets soutenus par le RIAM au cours des deux dernières années. Ces résultats reposent sur quatre fondements :

- l'engagement des partenaires financeurs : le CNC et Bpifrance ont installé le RIAM comme un instrument fiable et lisible aux yeux des acteurs innovants ; il s'inscrit désormais dans leur stratégie de financement et contribue à l'émergence de projets qui sans lui ne verraient pas le jour ;

- la confiance et la dynamique du secteur : soumettre un projet c'est aussi partager une vision stratégique, rechercher une évaluation et un « label » ;

- la précision des démarches d'instruction : les dossiers sont analysés, travaillés et améliorés en interaction avec les porteurs pour assurer que toutes les questions soulevées en commission trouvent réponse ;

- le professionnalisme et l'assiduité des membres de la commission : le bureau exécutif du RIAM est composé de professionnels dont la mission va au-delà d'un processus de sélection ; chaque dossier est examiné dans une perspective de conseil, de recommandation, et de mise en évidence de ses forces et faiblesses.

Jouant du double levier de la subvention et de l'avance remboursable, le RIAM doit son succès à sa démarche d'incitation et de soutien à la prise de risque, en même temps qu'à son exigence de réalisme économique et technologique.

Dans ce double défi, le secteur audiovisuel et multimédia a encore beaucoup à offrir !

L'historique du réseau RIAM

L'idée de constituer un dispositif de soutien dédié à la recherche et à l'innovation dans l'audiovisuel et le multimédia est née de la volonté de soutenir une création française originale et d'accompagner les acteurs de ce secteur dans l'univers numérique.

Dès 1999, le Centre national de la cinématographie (CNC) et le ministère délégué à l'Industrie créent le Programme pour la recherche et l'innovation dans l'audiovisuel et le multimédia (PRIAMM). Ce dernier va mener des actions d'animation d'une communauté d'acteurs hétérogènes et encourager les synergies en aidant des projets en consortium.

En 2000, fort du succès du PRIAMM, le Comité interministériel pour la société de l'information décide de prolonger et de renforcer le dispositif en créant le réseau Recherche et Innovation en Audiovisuel et Multimédia (RIAM). Mis en place en 2001, le réseau RIAM regroupe jusqu'en 2004 le CNC, le ministère chargé de la Recherche et le ministère chargé de l'Industrie. En 2005, suite aux réformes des politiques de soutien à la recherche, le CNC et l'Agence Nationale de la Recherche (ANR) se voient associés dans le réseau RIAM. Pour répondre aux souhaits des acteurs du secteur, l'appel à projets du réseau RIAM s'ouvre au soutien à des projets monopartenaires, qui deviendront, par la suite, le cœur de son intervention.

En 2007, désireux de valoriser leurs complémentarités au profit du développement technologique des petites structures, le CNC et OSEO, devenu depuis Bpifrance, lancent un appel à projets commun placé sous l'égide du réseau RIAM. Les projets, déposés au sein des directions régionales de Bpifrance ou directement au CNC sont soumis à l'avis d'un bureau exécutif composé de professionnels du secteur avant transmission aux financeurs.

Assumée jusqu'en 2009 par Christiane Schwartz, la présidence du bureau exécutif du RIAM a été reprise par Jean Gaillard de 2009 à 2013, puis par Jean-Noël Portugal en janvier 2014.

Sur la période de 2011 à 2013 concernée par le présent bilan, 90 projets ont été labellisés par le réseau RIAM, dispositif spécifiquement conçu pour le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, du multimédia et des jeux vidéo. C'est une synthèse à la fois quantitative et qualitative qui est ici présentée en pleine concertation avec les porteurs de projets.

Le réseau RIAM, un dispositif unique

Un appel à projets large ouvert en continu

L'appel à projets du RIAM concerne l'ensemble des outils et services permettant la conception ou la mise à disposition de contenus audiovisuels, cinématographiques, ou de jeux vidéo.

Il s'agit d'image réelle ou animée, linéaire ou non, avec ou sans interactivité, conçue de façon collaborative ou non, partagée, commentée, indexée, diffusée, en situation de mobilité, de nomadisme, ou de façon sédentaire, pour contribuer aux usages d'aujourd'hui ou expérimenter les usages de demain. Volontairement large, le champ de l'appel à projets est adapté à un secteur au croisement de la technologie et des industries culturelles, où l'innovation est nécessaire pour adresser aussi bien des besoins hyper spécifiques que des marchés à vocation mondiale. Quatre "ambitions" principales ont été identifiées, témoignant des problématiques du secteur :

- atteindre l'excellence visuelle ou sonore ;
- renouveler les chaînes de fabrication des œuvres ;
- offrir de nouvelles expériences aux joueurs et aux spect-acteurs ;
- faire circuler les œuvres et promouvoir l'offre légale.

Le RIAM est le seul appel à projets thématique avec subvention à avoir un calendrier totalement ouvert et à permettre le dépôt "au fil de l'eau" afin de suivre le mieux possible le rythme d'innovation des entreprises. Bien que collectif, le dispositif d'évaluation des projets à la fois dans ses dimensions technico-économiques et financières s'évertue à maintenir des délais de traitement les plus resserrés possibles.

Les entreprises de toutes tailles peuvent être accompagnées, quelle que soit la phase d'innovation envisagée, seules ou en consortium

L'appel à projet est ouvert à toute entité, indépendamment de sa forme juridique, exerçant une activité économique dans les domaines de l'audiovisuel et du multimédia. Il peut donc s'agir d'une entreprise ou d'une association à vocation économique. Toutes les phases d'un projet d'innovation, depuis la phase d'élaboration jusqu'à la phase finale de développement, peuvent être soutenues que ce soit au titre d'une "étude de faisabilité", ou au titre d'un "projet de recherche et développement" pour un nouveau produit ou service ou d'un produit d'innovation à usage interne. Le réseau RIAM soutient ainsi des projets qui visent à optimiser la productivité de l'entreprise, par une innovation de procédés dans une chaîne de production, par exemple.

L'action du RIAM s'oriente historiquement et principalement vers les PME et ETI, dont les effectifs consolidés sont inférieurs à deux mille personnes, en adéquation avec l'accompagnement proposé par Bpifrance en Innovation. Comme on le voit dans la partie statistique de ce rapport, 85% des sociétés soutenues ont moins de 20 salariés au moment de leur labellisation.

En complément, et **depuis novembre 2013, les Grands comptes de plus de 2 000 personnes** peuvent aussi postuler auprès du RIAM, dans une mesure spécifique de financement mise en place par le CNC. Sont attendus ici des projets d'innovation et d'expérimentation proches du marché, pour lesquels l'accompagnement financier permet de remporter des arbitrages internes ou d'accélérer la mise sur le marché de nouveaux usages.

RIAM soutient en très grande majorité des projets monopartenaires, c'est-à-dire portés par une entreprise seule, sans partenariat avec une autre entreprise, mais il est aussi possible à plusieurs entreprises de monter un consortium pour bénéficier de la labellisation.

RIAM est ainsi l'un des seuls appels à projets thématiques laissant à l'entreprise la latitude de monter ou non un consortium de partenariat. En cela, le dispositif est complémentaire des appels à projets de l'Agence Nationale de la Recherche (ANR) ou de dispositifs financés par le Fonds Unique Interministériel (FUI), qui se concentrent sur les projets collaboratifs incluant la participation de partenaires académiques. Par ailleurs, au RIAM, les travaux menés par un laboratoire public sont régulièrement considérés dans le cadre d'une sous-traitance.

Un dispositif bénéficiant des savoir-faire complémentaires du CNC et de Bpifrance

L'entreprise qui souhaite obtenir la labellisation de son projet par le RIAM dépose un dossier de demande d'aide indifféremment au CNC ou chez Bpifrance dans une procédure unifiée.

Le Bureau exécutif du RIAM est composé de professionnels, acteurs des secteurs de l'industrie, de représentants de l'administration et de la recherche publique et des investisseurs. Il couvre les différents métiers liés à la création et aux industries techniques ainsi que les expertises financières et de développement économique. **Cette évaluation par les pairs**, caractéristique du mode de sélection de projets au CNC, permet à l'entreprise de bénéficier d'un regard qualifié d'entrepreneurs expérimentés et d'anticiper ainsi une réponse possible du marché. De plus, si un dossier pertinent comporte des éléments incomplets ou imprécis, le Bureau exécutif peut proposer de reporter le dossier en demandant des compléments d'informations. Permettant d'instaurer un véritable dialogue entre le dispositif et le porteur de projet, on constate que la moitié des projets reportés sont finalement labellisés après une présentation complémentaire. Par un avis de report, le bureau exécutif encourage le porteur de projet à persévérer en précisant sa démarche. Par ailleurs, **chaque présentation devant le Bureau exécutif fait l'objet d'un compte-rendu détaillé qui est ensuite transmis au porteur de projet.**

Bpifrance dispose d'un réseau régional qui assure la proximité avec les besoins des entreprises, de dispositifs d'aides à l'innovation adaptés aux différents moments de développement des PME, et de ressources internes d'expertise sectorielles et financières.

Les chargés d'affaire Bpifrance ainsi que le chargé de mission du CNC peuvent orienter les entreprises vers les différents dispositifs d'aides permettant d'accompagner leur projet ou d'éventuels projets connexes au sein des deux institutions.

Ainsi, parmi les soutiens du CNC à la création et à la diffusion d'œuvres, on peut notamment citer :

- en faveur de la création de jeux vidéo : le fonds d'aide au jeu vidéo (aide à la création de propriétés intellectuelles, aide à la pré-production) et le Crédit d'impôt jeu vidéo ;
- en faveur de la création pour Internet et les nouveaux médias : l'aide aux projets nouveaux médias (aide à l'écriture et au développement, aide à la production) ;
- en faveur de la mise en place d'une offre de vidéo à la demande : le soutien sélectif à l'exploitation en vidéo à la demande (détenteurs de droits ou éditeurs de services) ;
- en faveur des sociétés de prestations techniques dans les secteurs de l'audiovisuel, du cinéma et du multimédia : le soutien financier aux industries techniques (aide à l'in-

vestissement, aide à la mise en relation, aide à l'expérimentation).

De même, parmi les soutiens de Bpifrance, on peut notamment citer :

- l'aide aux entreprises dans leurs premiers besoins d'investissement : amorçage, garantie, innovation ;
- le soutien de la croissance: capital-risque et développement, "build-up", co-financement, garantie ;
- le renforcement des ETI dans leur développement et leur internationalisation : capital développement et transmission, co-financement, crédit export, accompagnement ;
- la participation au rayonnement des grandes entreprises et stabilisation de leur capital : capital transmission, co-financement crédit export, accompagnement.

L'accompagnement financier proposé suite à une labellisation RIAM est composé d'un panachage entre de la subvention, attribuée par le CNC et une avance remboursable ou un prêt à taux zéro, attribué par Bpifrance. Les taux d'intervention appliqués respectent l'encadrement communautaire des aides d'Etat à la Recherche et Développement et à l'Innovation. L'intensité de l'aide varie en fonction de la phase d'innovation du projet, de la taille de la structure, du niveau de risque pour cette dernière et du caractère collaboratif ou non du projet. Pour les études de faisabilité et certains projets courts qui mobilisent un soutien inférieur ou égal à 50 000 euros, le CNC peut intervenir seul en subvention.

Le panachage entre avance remboursable et subvention répond à la volonté équilibrée d'une prise de risque sur le plan technique et commercial. En effet, le caractère incitatif de la subvention permet à l'entreprise de prendre davantage de risques techniques alors que l'avance remboursable induit une exigence de réalisme commercial des projets, sans laquelle aucune innovation ne peut être productive. L'objectif de RIAM est bien ici de stimuler la compétitivité des entreprises.

Les étapes de la labellisation d'un projet

Etape 1

L'entrée du projet dans le dispositif

Pour déposer sa demande au RIAM, le porteur de projet peut prendre contact indifféremment avec le chargé d'affaires Bpifrance ou le chargé de mission du CNC.

Etape 2

L'instruction du dossier

Une fois le dossier déposé, le projet est soumis à une analyse fine par le chargé d'affaires Bpifrance, le chargé de mission du CNC, et un expert indépendant.

Etape 3

L'avis du Bureau exécutif

Le Bureau exécutif du RIAM se réunit en commission environ toutes les huit semaines. Il se prononce alors sur l'opportunité d'une labellisation et le cas échéant sur la nature et le degré d'innovation du projet afin de déterminer le taux d'aide puis la répartition en subvention et/ou en avance remboursable.

Etape 4

Le financement

L'avis de labellisation du Bureau exécutif indiquant les taux et modalités d'intervention permet au CNC et à Bpifrance de formaliser les propositions de financement.

Etape 5

Le suivi du projet labellisé

Une fois lancé, le projet fait l'objet d'un suivi technique et financier qui permet d'accompagner le porteur de projet tout au long de sa démarche de R&D.

Vos contacts

Au Centre national du cinéma et de l'image animée

Direction de l'innovation, de la vidéo et des industries techniques

Pierre-Marie Boyé

Chargé de mission

tél. 01 44 34 37 48 – pierre-marie.boyé@cnc.fr

Baptiste Heynemann

Chef de service

tel. 01 44 34 35 34 – baptiste.heyнемann@cnc.fr

A Bpifrance

Direction de l'innovation - domaine numérique

Anne Darnige

Responsable Sectorielle Multimedia et Services Innovants

anne.darnige@bpifrance.fr

ou la **Direction de la région** dont dépend votre entreprise

Les projets labellisés et les entreprises soutenues entre 2011 et 2013

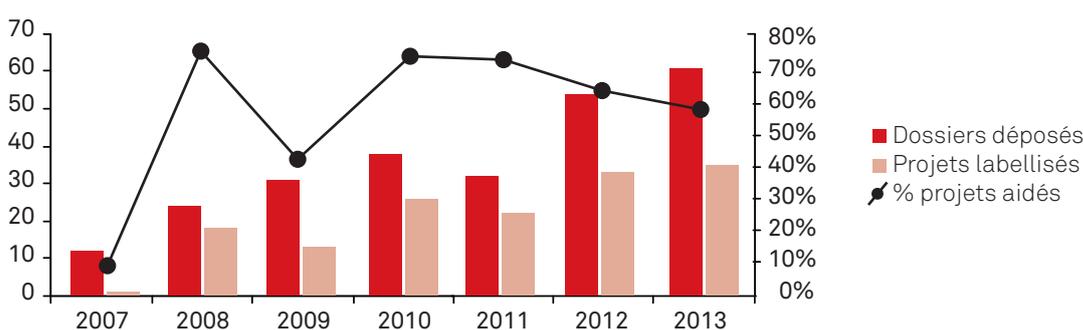
1/ Nombre de projets aidés et sélectivité

La période 2011-2013 a été une période de maturité pour le dispositif RIAM, suite à la mise en place du partenariat entre deux financeurs fin 2007. Une communication accrue vers les pôles de compétitivité et la meilleure connaissance progressive du dispositif a fait doubler le nombre de projets déposés entre 2011 et 2013. Au total, ce sont 147 projets qui ont été déposés pour 90 projets labellisés, qui font l'objet du présent bilan.

La sélectivité du dispositif s'est stabilisée autour de 57%, avec une sélectivité moyenne de 61% sur la période. A titre de comparaison, les taux de sélectivité d'autres dispositifs tels que l'ANR ou le FUI sont respectivement de l'ordre de 24 % pour le programme CONTINT, de 23% pour la discipline sciences et technologies de l'information et de la communication pour le programme blanc de l'ANR¹ et 45 % pour le FUI². Le rapport entre le coût de montage du dossier et les perspectives de réussite est donc particulièrement intéressant.

Ce taux de sélectivité plus favorable du RIAM s'explique en partie par l'accompagnement proposé en amont aux porteurs de projets par Bpifrance et le CNC, ainsi que par le caractère « au fil de l'eau » du dispositif, permettant aux projets de se représenter et d'être améliorés en cas de report. La part significative des projets labellisés après un report (22% en 2013) témoigne que le RIAM est, donc, avant tout un processus, et en aucun cas un concours.

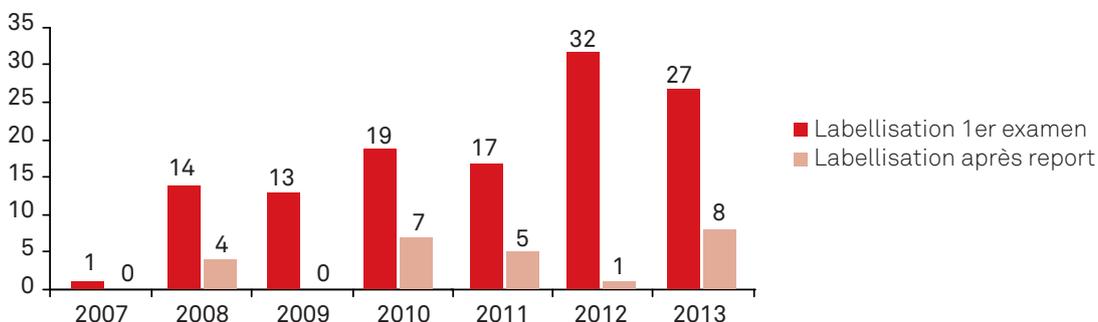
Nombre de projets examinés et sélectivité de 2007 à 2013



1 Agence Nationale de la Recherche. Rapport annuel 2009. Juillet 2010. [Lien : http://www.agence-nationale-recherche.fr/fileadmin/user_upload/documents/uploaded/2010/Rapport_ANR_2009.pdf]

2 Selon les résultats du onzième appel à projets du FUI. [Lien : http://www.economie.gouv.fr/discours-presse/discours-communiques_finances.php?type=communiqu&id=5132&rub=1]

Examen des projets labellisés de 2007 à 2013

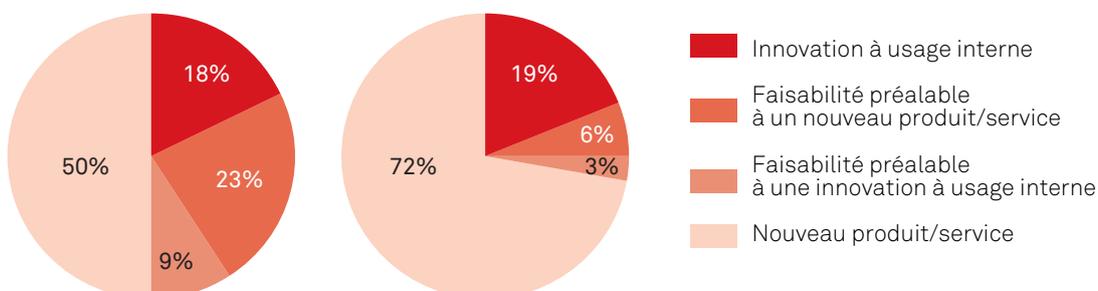


2) La répartition des projets par format d'aide

L'appel à projets du réseau RIAM est ouvert à toutes les phases d'un projet d'innovation, depuis la phase d'élaboration jusqu'à la phase finale de développement. En particulier, RIAM est très attaché à l'accompagnement d'une phase de faisabilité, qui vise à explorer des verrous technico-économiques identifiés préalablement au lancement d'un projet de Recherche et Développement de plus grande envergure. La labellisation d'une phase de faisabilité apporte une confirmation à l'entreprise que son projet est pertinent par rapport aux enjeux du secteur ou de la profession. Cette première validation de professionnels légitimes peut permettre à l'entreprise de démarrer son projet avec plus de certitudes et donc plus rapidement.

La proportion de projets aidés au titre d'une phase de faisabilité a crû de 22% à 32% en nombre et de 4% à 9% en montant des aides, entre les périodes 2007-2010 et 2011-2013. Bien que certaines phases de faisabilité aboutissent justement à la conclusion de ne pas lancer un service ou de changer d'axe technologique, la proportion relativement importante de projets accompagnés dans un premier temps au titre d'une phase de faisabilité et ensuite au moment du projet de recherche et développement témoigne de la validité de cette méthode de maîtrise du risque.

Répartition des projets labellisés par format d'aide (en nombre et en financements accordés)



3) La répartition des projets par Ambitions

Les quatre ambitions témoignant des problématiques du secteur sont :

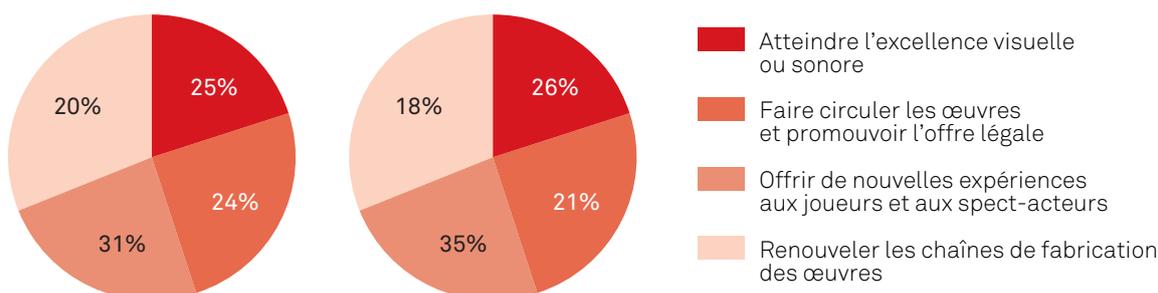
« Offrir de nouvelles expériences aux joueurs et aux spect-acteurs » cible par exemple les évolutions d'usage nées de l'apparition des tablettes, de l'évolution de la télévision connectées, les enjeux de mobilité ou d'interaction où la participation active du spectateur est indispensable. Cette thématique représente à la fois le plus de projets labellisés (34%) et le montant de financements les plus importants (35%), ce qui reflète à la fois l'effervescence pour les nouveaux usages et l'impact financier très important de certains projets.

L'ambition « Atteindre l'excellence visuelle ou sonore » couvre en général des projets à haute valeur ajoutée technologique qui vont perfectionner une brique spécifique de la chaîne de fabrication des œuvres. C'est dans cette thématique qu'on peut voir le plus de relations avec des laboratoires publics de recherche en accompagnement d'un transfert technologique.

L'ambition « Renouveler les chaînes de fabrication des œuvres » couvre d'ordinaire des questions de productivité et de chaîne de fabrication. Cette ambition reste stable au regard de la période précédente puisqu'elle passe de 24% des projets labellisés et 18% des financements sur la période 2007-2010 à 20% des projets et 18 % des financements sur la période 2011-2013. Cependant, sur le plan qualitatif, on constate à la fois que certaines méthodes de travail sont dorénavant éprouvées et que les projets sur la période sont plus disruptifs que ceux sur la période précédente, avec une volonté plus marquée d'industrialiser de la production pour Internet, par exemple ou de chercher des méthodes pérennes d'archivage numérique.

Enfin, l'ambition « Faire circuler les œuvres et promouvoir l'offre légale », qui correspond aux plateformes et outils numériques permettant aux œuvres de rejoindre leur public, est celle qui a connu la plus grande progression à la fois entre les périodes 2007-2010 et 2011-2013, passant de 16% des financements à 21% des financements, mais aussi au sein de la période 2011-2013, avec un doublement du nombre de projets labellisés entre 2012 et 2013. Cette thématique a en effet directement bénéficié du sous-appel à projets « technologies de la vidéo à la demande » lancé en février 2013 et toujours ouvert en 2014. En effet, le développement d'offres françaises et européennes de vidéo à la demande riches et attractives constitue un enjeu majeur, tant sur le plan économique que culturel et nécessite que les pouvoirs publics accompagnent le développement d'outils innovants à destination du marché de la vidéo à la demande.

Répartition des projets labellisés par thématique
(en nombre et en financements accordés)



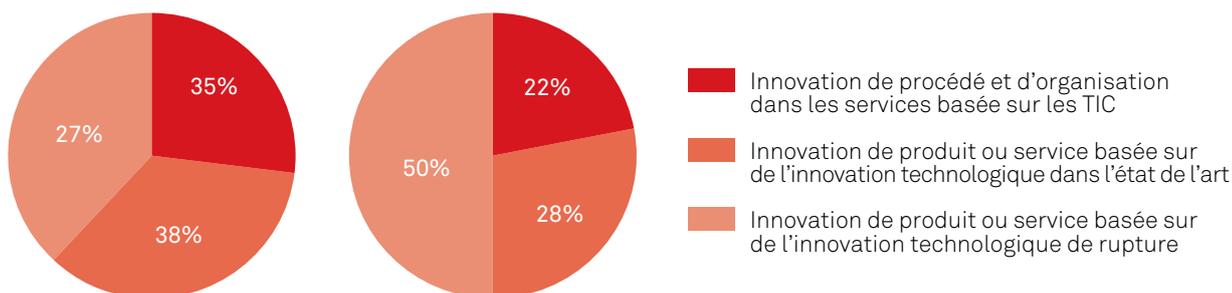
4) Répartition des projets par type d'innovation

La répartition des projets par type d'innovation contient évidemment une part d'arbitraire. D'une part, les « types » proposés d'innovation, « innovation de procédé et d'organisation dans les services », « innovation de produit ou service s'appuyant sur l'état de l'art » et « innovation technologique de rupture » ne sont jamais absolument disjoints et d'autre part, il n'est pas rare que les projets évoluent en cours de réalisation, proposant parfois des solutions insoupçonnées au départ. Cependant, une répartition par tendance majoritaire permet de dresser quelques états intéressants.

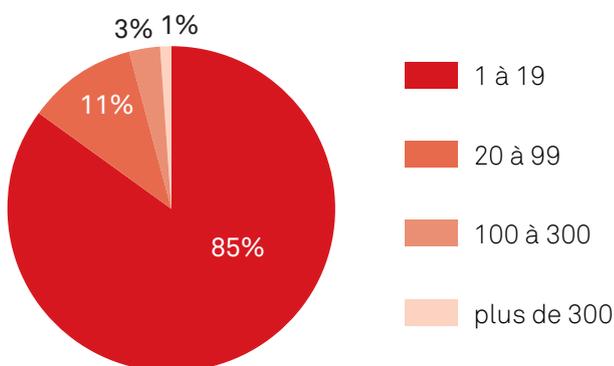
Tout d'abord, la part de projets mettant principalement en œuvre une innovation de procédés et d'organisation a crû notablement entre 2007-2010 et 2011-2013, passant de 12% à 38%. Cela note la proximité que RIAM tente de conserver avec le marché et d'accompagner une recherche et développement très opérationnelle, comportant de plus en plus de design de produit, de design d'interaction, en plaçant l'utilisateur au centre de la démarche. Ces projets, auxquels sont consacrés 22% des financements sont évidemment moins consommateurs en budget que les projets s'appuyant sur une innovation technologique de rupture (27% des projets pour 50% des financements).

On constate de plus que les projets proposant les ruptures technologiques les plus significatives relèvent majoritairement de la thématique « atteindre l'excellence visuelle ou sonore », à l'étape du projet de Recherche et Développement, les phases de faisabilité relevant très majoritairement des autres types d'innovation. Cela rend compte d'une part du besoin d'expérimentation produit nécessaire à la mise en place d'un nouveau produit ou service, et, d'autre part, que la phase de maturation préalable au développement technologique de rupture a souvent lieu dans un laboratoire public de recherche.

Répartition des projets labellisés par degré d'innovation (en nombre et en financements accordés)



Effectifs des entreprises soutenues



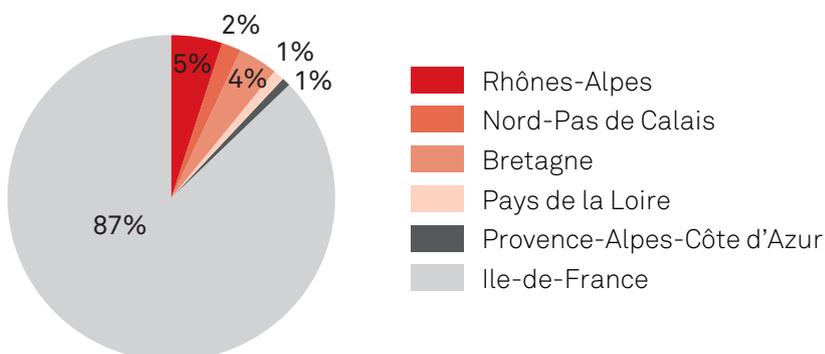
L'implantation géographique des porteurs de projet

Les porteurs de projets labellisés proviennent à 87% de la région Ile-de-France, un chiffre en nette augmentation par rapport à la période précédente (72%). En effet, si en valeur, le nombre de projets hors Ile-de-France est resté constant entre les deux périodes, le fort dynamisme de la région Ile-de-France a beaucoup contribué à la croissance du dispositif.

Cette répartition s'explique évidemment par la forte proportion des entreprises des secteurs de l'image en Ile-de-France qui représente, par exemple, 90% des industries techniques françaises du cinéma et de l'audiovisuel³ et plus de 60% des entreprises de la filière du jeu-vidéo⁴.

Les porteurs de projet sont principalement originaires de régions ayant à différentes échelles des politiques de dynamisation des secteurs de l'audiovisuel et du multimédia. Cette ambition locale s'exprime notamment au travers des pôles de compétitivité en lien avec l'audiovisuel et le multimédia : Cap Digital (Ile-de-France), Imaginove (Rhône-Alpes), ou Images et Réseaux (Bretagne). Pour encourager la remontée de projets jusqu'au réseau RIAM, un « bonus pôle » a été mis en place. Ainsi, pour les projets faisant l'objet d'une labellisation d'un pôle de compétitivité, la part de la subvention du CNC dans l'aide globale est revue à la hausse.

Origine régionale des porteurs de projets labellisés



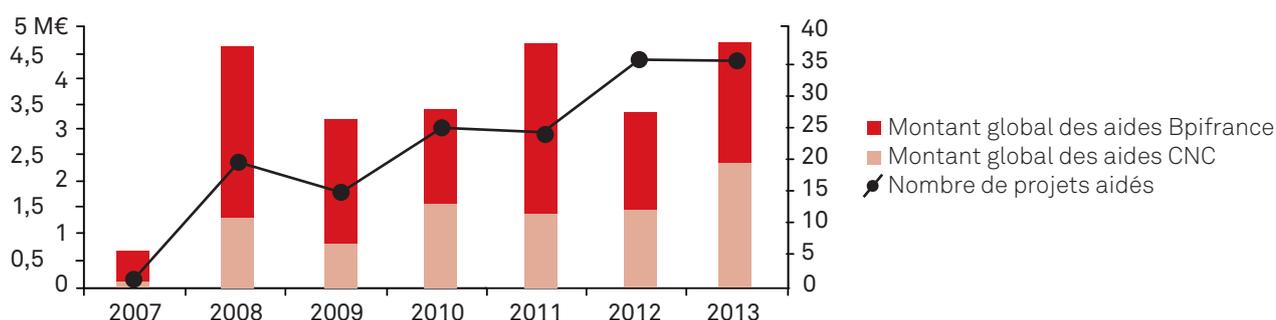
³ http://www.iledefrance.fr/uploads/tx_base/Fiche_Fonds_de_soutien_ITCA_2010.pdf

⁴ DRIRE Ile-de-France, Enjeux et défis de l'industrie du jeu vidéo en Ile-de-France. Mars 2007.

6) Le financement des projets labellisés

Entre 2011 et 2013, le coût total des projets labellisés représente 38,5 millions d'euros d'investissements privés dans l'innovation. Le montant des aides proposé par le Bureau exécutif du réseau RIAM s'élève à près de 13 millions d'euros, dont 40% de subvention via l'intervention du CNC.

Evolution du nombre de projets et des aides attribuées de 2007 à 2013



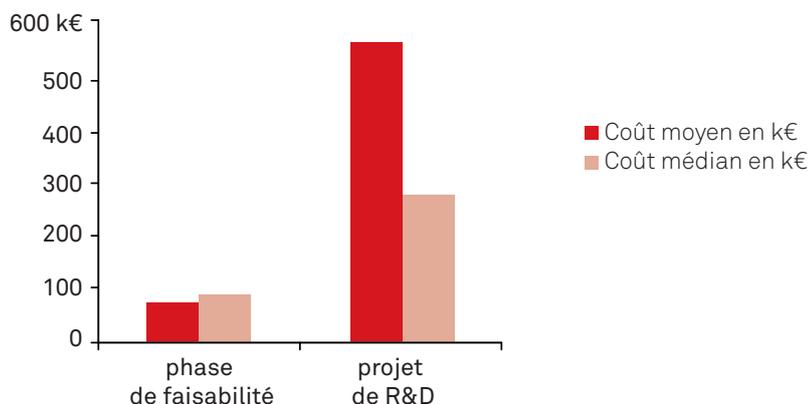
Les taux d'accompagnement proposés sont conformes à l'encadrement RDI de l'Union européenne et peuvent monter jusqu'à 50% du montant du programme, s'agissant d'une phase de faisabilité et jusqu'à 45% du montant du programme, s'agissant d'une phase de recherche et développement. Le financement RIAM d'une phase de faisabilité ou d'un projet « court » d'une durée inférieure à un an est d'ordinaire établi en subvention.

Pour les projets d'une durée supérieure à 1 an, le financement est généralement composé soit d'avance remboursable, complété par de la subvention, soit, pour les projets les plus ambitieux, de prêt à taux zéro, complété également par de la subvention. A noter que la labellisation du projet par un pôle de compétitivité permet d'augmenter la part de subvention au sein de l'aide globale.

Le projet « type » de faisabilité ou de recherche et développement

La phase de faisabilité est un projet court qui permet de valider un certain nombre d'hypothèses technico-économiques préalables au développement d'un projet de plus grande envergure. La rigueur de la méthodologie de validation, la bonne connaissance de l'environnement marché qu'elle adresse, ainsi que la maîtrise par l'entreprise de la technologie qu'elle développe éventuellement à l'aide d'un partenaire ou sous-traitant, font partie des critères d'analyse du Bureau exécutif.

La phase de faisabilité telle que présentée au RIAM est d'un format assez homogène, puisque son coût moyen s'élève à 89 000 € pour un coût médian à 99 000 €. Ce projet dure entre 6 et 9 mois et peut faire intervenir une part importante de sous-traitance.



Le projet de recherche et développement est plus diversifié. Il permet de porter la technologie de son concept à son prototype pré-industriel, presque jusqu'à la phase de commercialisation. Le coût moyen d'un projet RIAM sur la période 2010-2013 se situe à 560 000 €, mais cache une grande diversité des situations puisque 50% des projets ont un coût inférieur à 270 000 €.

La pertinence de la méthodologie de développement, la crédibilité du plan d'affaire et de la stratégie ultérieure de mise sur le marché ainsi que la différenciation en termes d'offre de produit ou de service font partie des critères d'examen. La situation financière de l'entreprise est évidemment prise en compte, et celle-ci devra présenter un niveau de fonds propres suffisant pour permettre l'accompagnement du programme. Bpifrance dispose de plusieurs outils de financement, avance remboursable et prêt à taux zéro notamment, qui permettent d'accompagner des projets de toutes ambitions.

Financements complémentaires et laboratoires publics de recherche

Les aides apportées au RIAM participent de l'écosystème global du financement de la R&D en France. Ainsi, un projet RIAM peut être préalable à un projet présenté au FUI, à l'ANR ou à d'autres dispositifs d'aide. A l'inverse, il n'est pas rare que RIAM accompagne une entreprise suite à un prêt d'honneur ou à une aide à la maturation délivrée par Bpifrance.

Les financements apportés au titre de RIAM sont compatibles avec le Crédit Impôt Recherche, et désormais avec le Crédit Impôt Innovation. L'aide RIAM doit simplement être déduite de l'assiette du crédit d'impôt, qui permet alors de contribuer au financement complémentaire du programme. Une très grande majorité des entreprises soutenues au RIAM font appel au CIR.

Bien que RIAM ne soutiennent pas directement les laboratoires publics de recherche, certains projets sont l'objet d'un transfert technologique. Ainsi, des laboratoires tels l'INRIA, évidemment, mais aussi, et par exemple, le CNRS, l'Ecole polytechnique, l'ENSTA Bretagne, l'ONERA, le LIMSI, le SIREL, le LIFL, le CITC, le LIRI ou le LIP6 sont collaborateurs réguliers d'entreprises soutenues au RIAM.

Les projets retenus

Présentation des projets par ambition

Les projets faisant l'objet des fiches ci-après sont présentés par « ambition », et par ordre chronologique de labellisation. Ces fiches ne sont pas exhaustives, puisque tous les projets n'ont pas souhaité y figurer.

Les effectifs des entreprises sont exprimés au moment de la labellisation du projet.

Les visuels présentés sont transmis par les entreprises soutenues qui en conservent toute la responsabilité.

Abréviations, acronymes et anglicismes utilisés dans les fiches suivantes

API : interface de programmation applicative.

Big Data : le *Big Data* est ici considéré dans son sens le plus large de fouille de données.

Cloud : modèle consistant à utiliser la puissance de calcul et/ou de stockage de serveurs informatiques distants via Internet.

Freemium : modèle d'offre en accès libre (gratuite) associée à une offre en accès payant (premium).

IPTV (télévision sur IP) : désigne en pratique les services audiovisuels managés proposés par les fournisseurs d'accès à Internet

OTT (Over-The-Top) : terme surtout associé à la diffusion par Internet de flux média vidéo et audio. On parle d'acteur OTT pour désigner un acteur utilisant les ressources de l'Internet classiques via la mise en place d'un protocole supplémentaire.

SaaS (Software as a Service) : modèle de distribution de logiciels s'appuyant sur la monétisation d'un droit d'accès à une application distante plutôt que sur la vente de licence en tant que telle.

SDK : kit de développement d'applications.

TVR : télévision de rattrapage.

VàD : vidéo à la demande.

VàDA : vidéo à la demande par abonnement.

Atteindre l'excellence visuelle ou sonore

L'ambition "Atteindre l'excellence visuelle ou sonore" couvre en général des projets à haute valeur ajoutée technologique qui vont perfectionner une brique spécifique de la chaîne de fabrication des œuvres. C'est dans cette thématique qu'on peut voir le plus de relations avec des laboratoires publics de recherche en accompagnement d'un transfert technologique.

Entreprise	Projet	Objet du projet
Alkymia	RYG	Outil de fabrication complet d'un long métrage d'animation
Boom Audio et Video Studio Maia	Système de prise de vue panoramique HD RMD 5.1	Caméra 180° ou 360° légère adaptée pour le documentaire
Digital Media Solutions	3D CINE AUDIO	Séparation des éléments d'une piste son en vue de sa spatialisation 5.1
La Maison	DISTORSION	Processeurs audio pour les hauts parleurs de salles de cinéma
Alkymia	Wyreless	Effets visuels numériques, gérer facilement les distorsions optiques générées par les objectifs des caméras réelles
Alkymia	Wyreless	Casque léger de capture des expressions du visage
Golaem / Mikros Images	MiCrowd2	Deuxième étape de développement d'un logiciel de gestion de foules
Mercenaries Engineering	RIGNoBi	Moteur de rendu pour l'animation et les effets visuels
XD Motion	X fly 3D	Caméra sur câble opérant dans 3 dimensions (hauteur, largeur, profondeur)
Athenium Films Corp	ATH - Q4	Drone d'un poids inférieur à 2kg, répondant aux nouvelles normes de la DGAC
Hybrid Mc	Sportrack	Asservir des caméras pour capter des événements sportifs
Stereolabs	AVP3D	Contrôler la 3D-relief sur le tournage
Concept Immo Global	OmniTour	Vidéos panoramiques 360° sur internet
Visuel Mouvement	Pixel métrie et carte de profondeur	Ajouter un télémètre laser sur la caméra
Mikros Image	Mi-Matte 3D	Effets visuels numériques : reconstruire automatiquement des paysages urbains
Boom Audio et Video	Système de transmission audio stéréo bidirectionnelle sans fil	Transmission radio des commandes
Volfonti	Dioptrie Confort	Etude sur le confort visuel pour la 3D-relief
D-Wod	Outils de coiffure 3D	Effets visuels numériques : cheveux de synthèse réalistes
Golaem / Mikros Image	Mi-Populate	Phase 3 du logiciel de gestion de foules : mouvement de très grandes foules
Trinnov Audio	RévoluSon	Processeur audio pour les hauts parleurs de salles de cinéma

Alkymia

Fondé en 2010, Alkymia est un prestataire qui développe des solutions technologiques pour la fabrication de longs métrages d'animation en capture de mouvements.

Effectif 6

Localisation Jouy Mauvoisin (78)

Chef de projet Marc Miance

miancemarc@gmail.com



Le Projet

RYG

RYG est une suite d'outils logiciels dédiés à la conception, la fabrication et l'animation de personnages en capture de mouvement pour le long-métrage d'animation. Il s'agit de l'outil structurant permettant la fabrication effective du film.

Objectifs

- en s'appuyant sur l'état de l'art le plus récent, créer une suite d'outils destinée à la conception et l'animation de personnages à partir d'une base en capture de mouvements, tant pour le corps que pour le facial

Innovations et enjeux

- création de squelette dérivé du comédien
- création d'une enveloppe support à la modélisation, à partir du volume de chair du comédien
- récupération des trajectoires d'animation *body* et facial
- *rig* de retouche en offset non destructif
- stratégies d'assemblage non linéaire des multiples sources capturées en fonction de l'EDL du montage
- suite d'outils de *baking* des résultats obtenus afin de s'insérer dans une chaîne de production d'animation standard

Projet labellisé le 11 mai 2011

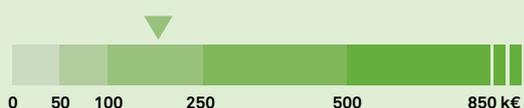
Durée du projet 28 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 1 099 500 €

Subvention CNC 146 600 €

Avance remboursable Bpifrance



Boom Audio Vidéo

Boom Audio & Vidéo est une société spécialisée dans la conception et la fabrication de systèmes innovants, combinant l'électronique et la mécanique, dans le domaine de l'audiovisuel professionnel et des systèmes embarqués.

Effectif 2

Localisation Bruz (35)

Chefs de projet Mathieu Rouas, Marine Cojean

mrouas@boomaudiovideo.com

mcojean@boomaudiovideo.com

Site de l'entreprise www.boomaudiovideo.com



Le Projet

Prise de vue panoramique HD - PANAX

Le projet propose de réaliser un ensemble de prise de vue photo et de vidéo HD panoramique de 180° à 360° polyvalent, utilisant des appareils photos/vidéos légers, compacts et populaires. Le *monitoring* et les réglages seront faits à distance par des commandes sans fil. Le système sera utilisé sur une grue, sur un utilisateur type *steady-cam* ou gyroscope voire même dans un caisson étanche pour la prise de vue sous-marine en faible profondeur.

Objectifs

- élargir la gamme de produits

Innovations et enjeux

- dispositif léger, facile d'installation et de maintenance
- gestion optimale du parcours optique (compacité vs nombre d'optiques et de miroirs)
- proposer une image panoramique HD d'une résolution d'environ 5760x1080 pour la première version à 180° à bas coût.

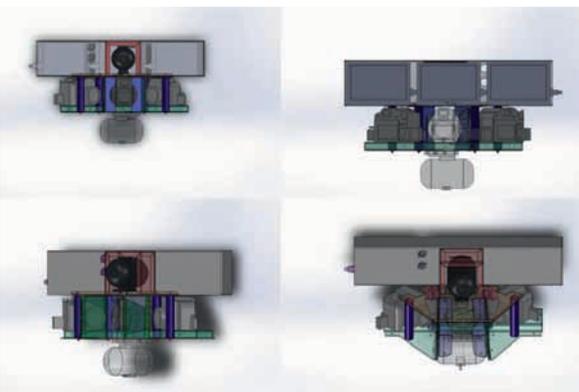
Projet labellisé le 7 juillet 2011

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 99 500 €

Subvention CNC 39 800 €



Studio MAIA

Créé en 1993, Studio MAIA est un studio d'enregistrements, de mixage et de créations sonores pour l'audiovisuel et le cinéma.

Effectif 4

Localisation Boulogne Billancourt (92)

Chef de projet Henrotte Christophe

christophe@studio-maia.com

Site de l'entreprise www.studio-maia.com



Le Projet

Rmd 5.1

Le projet doit aboutir à la création d'un logiciel d'automatisation partielle de la dissociation sonore des éléments d'un mixage de film en vue du travail de re-masterisation (RMD) 5.1. Développement de nouveaux services innovants : *Music right clearance solution*, *Fixing my sound* et reconstruction de version internationale.

Objectifs

– augmenter sa productivité tout en continuant à offrir un service de remixage de grande qualité.

Innovations et enjeux

– intégrer l'état de l'art scientifique en développant une collaboration avec l'INRIA
– conserver une ergonomie adaptée à l'univers du mixage cinéma

Projet labellisé le 7 juillet 2011

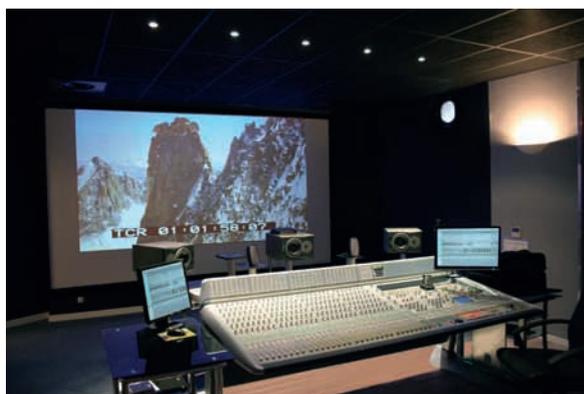
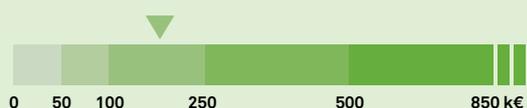
Durée du projet 30 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 842 436 €

Subvention CNC 126 635 €

Avance remboursable Bpifrance



DMS

Digital Media Solutions est spécialisée dans la conception, la fabrication et la commercialisation de solutions sonores 2D et 3D pour les industries du cinéma, de la haute-fidélité, du home cinéma VIP, de la télévision et de la musique.

Effectif 13

Localisation Noisiel (77)

Chef de projet Hervé Roux

herve.roux@dms-cinema.com

Site de l'entreprise www.dms-company.com



Le Projet

3D CINE AUDIO

Le projet 3D CINE AUDIO porte sur la conception d'une solution modulable de son 3D – 11.1 qui permet d'offrir une configuration s'adaptant aux besoins des clients. La solution 3D CINE AUDIO a pour objectif de gérer l'ensemble des entrées et des sorties son pour une salle de cinéma. Cette solution permettra d'interfacer les différents éléments de la chaîne audio (microphones, consoles de mixages...) afin de correspondre au cahier des charges établi avec les clients.

Objectifs

- exploiter les nouveaux moyens de distribution de son 3D-11.1 dans les salles de cinéma
- concevoir une solution complète

Innovations et enjeux

- développer un prototype de processeur évolutif
- améliorer le système de gestion et de contrôle multi canal, orienté 3D-11.1

Projet labellisé le 6 octobre 2011

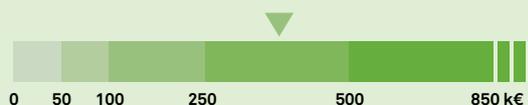
Durée du projet 24 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 1 264 700 €

Subvention CNC 180 000 €

Avance remboursable Bpifrance



La Maison

Créée en 2000, la Maison est spécialisée dans la réalisation d'effets visuels numériques pour le cinéma, la télévision et la publicité.

Effectif 16

Localisation Paris (75)

Chef de projet Luc Froehlicher

luc.froehlicher@alamaison.fr

Site de l'entreprise www.alamaison.fr



Le Projet

DISTORSION

Le projet vise à mettre en place un flux de production permettant de traiter l'ensemble des déformations optiques engendrées par les caméras.

Objectifs

– améliorer la productivité de l'entreprise
en automatisant certains traitements

Innovations et enjeux

– implémentation de modèles de déformation
optique

Projet labellisé le 6 octobre 2011

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 90 000 €

Subvention CNC 27 000 €

Alkymia

Fondé en 2010, Alkymia est un prestataire qui développe des solutions technologiques pour la fabrication de longs métrages d'animation en capture de mouvements.

Effectif 6

Localisation Jouy Mauvoisin (78)

Chef de projet Marc Miance
miancemarc@gmail.fr

Site du projet www.thirdeye.fr



Le Projet

Third Eye

Third Eye est une solution matérielle d'enregistrement vidéo en local sur le comédien (*headcam*), destinée à la capture des mouvements et expressions du visage, associée à une solution de pilotage multi-sources sans fil.

Objectifs

- disposer d'une solution de capture des expressions du visage garantissant qualité et productivité, tout en offrant aux comédiens le confort et la liberté de jeu et d'action

Innovations et enjeux

- ergonomie et légèreté
- robustesse et rapidité de mise en place
- capture simultanée d'un nombre illimité de sources/de comédiens

Projet labellisé le 17 Février 2012

Durée du projet 7 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 95 975 €

Subvention CNC 33 591 €



Mikros Image / Golaem

Créé en 1985, Mikros Image est un acteur majeur de la post-production, spécialisé dans les effets visuels pour le cinéma, la publicité et l'animation.

Créée en 2009, la société Golaem est un éditeur de logiciels spécialisés dans le peuplement d'arrière plans et de seconds plans par des personnages numériques, de quelques individus à plusieurs dizaine de milliers.

Effectif Mikros Image : 140 / Golaem : 12

Localisation Mikros Image : Levallois Perret (92) / Golaem : Rennes (35)

Chefs de projet Benoît Maujean, Stéphane Donikian

bm@mikrosimage.eu

stephane.donikian@golaem.com

Sites des entreprises www.mikrosimage.eu / www.golaem.com



Le Projet

MiCrowd 2

Le projet consiste en une évolution du projet MiCrowd soutenu en juin 2010 en intégrant des morphologies multipèdes (insectes, créatures imaginaires...), l'animation dynamique de personnages (explosions, chutes, impacts...), la gestion des vêtements ou encore l'édition de comportements haut niveau.

Objectifs

- assurer une meilleure prise en compte des problématiques de l'animation et des effets visuels
- proposer un produit commercial performant et pertinent au regard de la concurrence

Innovations et enjeux

- l'animation aisée des personnages et comportements
- flexibilité et diversité des scénarios

Projet labellisé le 17 février 2012

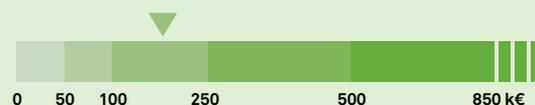
Durée du projet 18 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 469 405 €

Subvention CNC 105 250 €

Avance remboursable Bpifrance



Mercenaries Engineering

Créée en juillet 2001, Mercenaries Engineering développe le moteur de rendu Guerilla Render pour l'animation et les effets visuels.

Effectif 3

Localisation Paris (75)

Chef de projet Cyril Corvazier

corvazier@mercs-eng.com

Site de l'entreprise www.mercenaries-engineering.com



Le Projet

RIGNoBi – Rendu en illumination globale non-biaisée

Proposer dans Guerilla Render un mode de rendu d'illumination globale non-biaisée venant compléter le mode « Reyes » traditionnel en production de films d'animation et d'effets visuels numériques.

Objectifs

– compléter la gamme de produit Guerilla Render

Innovations et enjeux

– dépasser l'état de l'art en illumination pour adresser des géométries très fines
– implémenter des *shaders* programmables en lancer de rayon

Projet labellisé le 17 février 2012

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 25 000 €

Subvention CNC 12 500 €



Modèle et textures par Rachid "Pixo" Chikh

XD Motion

Créée en 2011, la société XD Motion a développé une expertise en dispositifs de prise de vues aériennes, par drone ou hélicoptère et sur câble en 1D ou 2D.

Effectif 2

Localisation Coignièrès (78)

Chef de projet Benoît Dentan

bdentan@xd-motion.com

Site de l'entreprise www.xd-motion.com



Le Projet

X fly 3D

Le projet consiste en le développement d'un appareillage permettant de déplacer une caméra à tête gyro-stabilisée sur des câbles dans les trois dimensions. Le « X Fly 3D » complète ainsi la gamme de produits de l'entreprise qui peut proposer des systèmes 1D, 2D ou 3D.

Objectifs

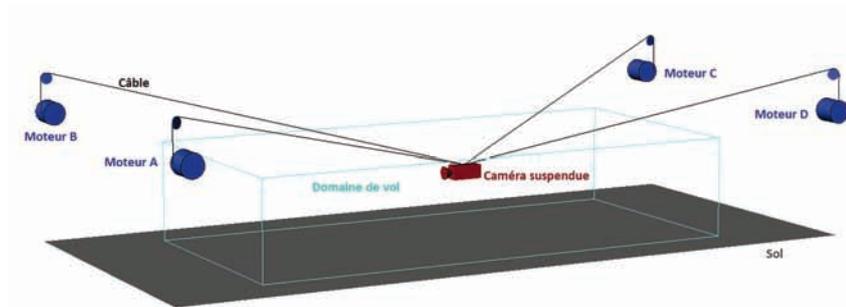
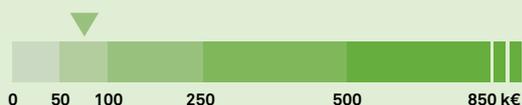
- conserver les qualités de rendu des dispositifs du marché
- réduire les infrastructures et la consommation d'énergie à prise de vue équivalente
- diminuer le temps d'installation des dispositifs

Innovations et enjeux

- construire des dispositifs miniaturisés et plus légers
- créer un bâti-moteur permettant d'accueillir un moteur deux fois plus léger que le produit existant sur le marché
- utiliser le même dispositif de Câble Cam pour les prises de vue 1D et 2D
- développer un logiciel de pilotage du dispositif à la fois ergonomique et puissant

Projet labellisé le 17 février 2012
Durée du projet 18 mois
Etat d'avancement en phase finale

Coût total du projet 634 912€
Subvention CNC 59 800€
Avance remboursable Bpifrance



Athénium Films Corp

Fondée le 15 juin 2007, Athénium Films est spécialisée dans le secteur de la production de films pour le cinéma et met son expertise cinématographique au service de la télévision, des entreprises et de leurs marques pour permettre à ses clients de toucher leurs publics et leurs cibles grâce à des films vivants, innovants et éco-produits dans le cadre de la Charte ECOPROD.

Effectif 1

Localisation Rueil-Malmaison (92)

Chef de projet Sophie Geoffroy

sg@athenium.fr

Site de l'entreprise www.athenium.fr



Le Projet

ATH - Q4

L'ATH-Q4 est un outil de prises de vues aériennes (drone) de basse et moyenne altitude développé pour la production audiovisuelle et cinématographique de moins de 2kg (catégorie D) qui répond aux exigences de l'arrêté du 30 janvier 2012 de la DGAC ainsi qu'aux attentes des professionnels de l'image. Avec l'ATH-Q4, l'équipe d'Athénium Films repousse les limites de la cinématique grâce à cette nouvelle "caméra volante" capable d'assurer des prises de vues aériennes à 360° en HD qui a servi dernièrement à la réalisation en plan séquence du dernier clip musical du Groupe Phoenix. L'ATH-Q4 a été homologué par la DGAC (Direction Générale de l'Aviation Civile) à l'issue du projet.

Objectifs

- développer un outil de prise de vue léger et stable
- répondre aux nouvelles exigences technologiques et réglementaires instaurées en 2012 par la DGAC
- permettre aux productions de tourner des images aériennes en agglomération en toute sécurité
- réduire l'empreinte carbone des prises de vues aériennes

Innovations et enjeux

- réduire le poids du drone pour effectuer des tournages en ville (homologation en scénario S3)
- garder la stabilité à la prise de vue pour ne plus avoir recours à la post-production des images

Projet labellisé le 10 mai 2012

Durée du projet 5 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 75 771 €

Subvention CNC 34 096 €



Hybrid MC

Créé en 1996, Hybrid MC offre une gamme complète de produits et de services permettant l'intégration d'images réelles et virtuelles : solutions de studio virtuel et matériels hardware pour les effets spéciaux.

Effectif 6

Localisation Montrouge (92)

Chefs de projet Yann Brosse et Roger Cohen

faiza@hybrid-mc.com

Site de l'entreprise www.hybridtv.tv



Le Projet

Sportrack

Le projet consiste à développer des têtes de caméras robotisées qui suivront des rencontres sportives automatiquement. La position de l'action est transmise aux têtes robotisées par triangulation au moyen de deux autres caméras pilotées par des opérateurs humains.

Objectifs

- développer des nouveaux produits et consolider un positionnement sur le marché du sport
- permettre à des événements de taille intermédiaire d'améliorer la mise en scène de leur captation

Innovations et enjeux

- vitesse de l'installation
- vitesse de calcul
- finesse du déplacement des caméras

Projet labellisé le 10 mai 2012

Durée du projet 11 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 183 160 €

Subvention CNC 36 632 €

Avance remboursable BPI France



Stereolabs

Fondée en 2006 par des ingénieurs spécialisés dans l'optique et le traitement de l'image, Stereolabs a créé des produits technologiques de classe mondiale qui offrent une expérience 3D-relief supérieure pour les téléspectateurs et qui permettent la création et la diffusion de contenus 3D-relief.

Effectif 5

Localisation Orsay (91)

Chef de projet Edwin Azzam

edwin.azzam@stereolabs.tv

Site de l'entreprise www.stereolabs.tv



Le Projet

AVP3D – PURE

Le projet AVP3D - PURE vise à développer un système d'analyse vidéo en temps réel et portable, destiné à la production cinématographique en 3D-relief. L'objectif de ce nouvel outil est de calculer et de transmettre en temps réel, des métadonnées en profondeur, géométrie et couleur.

Objectifs

- développer la société à l'international
- diversifier son activité et s'ouvrir au marché du cinéma numérique en relief

Innovations et enjeux

- automatiser la mise en place des prises de vue stéréoscopiques
- garantir la qualité du rendu 3D-relief
- simplifier la gestion des *rushes* et accélérer la post-production relief

Projet labellisé le 12 juillet 2012

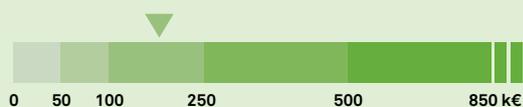
Durée du projet 18 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 500 000 €

Subvention CNC 75 000 €

Avance remboursable Bpifrance



Concept Immo Global

Créée en septembre 2010, CONCEPT IMMO GLOBAL est une agence de communication numérique spécialisée dans l'immobilier.

Effectif 2

Localisation Paris (75)

Chef de projet Romaric Manovelli

romaric@concept-immoglobal.com

Site de l'entreprise www.concept-immo-global.com



Le Projet

OmniTour – Visite virtuelle 360°

Le projet est de créer un visualiseur de visites immersives à partir de vidéos panoramiques 360° qui sont disponibles sur Internet tout en ayant une navigation libre et fluide dans l'environnement.

Objectifs

- réaliser un système fluide et intuitif sur lequel appuyer le modèle de l'agence

Innovations et enjeux

- alléger le poids d'une vidéo de 360°
- être compatible web, mobile et tablettes
- inclusion de *hot spots* cliquables dans les vidéos

Projet labellisé le 10 octobre 2012

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 119 089 €

Subvention CNC 47 636 €



Visuel Mouvement

Fondé en mars 2011, Visuel Mouvement est un collectif de machinistes de cinéma associé à un bureau d'études de Recherche et Développement pour la mise en œuvre d'expériences nouvelles dans la prise de vue.

Effectif 4

Localisation Laval (53)

Chef de projet Nicolas Rolland

nicolas.rolland@vm-cinema.com

Site de l'entreprise www.vm-cinema.com



Le Projet

Pixel métrie et carte de profondeur

L'étude de faisabilité porte sur la miniaturisation de la télémétrie embarquée, asservie avec les appareils de prise de vue et permettant d'aboutir à une Pixel métrie, enfermant une notion de distance dans un pixel.

Objectifs

- démocratiser les prises de vue complexes
- apporter une excellence technologique dans des métiers où elle est traditionnellement absente

Innovations et enjeux

- identifier la possibilité de miniaturiser la télémétrie laser (lidar) et ainsi d'en faire un composant *OEM* autonome (*original Equipment manufacturer*)

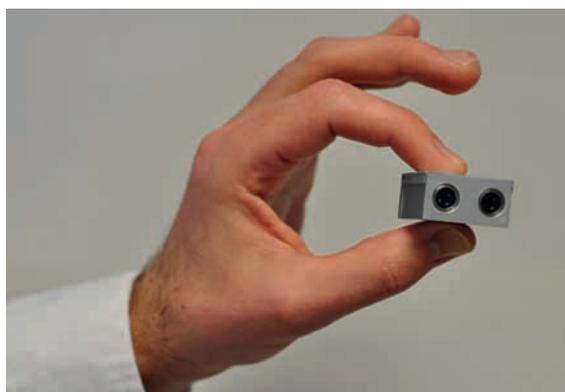
Projet labellisé le 10 octobre 2012

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 61 556 €

Subvention CNC 30 778 €



Mikros Image

Créé en 1985, Mikros Image est un acteur majeur de la post-production, spécialisé dans les effets visuels pour le cinéma, la publicité et l'animation.

Effectif 109

Localisation Levallois Perret (92)

Chef de projet Benoit Maujean

bm@mikrosimage.eu

Site de l'entreprise www.mikrosimage.eu



Le Projet

Mi-Matte3D

Le projet consiste au développement d'un *pipeline* de fabrication de décors numériques 3D à partir de photographies, proposant une chaîne semi-automatique de prétraitements optique et colorimétrique, de calibration globale, de reconstruction 3D et de photo-modélisation. Le projet s'appuie de plus sur les derniers résultats du laboratoire Imagine (Ecole des Ponts ParisTech / Laboratoire d'informatique Gaspard Monge).

Objectifs

– améliorer la qualité et la productivité de l'offre de services de Mikros Image

Innovations et enjeux

– intégrer l'état de l'art académique en termes de vision par ordinateur

Projet labellisé le 14 décembre 2012

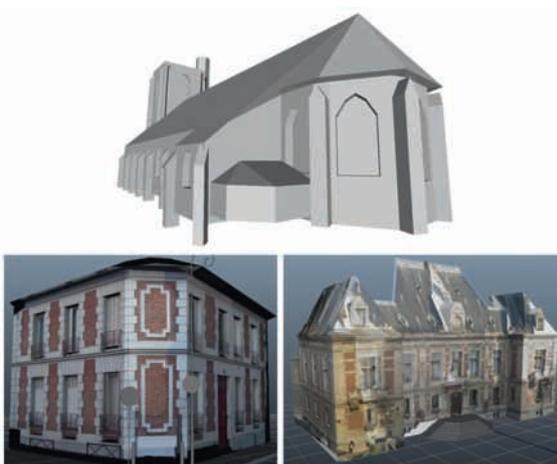
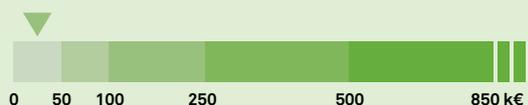
Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 184 293 €

Subvention CNC 32 390 €

Avance remboursable Bpifrance



Boom Audio Vidéo

Boom Audio & Vidéo est une société spécialisée dans la conception et la fabrication de systèmes innovants, combinant l'électronique et la mécanique, dans le domaine de l'audiovisuel professionnel des systèmes embarqués.

Effectif 2

Localisation Bruz (35)

Chef de projet Mathieu Rouas

mrouas@boomaudiovideo.com

Site de l'entreprise www.boomaudiovideo.com



Le Projet

Système de transmission audio stéréo bidirectionnelle sans fil

L'entreprise souhaite développer, dans le cadre de l'élargissement de sa gamme de produits, un système de transmission audio stéréo bidirectionnelle qui permettra de garantir un signal de qualité sans fil.

Objectifs

- proposer un système de transmission audio de qualité sans fil
- couvrir un large panel de besoins grâce à une plateforme modulable (unidirectionnel, bidirectionnel, mono, stéréo, 4 canaux...)

Innovations et enjeux

- miniaturisation de la carte de traitement et du modem radio
- optimisation maximale de la consommation d'énergie
- traitement audio des signaux numériques et analogiques
- ergonomie et confort d'utilisation maximale

Projet labellisé le 29 mai 2013

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 91 094 €

Subvention CNC 36 438 €



Volfoni

La société Volfoni, fondée en 2007, est spécialisée dans la conception, la fabrication et la vente d'équipements 3D pour les salles de cinéma.

Effectif 33

Localisation Paris (75)

Chef de projet Bertrand Caillaud

bcaillaud@volfoni.com

Site de l'entreprise www.volfoni.com



Le Projet

Confort Visuel

L'entreprise souhaite améliorer le confort visuel relatif à sa technologie de lunettes relief en jouant sur le niveau de dioptrie. L'étude de faisabilité a pour objectif de valider certaines hypothèses.

Objectifs

– augmenter le confort visuel des spectateurs en jouant sur le niveau de dioptrie des lunettes

Innovations et enjeux

– valider les hypothèses de départ sur les relations entre confort visuel et niveau de dioptrie à l'aide de protocoles expérimentaux

Projet labellisé le 29 mai 2013

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 148 400 €

Subvention CNC 37 100 €

D-Wod / AGT Digital SAS

AGT Digital, créée en 2013, propose la première solution de création de coiffures en 3D avec une simulation physique hyperréaliste des cheveux. Les solutions sont basées sur des travaux de recherche de laboratoires CNRS et INRIA.

Effectif 3

Localisation Enghien (95)

Chef de projet Bruno Gaumetou

bruno.gaumetou@d-wod.com

Site de l'entreprise www.d-wod.com



Le Projet

Outils de Coiffure 3D

Le projet porte sur le développement d'outils infographiques de coiffures des cheveux virtuels pour optimiser la réalisation des coiffures réalistes nécessaires aux personnages en 3D.

Les coiffures virtuelles répondent aux besoins de 2 marchés :

- le cinéma et l'audiovisuel, par la fourniture de coiffures à façon pour les personnages
- la coiffure en salon, via un applicatif d'essayage virtuel sur tablette

Objectifs

- maîtrise dans le champ virtuel, des méthodologies de la coiffure professionnelle en salon, pour assurer la pleine liberté créative
- optimisation du temps de réalisation des coiffures réalistes en 3D pour toute typologie de cheveux

Innovations et enjeux

- intégration des phénomènes de collision et de friction entre les cheveux et les matériaux

Projet labellisé le 19 décembre 2013

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 99 431 €

Subvention CNC 34 800 €



Mikros Image / Golaem

Créé en 1985, Mikros Image est un acteur majeur de la post-production, spécialisé dans les effets visuels pour le cinéma, la publicité et l'animation.

Créée en 2009, la société Golaem est un éditeur de logiciels spécialisés dans le peuplement d'arrière plans et de seconds plans par des personnages numériques, de quelques individus à plusieurs dizaine de milliers.

Effectif Mikros Image : 140 / Golaem : 12

Localisation Mikros Image : Levallois Perret (92) / Golaem : Rennes (35)

Chefs de projet Benoît Maujean, Stéphane Donikian

bm@mikrosimage.eu

stephane.donikian@golaem.com

Sites des entreprises www.mikrosimage.eu / www.golaem.com



Le Projet

Mi-Populate

Le projet porte sur l'amélioration du plug-in Maya « Crowd » pour la fabrication de foules virtuelles, déjà aidé au RIAM dans le cadre d'un premier projet. L'objectif est de rajouter des fonctionnalités à forte valeur ajoutée, telles qu'une meilleure prise en compte des problématiques du secteur de l'animation.

Objectifs

- permettre une gestion plus fine des comportements des personnages
- augmenter le niveau de détail des personnages
- assurer une meilleure prise en compte des problématiques de l'animation

Innovations et enjeux

- l'animation réaliste des personnages
- le contrôle artistique de la navigation
- un bus de données non-typées

Projet labellisé le 19 décembre 2013

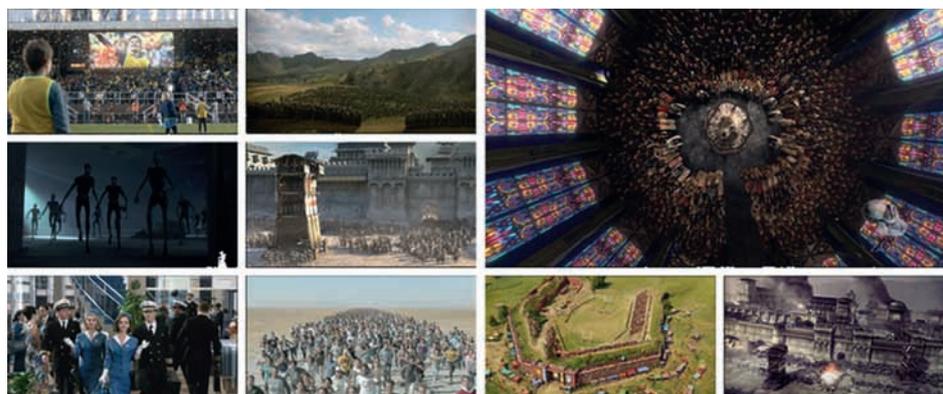
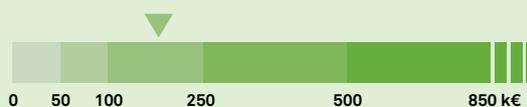
Durée du projet 18 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 560 927 €

Subvention du CNC 126 208 €

Avance remboursable Bpifrance



Trinnov Audio

Trinnov Audio a été fondé en 2003 par 3 ingénieurs passionnés de musique et de son pour améliorer la qualité du son dans tous les lieux d'écoute : à la maison, en voiture, au cinéma, aux concerts, en studio... Ils vendent des produits à forte valeur ajoutée aux professionnels (studios, salles de cinéma) et des licences d'exploitation aux constructeurs d'électronique grand public et automobile.

Effectif 14

Localisation Bry sur Marne (94)

Chef de projet Arnaud Laborie

arnaud.laborie@trinnov.com

Site de l'entreprise www.trinnov.com



Le Projet

Révoluson – Processeur audio

L'objectif de ce projet est le développement d'un nouveau processeur audio pour les exploitants des salles de cinéma. Il sera doté de nouvelles fonctionnalités qui sont aujourd'hui de plus en plus demandées telles que la prise en compte des contenus alternatifs, un procédé pour permettre l'accès aux déficients auditifs et visuels ou encore un procédé d'auto-calibration.

Objectifs

– développer un nouveau processeur audio pour les salles de cinéma disposant de nombreuses fonctionnalités innovantes

Innovations et enjeux

– prise en compte des contenus alternatifs
– prise en compte des contenus immersifs 3D
– dématérialisation et mise en réseau des sources
– accessibilité simplifiée pour les handicapés
– correction acoustique pour une restitution inégalée des films

Projet labellisé le 19 décembre 2013

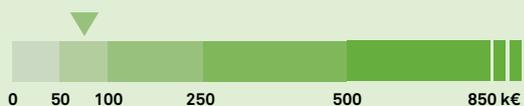
Durée du projet 30 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 455 000 €

Subvention CNC 91 000 €

Avance remboursable Bpifrance



Offrir de nouvelles expériences aux joueurs et aux spect-acteurs

“Offrir de nouvelles expériences aux joueurs et aux spect-acteurs” cible par exemple les évolutions d’usage nées de l’apparition des tablettes, de l’évolution de la télévision connectée, les enjeux de mobilité ou d’interaction où la participation active du spectateur est indispensable. Cette thématique représente à la fois le plus de projets labellisés (34%) et le montant de financements les plus importants (35%), ce qui reflète à la fois l’effervescence pour les nouveaux usages et l’impact financier très important de certains projets.

Entreprise	Projet	Objet du projet
ePawn	Tablette de jeu multimédia utilisant des pions comme interface homme machine	Faisabilité : identification et déplacement du pion
Trimaran 2 Minutes	Terrain RT Studio Animation	Faisabilité : reconstruction automatique de terrains Permettre à un enfant de créer des mini-dessins animés avec son héros préféré
Total Immersion	Essayage virtuel par réalité augmentée	Elargir le champ de la réalité augmentée
Dualo	IMAR : instrument de musique à apprentissage rapide et à grande expressivité	Conception d’un nouvel instrument de musique
Eversim	MOSI - Moteur et Outil de Scénarisation Interactive 2	Deuxième phase d’un outil de scénarios pour les jeux de stratégie
Forum des images	Le Forum des images on-line	Faisabilité : quelle stratégie du Forum vers Internet et la télé connectée
Current Productions	Multi-angle Xperience	Permettre à l’utilisateur de choisir lui-même le point de vue de la caméra, dans une vidéo sur Internet
Egonocast	Plateforme de meilleure accessibilité aux œuvres cinématographiques	Accessibilité en salle : renforcement de la bande sonore à l’aide d’un smartphone pour les malentendants
Presses Electroniques de France	Edition numérique de scénarios de films	Faisabilité technico-économique d’une plateforme de valorisation de scénarios de films
ePawn	Arena	Phase 2 du projet : assurer un développement préindustriel en adéquation avec le modèle économique

Entreprise	Projet	Objet du projet
Holographics Display	Vidéo 3D Relief - Multiplans	Faisabilité d'un nouveau dispositif optique un relief sans lunettes non autostéréoscopique
Sirius Productions	Artisanum	Etudier la génération par le geste créatif artisanal de musiques et de vidéo
Mob In Life	Gestion automatisée de l'audience d'un jeu vidéo mobile	<i>Casual gaming</i> : améliorer la relation client
Puce Muse	Méta-Screen	Permettre le déploiement rapide d'une projection artistique interactive sur des infrastructures architecturales
Almateos	Gamification as a Service	Développer des modules de <i>gamification</i> partageables et individualisables
Amplisens	Adaptation d'un casque immersif à une plateforme de déplacement physique dans un espace virtuel	Connecter un casque d'immersion virtuelle aux mouvements réels du joueur
Hanakai Studio	Plateforme NFC	Interaction entre une tablette et des figurines pour du jeu vidéo hybride
Ngine Networks	HbbTV Suite	Suite logicielle pour accélérer le développement d'applications Hbbtv
Work Bandits	Module de Gamification Universel	Développer des modules de <i>gamification</i> partageables et individualisables
A World For Us	VCaaS : Virtual Cameraman as a Service	Prototype de camera entièrement automatisée
Stupeflix	Stupeflix Mobile	Plateforme de montage vidéo automatique sur Internet

ePawn

Fondée en 2010, ePawn développe une gamme d'accessoires de jeu innovante. Exploitant une technologie brevetée de capture de mouvement, ePawn propose de nouvelles expériences de jeu où les objets réels se mêlent aux univers virtuels. Cette société intervient dans les domaines du jeu de société, du jeu vidéo, de la robotique et des jouets.

Effectif 2

Localisation Paris (75)

Chef de projet Christophe Duteil

cduteil@epawn.fr

Site de l'entreprise www.epawn.fr



Le Projet

Faisabilité pour une tablette de jeu multimédia utilisant des pions comme interface homme machine

Ce projet a pour but la validation de la technologie de captation de position et de mouvement d'un grand nombre d'objets réels autoalimentés sur une large surface de détection (possiblement couplée avec un écran).

Objectifs

- disposer de la plus grande assiette possible de plateforme de jeux

Innovations et enjeux

- capture de position d'objets en temps réel
- apporter l'interactivité et l'immersion graphique et sonore

Projet labellisé le 6 octobre 2011

Durée du projet 9 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 166 667 €

Subvention CNC 50 000 €



Trimaran

Fondée en 1991, Trimaran est une société spécialisée dans les effets visuels numériques pour le cinéma et la télévision, et l'habillage pour l'info et les sports.

Effectif 12

Localisation Paris (75)

Chef de projet Olivier Emery

emery@trimaran.com

Site de l'entreprise www.trimaran.com



Le Projet

TerrainRT

GEORACING est la solution de suivi GPS des sports en extérieur développée par Trimaran depuis 2006. TerrainRT est un projet complémentaire d'étude qui a permis de démontrer la capacité à visualiser avec GEORACING les compétitions sportives terrestres comme les rallyes. La première mondiale réalisée en octobre 2013 avec GEORACING par les équipes Trimaran lors du dernier WRC-Rallye de France / Alsace en direct sur CANAL+ durant 4 jours pendant les 20 spéciales a été la meilleure des démonstrations de l'intérêt de l'innovation.

Objectifs

- valider la faisabilité de production en temps réel de visualisation de parcours sportifs en qualité HD *broadcast*.
- gagner en compétitivité pour animer ces parcours en image de synthèse pour les programmes audiovisuels sportifs et les organisateurs d'événement
- développer les marchés de suivi GPS en temps réel de la voile et du rallye

Innovations et enjeux

- mettre au point des modèles de manipulation de données géographiques et de production d'animation 3D en temps réel, diffusables à la télévision

Projet labellisé le 6 octobre 2011

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 166 530 €

Subvention CNC 49 959 €



2 minutes

Fondée en décembre 2006, 2 MINUTES est une société de production et fabrication d'animation à destination du cinéma et de la télévision.

Effectif 10

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jean-Michel Spiner

jmspiner@2minutes.fr

Site de l'entreprise www.2minutes.fr



Le Projet

Studio Animation

Studio Animation est un logiciel en ligne de création de bandes dessinées utilisable par les enfants tout en mettant en scène des personnages de dessins animés connus.

Objectifs

- développe un premier outil de fabrication destiné aux enfants
- diversifier l'activité de la société

Innovations et enjeux

- enjeux d'ergonomie et d'adaptation de l'automatisation en fonction de l'âge et de l'expérience de l'utilisateur
- utilisation multiplateforme fluide

Projet labellisé le 15 décembre 2011

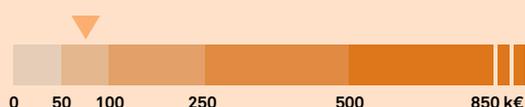
Durée du projet 15 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 391 770 €

Subvention CNC 67 164 €

Avance remboursable Bpifrance



Total Immersion

Créé en 1999, Total Immersion est l'un des leaders technologiques mondiaux dans le domaine de la réalité augmentée.

Effectif 48

Localisation Suresnes (92)

Chefs de projet Pascal Mobuchon, Didier Lesteven

pascal.mobuchon@t-immersion.com

didier.lesteven@t-immersion.com

Site de l'entreprise www.t-immersion.com

Le Projet

Essayage virtuel pour réalité augmentée

Le projet consiste en le développement des technologies nécessaires à la mise en ligne d'une solution d'essayage virtuel tout en utilisant la réalité augmentée sur le web et sur les plateformes mobiles telles que les smartphones et les tablettes.

Objectifs

- anticiper les évolutions du marché de la réalité augmentée
- répondre aux nouveaux besoins liés aux applications mobiles
- diversifier l'offre commerciale

Innovations et enjeux

- migrer depuis des solutions « grand public » Web Windows et Mac vers les nouvelles plateformes : mobiles et machines virtuelles
- adapter les outils de production à ces nouvelles plateformes
- garantir la stabilité et robustesse quel que soit l'environnement

Projet labellisé le 15 décembre 2011

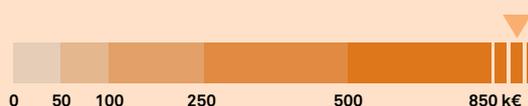
Durée du projet 21 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 3 M€

Subvention CNC 150 000 €

Avance remboursable
ou Prêt taux zéro Bpifrance



Dualo

Créée en janvier 2011, Dualo conçoit une gamme d'instruments de musique de nouvelle génération. Ces instruments utilisent un clavier faisant l'objet d'un brevet d'invention et qui permet, grâce à sa disposition originale, un apprentissage rapide et intuitif de la musique.

Effectif 3

Localisation La Courneuve (93)

Chef de projet Jules Hotrique

jules.hotrique@dualo.org

Site de l'entreprise <http://dualo.org>



Le Projet

IMAR : instrument de musique à apprentissage rapide et à grande expressivité

Le projet vise à développer une version industrialisable du clavier Dualo, jusqu'alors existant à l'état de prototype. Il s'agira d'un instrument de scène doté de contrôleurs de mouvements s'ajoutant aux touches du clavier, ainsi que de nouveaux sons virtuels exploitant les technologies de ces capteurs. L'objectif est d'offrir au musicien compositeur une interface unique et originale qui permet de mieux exploiter le grand potentiel créatif accessible par le numérique.

Objectifs

- concevoir un instrument physique commercialisable (robustesse, esthétique)
- concevoir un logiciel de design sonore

Innovations et enjeux

- intégrer électronique et logiciel pour passer du « contrôleur » à « l'instrument »
- définir les méthodes d'apprentissage pour une prise en main par le professionnel comme le néophyte

Projet labellisé le 17 février 2012

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 122 000 €

Subvention CNC 42 700 €



Eversim

Fondée en février 2004, la société Eversim s'est spécialisée dans la création ainsi que le développement de jeux vidéo destinés au grand public.

Effectif 7

Localisation Lognes (77)

Chef de projet Louis-Marie Rocques

lrocques@eversim.com

Site de l'entreprise www.eversim.com



Le Projet

MOSI - Moteur et Outil de Scénarisation Interactive 2

Le Moteur MOSI est un outil de création de scénarios pour jeux de stratégies. Le projet MOSI 2 vise d'une part à développer un outil de contrôle et de mise au point interactif et visuel pour les scénarios qui soit utilisable par un non informaticien, et d'autre part, à intégrer des technologies « nomades » dans le moteur scénaristique pour permettre l'utilisation de données de géolocalisation, cartographies, photos & vidéos prises par les joueurs ou apprenants.

Objectifs

– élargir le marché dans les domaines tels que la sécurité, l'éducation ou dans les universités.

Innovations et enjeux

– simplicité et performance malgré la complexité du modèle de simulation
– implication plus grande des utilisateurs

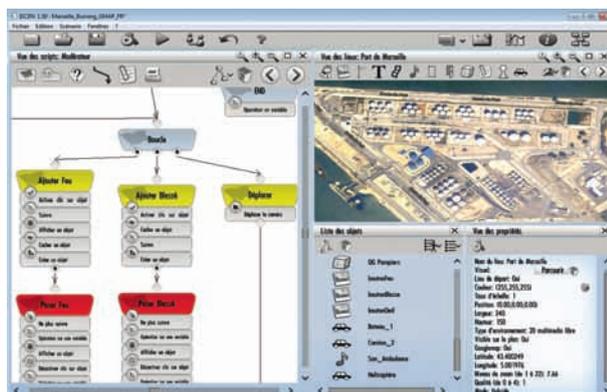
Projet labellisé le 17 février 2012

Durée du projet 15 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 154 772 €

Subvention CNC 54 170 €



Forum des images

Créé en 1988 pour constituer la mémoire audiovisuelle de Paris, le Forum des images célèbre depuis toutes les formes du cinéma et de l'image animée. Toutes les disciplines audiovisuelles y trouvent un espace unique d'échanges et d'émotions.

Effectif 90

Localisation Paris (75)

Chef de projet Séverine Le Bescond

severine.le-bescond@forumdesimages.fr

Site de l'entreprise www.forumdesimages.fr



Le Projet

Forum des images On-line

L'étude de faisabilité vise à évaluer les nouveaux usages envisageables en ligne et/ou sur télévision connectée, en adéquation avec la mission culturelle du Forum des images. L'étude vise à évaluer la pertinence des deux axes de développement vis-à-vis du public actuel et futur, les évaluer techniquement, budgétairement, juridiquement, économiquement et sur le plan organisationnel.

Objectifs

- recherches de cofinancement par des sources extérieures
- dégager le temps de travail interne par une rationalisation des tâches, une réaffectation de priorités, des financements extérieurs et par un chiffre d'affaires généré par l'utilisation du service

Innovations et enjeux

- mettre en place une organisation permettant la mise à disposition de contenus sur téléviseurs connectés
- produire des vidéos en ligne enrichies et interactives

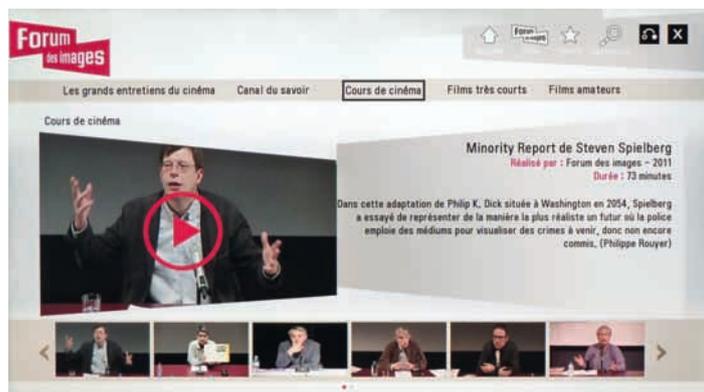
Projet labellisé le 17 février 2012

Durée du projet 8 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 97 393 €

Subvention CNC 48 697 €



Current Productions

Créée en 2011, Current Productions est une société de production et d'édition de logiciels permettant la création d'expériences-utilisateur en ligne sociales, participatives et engageantes.

Effectif 1

Localisation Paris (75)

Chef de projet Catherine Vernon

catherine.vernon@current.fr

Site de l'entreprise www.current.fr

CURRENT

Le Projet

Multi-Angle XPerience

Le projet consiste en la finalisation professionnelle du *player* vidéo web multi-caméras développé par la société. Le *player* permet à tous les fans de visionner simultanément sur un seul et même écran tous les angles de vue d'un événement filmé et de sélectionner lui-même son point de vue favori, à l'instar des réalisateurs professionnels.

Objectifs

– finaliser le logiciel pour pouvoir proposer un service commercial

Innovations et enjeux

– sécurisation du logiciel
– utilisation en temps réel
– travail sur l'ergonomie

Projet labellisé le 10 mai 2012

Durée du projet 2 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 44 950 €

Subvention CNC 17 980 €

Ben Harper au festival de Fés © 2011 Mondomix



Egonocast

Créé en 2009, EGONOCAST est un éditeur de logiciels commercialisant une solution dédiée à la synchronisation des smartphones et tablettes avec un flux audiovisuel externe, télévisuel ou cinématographique.



Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jacques Sagné

jacques.sagne@egonocast.fr

Site de l'entreprise www.egonocast.com

Le Projet

Plateforme de meilleure accessibilité aux œuvres cinématographiques

Le projet vise à développer sur les plateformes mobiles (iOS, Android...), un service de lecture en continu de pistes audio (streaming audio), et d'assurer un rendu de ces pistes audio parfaitement synchronisé avec les images du film projeté à l'écran. Ce service s'adressera tout particulièrement aux spectateurs malentendants et malvoyants, les données audio streamées provenant alors de la piste audio qui leur est destinée (HI-7) et de la piste dite d'audio-description (AD-8).

Objectifs

- permettre l'accessibilité dans les salles de cinéma avec une solution légère et peu coûteuse en équipement

Innovations et enjeux

- hétérogénéité des appareils mobiles
- synchronisation de l'écran du cinéma et les appareils mobiles avec un écart inférieur à 10ms.

Projet labellisé le 12 juillet 2012

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 47 380 €

Subvention CNC 16 583 €



Presses Electroniques de France

Fondées en 2011, les Presses Electroniques de France sont un éditeur 100% numérique. Elles éditent en particulier des contenus thématiques : scénarios de films, pièces de théâtre, poésie, ouvrages universitaires, livres d'art.

Effectif 1

Localisation Paris (75)

Chef de projet Marie Sepchat

marie.sepchat@pef-online.com

Site de l'entreprise www.pef-online.com

**presses
électroniques
de france**

Le Projet

Faisabilité sur les verrous techniques préalables à la mise en place d'une plateforme d'édition numérique de scénarios de films, comprenant la numérisation des scénarios de façon automatisée.

Ce projet a pour vocation l'édition et la distribution numérique de scénarios de films, via une application mobile gratuite disponible sur iPhone et iPad et un site internet. Il s'agit de plus d'étudier la faisabilité d'une chaîne de mise en ligne des scénarios (numérisation, correction, formatage, diffusion) recourant à un système expert.

Objectifs

- proposition de nouvelles offres légales et payantes de contenus éditorialisés
- valorisation du scénario, contenu inexploité, dans le respect du droit d'auteur

Innovations et enjeux

- création d'une communauté de lecteurs autour des scénarios, permettant aux Presses Electroniques de France de s'insérer dans l'écosystème du secteur du cinéma
- étude d'un flux de fabrication permettant d'absorber de grands volumes d'ouvrages
- système expert auto-apprenant permettant un coût de mise en ligne des scénarios quasi nul

Projet labellisé le 12 juillet 2012

Durée du projet 9 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 99 859 €

Subvention CNC 49 930 €



ePawn

Fondée en 2010, ePawn développe une gamme d'accessoires de jeu innovante. Exploitant une technologie brevetée de capture de mouvement, ePawn propose de nouvelles expériences de jeu où les objets réels se mêlent aux univers virtuels. Cette société intervient dans les domaines du jeu de société, du jeu vidéo, de la robotique et des jouets.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Christophe Duteil

cduteil@epawn.fr

Site de l'entreprise www.epawn.fr



Le Projet

Arena

Suite à l'étude de faisabilité soutenue en 2010, le projet a pour but de développer l'interface de jeu complète en intégrant des contraintes de pré-industrialisation.

Objectifs

- assurer la viabilité du modèle économique en effectuant les bons choix de fabrication
- finaliser l'esthétique et l'ergonomie de la tablette

Innovations et enjeux

- intégration et miniaturisation de la complexité
- fiabilité et robustesse du système

Projet labellisé le 10 octobre 2012

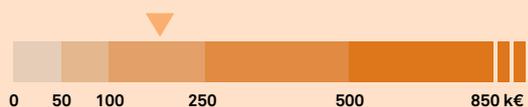
Durée du projet 14 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 336 340 €

Subvention CNC 50 000 €

Avance remboursable Bpifrance



Holographics Display

L'entreprise créée en 2008 est spécialisée dans le domaine de la R&D dans le domaine de l'image 3D holographique pour les secteurs de l'évènementiel et de la communication.

Effectif 1

Localisation Saint Priest (69)

Chef de projet Alain Conraud

alain@conraud.fr

HOLOGRAPHICS DISPLAY
solutions holographiques innovantes

Le Projet

Imagerie Multiplan

Le projet étudie la faisabilité d'un prototype de système vidéo 3D-relief de type multiplan optique en Z-Positif, non stéréoscopique.

Objectifs

- développe un premier prototype de système optique multiplan
- augmenter le portefeuille de technologies holographiques de l'entreprise

Innovations et enjeux

- traitement des aberrations optiques en jaillissement
- dimension de l'écran
- aspects cognitifs de la captation multiplan et développement de nouveaux usages

Projet labellisé le 14 décembre 2012

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 46 520 €

Subvention CNC 23 260 €



Sirius Productions

L'association Sirius Productions se développe depuis 2007 autour d'activités audiovisuelles en associant sensibilisation et production, dans les quartiers nord et est parisiens ainsi qu'en banlieue. L'ensemble de ces activités répond donc au double objectif de création audiovisuelle et de lutte contre la fracture numérique.

Effectif 6

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jean Rabaté

siriusprod@yahoo.fr

Site de l'entreprise <https://sites.google.com/site/associationsiriusproductions/>

Le Projet

Artisanum

L'étude de faisabilité porte sur le prototype ARTISANUM, interface entre des capteurs et des projections vidéo. Les capteurs, intégrés au processus de création artistique ou d'objets physiques d'artisanat « traditionnels » (couture, peinture, mosaïque, de vêtement, de poterie, de vannerie, de masques ou autres), permettront de commander l'exécution de la vidéo. Artisanum pilote aussi des interactions de la voix (fréquence, volume, modulation...) sur la diffusion d'images et de sons.

Objectifs

- développer un premier prototype de l'interface avec les capteurs
- réaliser le premier kit utilisateur
- réaliser une étude de marché et une étude marketing

Innovations et enjeux

- traitement de la multiplicité du type de capteurs
- interfaçage avec un logiciel de *VJing* (séquenceur vidéo)

Projet labellisé le 14 décembre 2012

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 137 071 €

Subvention CNC 51 000 €

Mob in Life

Mob In Life est éditeur de jeux sociaux innovants *Freemium*, pour mobiles (smartphones, tablettes). La société se développe sur le marché de la fabrication de jeux mobiles mais également sur le marché de la prestation de conseils auprès d'éditeurs d'applications.

Effectif 5

Localisation Paris (75)

Chef de projet Claire Calligaro-Damour

claire@mobinlife.com

Site de l'entreprise <http://mobinlife.com/fr>



Le Projet

Outil de gestion automatisée de l'audience d'un jeu mobile

Développer une plateforme technologique permettant d'envoyer à bas coût, de façon ciblée (selon le profil utilisateur), automatisée (planification sur la durée) et évolutive, des messages et promotions à destination de la communauté de joueurs. Cette plateforme s'inscrit dans la tendance du marché des jeux sociaux compte tenu de l'importance de l'animation de ces communautés pour améliorer les taux de rétention.

Objectifs

- automatiser et améliorer la gestion de la relation client
- augmenter le taux de rétention des jeux ainsi que le taux de conversion au payant

Innovations et enjeux

- permettre d'envoyer des *push notifications* visant à rappeler l'utilisateur dans l'application de façon automatique
- gestion de l'ensemble des profils utilisateurs pour mieux gérer les fuseaux horaires et les différentes langues
- cibler de façon plus précise les joueurs
- mesurer l'efficacité des stratégies de rétention et des différents contenus

Projet labellisé le 27 février 2013

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 101 240 €

Subvention CNC 40 496 €

Puce Muse / Espace Musical

Puce Muse, créé en 1982, est un centre de création, recherche et transmission sur la Musique Vivante Virtuelle Visuelle (M3V). Ses activités se concentrent sur la création en particulier autour du *vidéo mapping*, la recherche sur les interfaces homme-machine et la pédagogie à travers la Méta-Malette.

Effectif 8

Localisation Rungis (94)

Chef de projet Serge de Laubier

contact@pucemuse.com

Site de l'entreprise www.pucemuse.com



Le Projet

Méta-screen

L'idée est de développer une solution d'industrialisation du *vidéo mapping* de manière à éviter à avoir à re-calibrer le matériel à chaque nouvelle surface. En effet, à l'heure actuelle, la plupart des installations nécessitent un traitement assez long pour chaque nouvelle prestation.

Objectifs

- automatiser la gestion de nouvelle surface pour le *vidéo mapping*
- augmenter le nombre de spectacles

Innovations et enjeux

- analyse d'images vectorielles en temps réel
- interface de programmation simple et intuitive

Projet labellisé le 27 février 2013

Durée du projet 20 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 100 299 €

Subvention CNC 50 149 €



Almateos

A l'origine, la société Almateos a été créée pour proposer une solution de monétisation des communautés de joueurs expérimentés et entraînés sur des jeux de compétences (*Fifa*, *Starcraft*, *Call Of Duty*...) en introduisant des enjeux financiers lors de rencontres virtuelles. Cette première activité a permis à la société d'acquérir de nombreux savoir-faire ; néanmoins, elle a décidé de se désengager de ce marché pour se concentrer sur les éditeurs de jeux *free-to-play*.

Effectif 6
Localisation Evry (91)
Chef de projet Vincent Morel
vincent@multeegaming.com
Site de l'entreprise www.almateos.com



Le Projet

Plateforme GaaS

Grâce aux savoir-faire développés dans le cadre du site Multeegaming, l'entreprise souhaite maintenant proposer aux éditeurs de jeux *free-to-play* des solutions facilement intégrables et multiplateformes d'animation de communauté de joueurs.

Objectifs

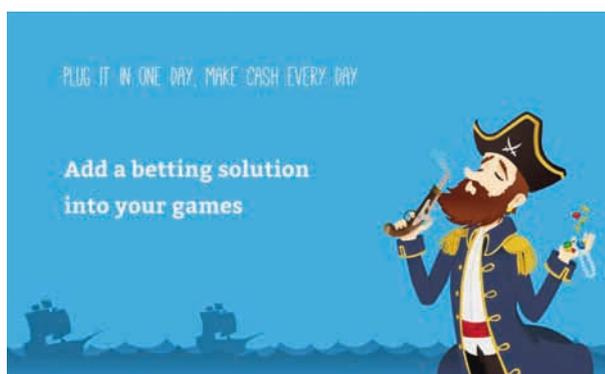
- permettre d'utiliser des modules de *gamification* à forte valeur ajoutée simplement aux éditeurs de jeux *free-to-play*
- réorienter l'activité de l'entreprise

Innovations et enjeux

- interopérabilité
- universalité de la solution

Projet labellisé le 29 mai 2013
Durée du projet 8 mois
Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 122 979 €
Subvention CNC 49 191 €



Amplisens

Amplisens® est un bureau d'études spécialisé dans la conception de dispositifs qui redéfinissent l'expérience 3D immersive. Leur ambition est de démocratiser ces technologies afin de les rendre accessibles au plus grand nombre.

Effectif 7

Localisation Voisin-le-Bretonneux (78)

Chef de projet Eric Belmon

info@amplisens.com

Site de l'entreprise www.amplisens.com

Amplisens
L'autre réalité

Le Projet

Adaptation d'un casque immersif à une plateforme de déplacement physique dans un espace virtuel

L'entreprise, qui est en phase de développement, souhaite une solution qui lui permettra, à l'aide des capteurs inclus sur le casque et sur un dispositif au sol, de récupérer les données spatiales du champ visuel de l'utilisateur.

Objectifs

– immerger l'utilisateur en permettant le déplacement physique naturel

Innovations et enjeux

– anticipation du déplacement de l'utilisateur
– gestion des temps de latence entre déplacement réel de l'utilisateur et ce qu'il voit

Projet labellisé le 29 mai 2013

Durée du projet 5 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 99 570 €

Subvention CNC 44 806 €

Hanakai Studio

Hanakai Studio est, depuis 2012, un studio de jeu vidéo qui a pour ambition de créer une nouvelle manière de jouer et d'interagir entre des objets physiques (figurines et cartes) et les jeux vidéo en ligne.

Effectif 8

Localisation Paris (75)

Chef de projet Franck de Visme

fdevisme@hanakai-studio.com

Site de l'entreprise <http://hanakai-studio.com>



Le Projet

Plateforme technologique NFC

L'entreprise souhaite approfondir son savoir-faire sur les technologies NFC de manière à pouvoir développer une tablette capable d'interagir avec des figurines dotées de puces NFC mais aussi des cartes dotées elles aussi de ces puces, et cela de façon sécurisée.

Objectifs

- développer une surface de 12 cases permettant la détection de plusieurs tags NFC sur une même case

Innovations et enjeux

- détection multi-zones et de tags NFC superposés
- sécurisation des données
- alimentation et autonomie des composants

Projet labellisé le 29 mai 2013

Durée du projet 18 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 813 152 €

Subvention CNC 162 630 €

Avance remboursable Bpifrance



Ngine Networks

Créé en 2005, Ngine Networks se positionne comme un acteur de la télévision connectée. Il offre toute une gamme de prestations de conseil et de développement d'applications pour la TV connectée.

Effectif 6

Localisation Paris (75)

Chef de projet Bertrand Issard

bertrand.issard@ngine-networks.com

Site de l'entreprise www.ngine.com



Le Projet

HbbTv Suite

HbbTv suite a pour ambition de proposer à l'ensemble des acteurs de la TV connectée les outils nécessaires à la réalisation d'applications pour l'environnement HbbTV à travers un SDK prenant en compte un maximum de contraintes d'interopérabilité et de matériels.

Objectifs

– devenir la plateforme de référence pour le développement d'applications HbbTv aussi bien que pour les éditeurs

Innovations et enjeux

– gestion de l'hétérogénéité du parc de télévision
– importance de la gestion des mises à jour compte tenu de l'évolution rapide du parc

Projet labellisé le 29 mai 2013

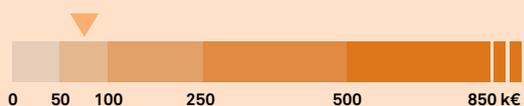
Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 270 156 €

Subvention CNC 54 031 €

Avance remboursable Bpifrance



Work Bandits

La société Work Bandits est une SAS créée en 2011. Le projet est né d'un constat : l'inexistence de technologie permettant de réaliser simplement des jeux en environnements persistants et de la volonté des deux fondateurs de créer des outils de production et des systèmes de diffusion destinés aux développeurs indépendants. En 2012, la société Work Bandits ouvre un service novateur de développement de jeux connectés : Dingg.it Dev, une plateforme en ligne. Depuis juin 2012, la société se penche sur une nouvelle activité : la *gamification*.

Effectif 2

Localisation Puteaux (92)

Chef de projet Arnaud Rossi

arnaud.rossi@workbandits.com

Site de l'entreprise www.workbandits.com



Le Projet

FidUp

A partir de la plateforme existante GameRocket, l'idée est de proposer de nouveaux modules permettant de déployer des fonctionnalités de *gamification* sur n'importe quel CMS ou réseau social sans avoir à saisir aucun code. Il deviendra donc possible d'intégrer des mécaniques de jeu pour enrichir le contenu d'un site que ce soit un blog, un site d'information ou de vente. A terme, nous souhaitons proposer une carte de fidélité *gamifiée*.

Objectifs

- permettre d'intégrer des mécaniques de jeu à n'importe quel site internet
- étendre le portefeuille d'activité de l'entreprise

Projet labellisé le 29 mai 2013

Durée du projet 8 mois

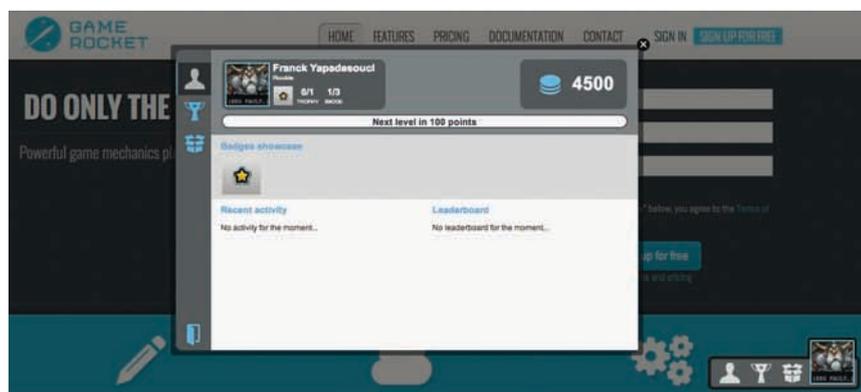
Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 69 638 €

Subvention CNC 27 747 €

Innovations et enjeux

- interopérabilité avec les CMS
- développement de mécanique de jeu
- créer un nouveau type de cartes de fidélité numérique



A World For Us

A World For Us est une entreprise créée en 2009 qui édite des solutions d'organisation, d'animation et de diffusion de conférences sur Internet.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Stéphane Delorme
stephane.delorme@aworldforus.com

Site de l'entreprise www.aworldforus.com



Le Projet

VCaaS : Virtual Cameraman as a Service

L'étude de faisabilité porte sur le développement d'une solution couplant une caméra dédiée connectée avec une application tablette permettant de restituer simplement n'importe quel évènement en direct. L'étude porte sur la réalisation d'un démonstrateur d'un tel service.

Objectifs

- développer un premier prototype de la caméra et de l'application
- augmenter l'offre de l'entreprise pour adresser de nouveaux marchés

Innovations et enjeux

- forte ergonomie et simplicité de la solution
- algorithme du suivi automatique des intervenants
- résilience de la connectivité

Projet labellisé le 16 octobre 2013

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 99 477 €

Subvention CNC 50 000 €



Stupeflix

La société Stupeflix est un éditeur de logiciel qui propose un service innovant de transformation automatique de photos, vidéos, textes et musiques soumis par l'utilisateur en un montage vidéo à travers une plateforme en SaaS.

Effectif 11

Localisation Paris (75)

Chef de projet Nicolas Steegmann

nicolas@stupeflix.com

Site de l'entreprise <http://studio.stupeflix.com/fr>



Le Projet

Stupeflix Mobile

Le projet porte en particulier sur le développement du service de STUPEFLIX sur mobile : le portage de l'existant mais aussi sur les fonctionnalités techniques à définir grâce aux nouveaux usages que permettront l'utilisation de ces appareils.

Objectifs

- porter l'application de montage sur les mobiles en proposant de nouvelles fonctionnalités
- améliorer l'analyse de la vidéo afin d'avoir une intelligence artificielle de montage plus performante

Innovations et enjeux

- adéquation entre temps de traitement de l'analyse du flux vidéo et les ressources disponibles sur les appareils mobiles
- équilibre entre liberté de l'utilisateur et une intelligence artificielle de montage

Projet labellisé le 16 octobre 2016

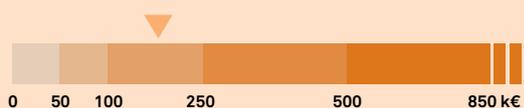
Durée du projet 24 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 826 739 €

Subvention CNC 82 673 €

Avance remboursable Bpifrance



Renouveler les chaînes de fabrication des œuvres

L'ambition "Renouveler les chaînes de fabrication des œuvres" va couvrir d'ordinaire des questions de productivité et de chaîne de fabrication. Cette ambition reste stable au regard de la période précédente puisqu'elle passe de 24% des projets labellisés et 18% des financements sur la période 2007-2010 à 20% des projets et 18 % des financements sur la période 2011-2013. Cependant, sur le plan qualitatif, on constate à la fois que certaines méthodes de travail sont dorénavant éprouvées et que les projets sur la période sont plus disruptifs que ceux sur la période précédente, avec une volonté plus marquée d'industrialiser de la production pour Internet, par exemple ou de chercher des méthodes pérennes d'archivage numérique.

Entreprise	Projet	Objet du projet
Civolution	Pay TV	<i>Watermarking</i> adapté à la télévision à péage
Firefly Cinema	FireDay	Gestion automatisée des <i>rushes</i> sur le tournage
Alkymia	Horyzon 2	Transfert sécurisé de séquence à fins de validation
Adways	Hypervidéo	Développement de vidéo cliquable sur Internet
Spawnapps	Streaming 2.0	<i>Streaming</i> adaptatif pour du jeu vidéo
3DDuo	Casual Crossing engine	Outil multiplateforme de création de jeux vidéo
Backup Media Finance	Movie Chainer	Prévoir les remontées de recettes d'un film
Orfeo	SALT	Faisabilité d'un système de stockage numérique long terme
KissKissBankBank	Outils sociaux & monétique	Accompagnement des financeurs participatifs et nouvelles solutions de paiement
Civolution	SyncNow 3G	Tatouage pour la mesure d'audience
Magnificat Films	Plateforme e-BD	Outil de production de bandes dessinées interactives
Point Du Jour	Connected Program Factory	Outil de contextualisation de vidéos sur Internet
Adictiz	Développement d'une plateforme technologique	Outil de conception de jeux <i>casual</i>
Atomic Soom	Framework Interactif	Outil générique de création de série animée interactive
Ivory Tower	Analyse Comportementale des joueurs	Module d'analyse comportementale du joueur
Chlack Sas	Djehouti V2	Outil de création de webdocumentaires
Idside	Vidéos Interactives	Développement de vidéo cliquable sur Internet

Civolution

Fondé en 2008 par scission (“spin-off”) de Philips Electronics, Civolution rachète la même année la société Teletrax pour ses activités de surveillance de diffusion de programmes de télévision.

En 2009, Civolution rachète son principal concurrent, Thomson STS, pour ses activités dans le domaine du *watermark* audio et vidéo. Civolution est aujourd’hui le premier fournisseur de technologie et de solutions permettant d’identifier, de gérer et de monétiser des contenus audio et vidéo. La société propose un vaste portefeuille d’applications de pointe reposant sur la technologie du *watermarking* et du *fingerprinting* pour la synchronisation, le *monitoring* et la protection de contenus audiovisuels.

Effectif 32

Localisation Cesson-Sévigné (35)

Chef de projet Jean-Michel Masson

jean-michel.masson@civolution.com

Site de l’entreprise www.civolution.com



Le Projet

Développement d’une solution de watermarking pour la TV à péage

Ce programme a pour objet le financement du développement d’une solution globale de *watermarking* (tatouage) pour assurer la sécurisation de la distribution des contenus vidéo dans le cadre de la télévision à péage (satellite, câble ou Internet).

Objectifs

- anticiper les nouveaux usages de la vidéo à la demande

Innovations et enjeux

- compromis robustesse/transparence et lutte anti-collusion pour assurer la confiance la plus importante possible
- implantation facile dans des infrastructures techniques très diverses

Projet labellisé le 11 mai 2011

Durée du projet 18 mois

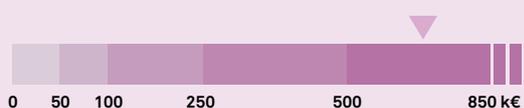
Etat d’avancement achevé

Coût total du projet 1.5 M€

Subvention CNC 156 000 €

Avance remboursable ou prêt à taux zéro

Bpifrance



Firefly Cinéma

Créée en 2010, Firefly Cinema fournit un ensemble de logiciels permettant l'étalonnage de référence sur le plateau de tournage ou en post-production ainsi que la gestion des *rushes*.

Effectif 3

Localisation Saint Ouen (93)

Chef de projet Philippe Reinaudo

pr@fireflycinema.com

Site de l'entreprise www.fireflycinema.com



Le Projet

FireDay

FireDay permet de simplifier et d'automatiser le traitement des images tournées quotidiennement par des caméras numériques pour la production cinématographique. Les fonctionnalités sont la sauvegarde, la copie, l'étalonnage, la calibration et la livraison de ces fichiers images en une seule application.

Objectifs

- offrir une suite logicielle pertinente et complète
- répondre aux besoins précis de chaque étape de la fabrication d'un film grâce à des applications spécifiques

Innovations et enjeux

- améliorer des délais de traitement pour effectuer l'étalonnage en temps réel
- prise en charge d'un plus grand nombre de formats de caméras
- cohérence des métadonnées

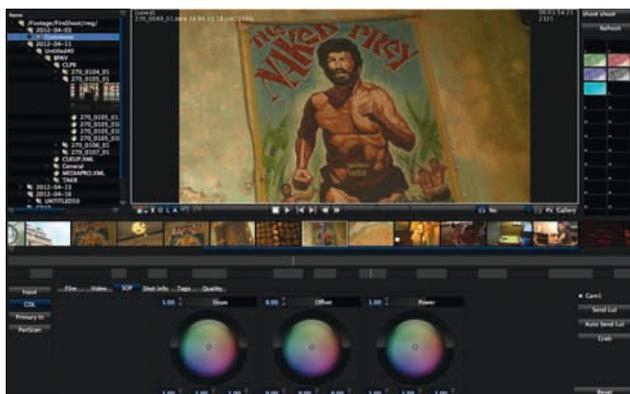
Projet labellisé le 6 octobre 2011

Durée du projet 7 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 160 566 €

Subvention CNC 48 170 €



Alkymia

Fondée en 2010, Alkymia est un prestataire qui développe des solutions technologiques pour la fabrication de longs métrages d'animation en capture de mouvements.

Effectif 6

Localisation Jouy Mauvoisin (78)

Chef de projet Marc Miance

miancemarc@gmail.fr



Le Projet

Horyzon 2

Horyzon est une solution logicielle dédiée à des unités mobiles (principalement des Ipad), permettant à une communauté restreinte de décideurs (réalisateurs, producteurs, diffuseurs) de partager et de commenter des médias issus de la fabrication d'un film en cours, dans un contexte de transfert des informations et de visualisation maîtrisé. Horyzon 2 offre une indexation des médias encore plus performante, une navigation fluide et intuitive ainsi qu'un mode de commentaires visuels.

Objectifs

- accompagner la production de films à vocation mondiale
- développer des solutions de communication innovantes

Innovations et enjeux

- synthèse sous forme graphique d'une organisation de production
- suivi partagé de la fabrication par une communauté de décideurs
- sécurisation totale de la circulation de données sensibles

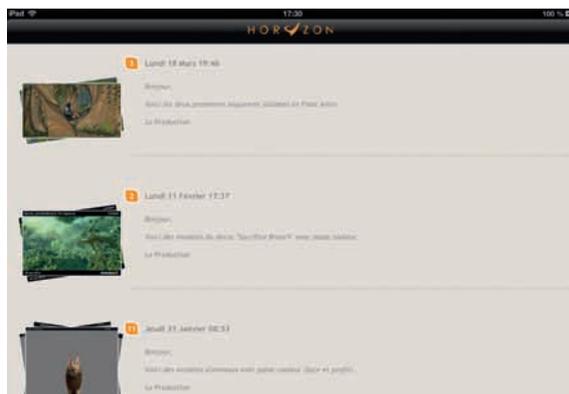
Projet labellisé le 12 juillet 2012

Durée du projet 8 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 85 980 €

Subvention CNC 38 691 €



Adways

Créé en 2010, Adways est un éditeur logiciel spécialisé dans le *rich media* interactif. Adways a lancé début 2014 une plateforme *SaaS Cloud* permettant d'enrichir soi-même les vidéos en les rendant interactives.

Effectif 8

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jacques Cazin

jcazin@adways.com

Site de l'entreprise <http://adways.com>



Le Projet

Hypervidéo – Adways Studio

Le projet Hypervidéo consiste dans un premier temps en l'implémentation d'une solution de vidéo cliquable la moins intrusive possible pour l'utilisateur. Ensuite, il s'agit de développer une plateforme de réalisation permettant d'industrialiser la création de vidéos cliquables jusqu'à la rendre réalisable par un utilisateur non informaticien.

Objectifs

– élargir l'offre sur le marché de la vidéo cliquable

Innovations et enjeux

– gestion des métadonnées
– ajouts semi-automatiques de point chauds *hot spots*
– *tracking* automatisés des *hot spots* à l'image

Projet labellisé le 10 mai 2012

Durée du projet 19 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 472 074 €

Subvention CNC 94 415 €

Avance remboursable Bpifrance



Spawnapps

SpawnApps développe et commercialise une technologie brevetée de *streaming* d'applications natives via le web. Elle propose à ses clients une solution qui permet aux utilisateurs finaux d'exécuter directement les applications dans leur navigateur sans téléchargement ni installation.



Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Benoît Hozjan

ben@spawnapps.com

Site de l'entreprise www.spawnapps.com

Le Projet

Streaming 2.0

L'entreprise propose de développer de nouvelles fonctionnalités pour son service de déploiement d'applications qui permettra notamment de prendre en compte les mises à jour et d'améliorer le temps de lancement de l'application.

Objectifs

- permettre au service de mettre à jour simplement les applications
- diminuer le temps de lancement des applications

Innovations et enjeux

- compression adaptative
- streaming incrémental des données
- apprentissage intelligent de l'ordonnancement des transferts

Projet labellisé le 10 octobre 2012

Durée du projet 11 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 125 204 €

Subvention CNC 50 081 €



3DDuo

Fondé en 2008, 3DDuo est un studio d'édition et de développement des jeux vidéo multiplateformes (PC/MAC dématérialisé, mobiles/tablettes, navigateurs, Facebook, etc). 3DDUO produit des jeux aussi bien à destination des professionnels (*advergames*, *serious games*) que du grand public (*social games*, *casual games*).

Effectif 18

Localisation Tourcoing (59)

Chef de projet Maxence Devoghelaere

mdevoghelaere@3dduo.com

Site de l'entreprise www.3dduo.com



Le Projet

Casual Crossing Engine

L'objectif du projet Casual Crossing Engine est de mettre en place une surcouche technologique permettant d'industrialiser la création de jeux vidéo dématérialisés multiplateformes.

Objectifs

- augmenter de 50% les ventes par rapport à l'année précédente
- doubler le CA à l'export
- doubler le CA en *royalties*/licences afin d'assurer à 3DDUO un matelas de revenus réguliers permettant de financer de nouvelles productions

Innovations et enjeux

- pouvoir produire un jeu basé sur une brique *gameplay* existante, sans intervention d'un développeur
- avoir un outil externalisable permettant à des personnes ou sociétés tierces d'effectuer les localisations des jeux *casual crossing* en totale autonomie
- pouvoir déployer les jeux sur les différentes plateformes ciblées

Projet labellisé le 10 octobre 2012

Durée du projet 18 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 291 918 €

Subvention CNC 51 086 €

Avance remboursable Bpifrance



B Media Finance

L'ensemble Backup Media naît avec la création en 2002 de Backup Films, première agence européenne de recherche et d'ingénierie des financements internationaux pour le cinéma et l'audiovisuel. Backup Media est constitué à ce jour des sociétés Backup Films et B Media Management, ainsi que de leur société mère, B Media Finance, détenue à 100% par ses associés fondateurs, David Atlan-Jackson, Jean-Baptiste Babin et Joël Thibout. Backup Media est animée par une équipe de 15 personnes, comprenant ses associés.

Effectif 5

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jean Roman

jroman@backupmediagroup.com

Sites de l'entreprise www.backupmediagroup.com

www.moviechainer.com



Le Projet

Movie Chainer

L'objectif de ce programme de développement est de créer un outil capable de permettre la saisie de toutes les données contractuelles d'une oeuvre audiovisuelle grâce à une interface simple, puis de restituer toutes les informations utiles lors de son cycle de vie : chaîne de droits, répartition des recettes entre les partenaires, redditions de compte, disponibilités des droits...

Objectifs

- développer un outil de reddition de compte capable d'être consultable par tous les ayants droit

Innovations et enjeux

- complexité de modélisation des contrats
- ergonomie de la plateforme
- version multiplateforme

Projet labellisé le 14 décembre 2012

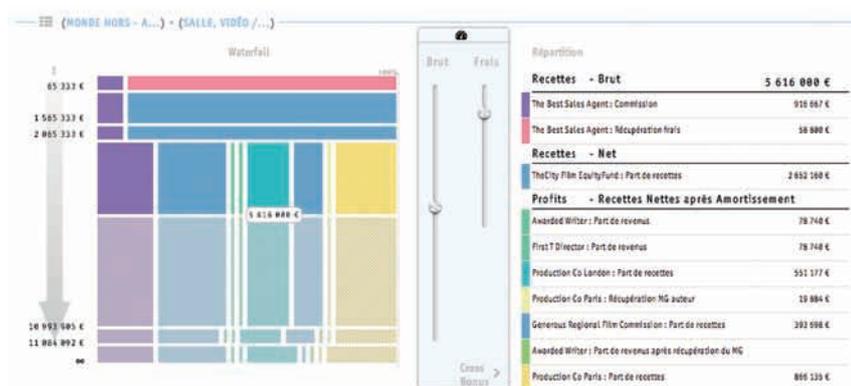
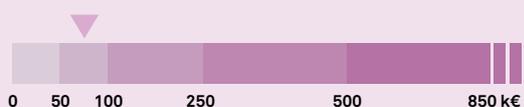
Durée du projet 18 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 182 768 €

Subvention CNC 31 070 €

Avance remboursable Bpifrance



Orfeo

Créée en 2012, la société Orfeo accompagne les producteurs et détenteurs de droits audiovisuels dans la gestion de leur catalogue. Orfeo propose des solutions de stockage physiques et numériques ainsi que des prestations de conseils stratégiques.

Effectif 2

Localisation Levallois Perret (92)

Chef de projet Christophe Massie
cmassie@orfeo-sas.fr

Site de l'entreprise www.orfeo-sas.fr



Le Projet

SALT



Le projet SALT a comme objectif de développer une solution efficace, simple, sûre et économiquement accessible pour la conservation numérique long-terme du patrimoine cinématographique, tout en s'inscrivant dans une démarche de développement durable. L'étude de faisabilité porte sur un démonstrateur qui permet de lever les verrous technologiques préalables à la mise en place du service et d'affiner le modèle économique.

Objectifs

– démontrer la faisabilité d'un service pérenne de stockage numérique

Innovations et enjeux

– durée de vie des matériels dans une démarche de développement durable
– articulation et redondance des données entre trois sites distincts

Projet labellisé le 14 décembre 2012

Durée du projet 12 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 58 000 €

Subvention CNC 29 000 €

KissKissBankBank

Créée en 2010, la plateforme de crowdfunding KissKissBankBank est un lieu de rencontre entre les porteurs de projets créatifs et innovants et des donateurs.

Effectif 9

Localisation Paris (75)

Chef de projet Vincent Ricordeau

vincent.ricordeau@kisskissbankbank.com

Site de l'entreprise www.kisskissbankbank.com



Le Projet

Outils sociaux & monétiques

Le projet consiste en le développement de nouveaux modules pour la plateforme de manière à augmenter la valeur ajoutée de la plateforme sur ce jeune marché déjà très concurrentiel. Un premier module concerne le coaching des porteurs de projets pour les aider à boucler les collectes, le second module porte sur les solutions de paiements.

Objectifs

- augmenter l'attractivité de la plateforme
- donner des outils permettant d'assister et de conseiller les porteurs de projets lors de la phase de collecte
- simplifier et sécuriser les transferts de fonds

Innovations et enjeux

- permettre aux porteurs de projets d'avoir accès à l'expérience et aux savoirs faire collectifs développés grâce à la plateforme
- implémenter une solution de paiement adaptée aux normes SEPA

Projet labellisé le 27 février 2013

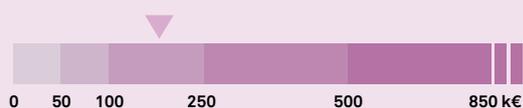
Durée du projet 2 ans

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 723 700 €

Subvention CNC 105 000 €

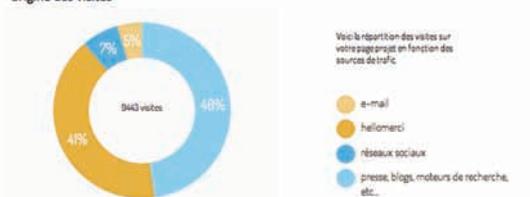
Avance remboursable Bpifrance



Évolution de la collecte



Origine des visites



Civolution

Fondé en 2008 par scission (“*spin-off*”) de Philips Electronics, Civolution rachète la même année la société Teletrax pour ses activités de surveillance de diffusion de programmes de télévision.

En 2009, Civolution rachète son principal concurrent, Thomson STS, pour ses activités dans le domaine du *watermark* audio et vidéo. Civolution est aujourd’hui le premier fournisseur de technologie et de solutions permettant d’identifier, de gérer et de monétiser des contenus audio et vidéo. La société propose un vaste portefeuille d’applications de pointe reposant sur la technologie du *watermarking* et du *fingerprinting* pour la synchronisation, le *monitoring* et la protection de contenus audiovisuels.

Effectif 41

Localisation Cesson Sévigné (35)

Chef de projet Jean-Michel Masson

jean-michel.masson@civolution.com

Site de l’entreprise www.civolution.com



Le Projet

SyncNow 3G

L’objectif de ce programme est de développer une nouvelle solution de tatouage qui permettra de combiner les deux technologies de tatouages de l’entreprise, à savoir les applications de mesures d’audience mais aussi la synchronisation des applications interactives des diffuseurs. Cette nouvelle solution sera baptisée SNAP pour SyncNow (solution de synchronisation) et AIP pour audiométrie individuelle portée.

Objectifs

- proposer une solution technique permettant de combiner les deux usages historiques du tatouage : mesure d’audience et synchronisation

Innovations et enjeux

- concilier les propriétés des deux types de tatouages
- optimiser et intégrer des algorithmes sur des plateformes hétérogènes

Projet labellisé le 16 octobre 2013

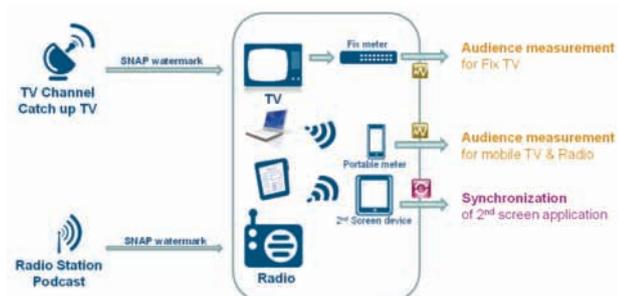
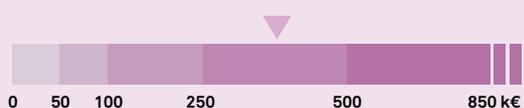
Durée du projet 18 mois

Etat d’avancement en cours

Coût total du projet 1 770 061 €

Subvention CNC 177 006 €

Avance remboursable Bpifrance



Magnificat Films

Magnificat Films est une société indépendante de production et d'édition de contenus audiovisuels (cinéma, télévision, Internet) créée en 1999, ayant comme ambition d'associer l'activité classique de production de longs-métrages au développement de projets audiovisuels transmédia, atypiques et singuliers.

Effectif 2

Localisation Paris (75)

Chef de projet Laurent Thiry

l.thiry@magnificatfilms.com

Site de l'entreprise www.magnificatfilms.com



Le Projet

Plateforme e-BD

L'étude de faisabilité porte sur l'industrialisation d'une méthode de fabrication de contenus narratifs hybrides et immersifs, baptisés e-BD. Il s'agit d'une fiction interactive construite à partir des images d'un film d'animation. L'idée est de réutiliser les assets existants pour les valoriser sous une autre forme narrative et de tester les potentialités d'interactions offertes par les supports d'exploitation.

Objectifs

- proposer une nouvelle forme de contenu narratif tablette et internet : l'e-BD
- réfléchir aux potentialités d'exploitation de ce nouveau concept
- réfléchir à la valorisation du matériel d'animation existant et à sa réexploitation

Innovations et enjeux

- définition d'une chaîne de fabrication en fonction du matériel original
- définition des interactivités intégrables
- le poids idéale d'une application type e-BD
- le développement sous Unity

Projet labellisé le 16 octobre 2013

Durée du projet 7 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 70 000 €

Subvention CNC 35 000 €



Point du jour

Point du Jour (PDJ) est une agence de presse et une société de production audiovisuelle. Vingt ans d'images dans la production de reportages et de documentaires, de magazines d'information et d'émissions de société à destination des chaînes de télévision hertziennes et thématiques, françaises et étrangères. Ses productions couvrent l'ensemble des programmes dits factuels : de l'actualité à la découverte, en passant par l'investigation historique, l'aventure, et la culture.

Effectif 35

Localisation Paris (75)

Chef de projet Armel Parisot

a.parisot@pointdujour.fr

Site de l'entreprise www.pointdujour.fr



Le Projet

Connected Program Factory

Le projet consiste à développer une solution de type plateforme qui permettra de transformer une œuvre audiovisuelle traditionnelle en un « programme audiovisuel connecté » avec de l'interactivité pour le spectateur. L'idée est de proposer au créateur de contenus de fabriquer simplement ce nouveau format d'œuvre où l'expérience de l'utilisateur est prépondérante.

Objectifs

– permettre aux créateurs de contenus de fabriquer des programmes interactifs simplement à partir de programmes audiovisuels existants

Innovations et enjeux

– ergonomie du portail de fabrication
– hétérogénéité des appareils des spectateurs
– problématique d'interprétation sémantique pour l'enrichissement des contenus

Projet labellisé le 16 octobre 2013

Durée du projet 7 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 97 400 €

Subvention CNC 34 090 €



Adictiz

Après des débuts difficiles en 2008, la société a su émerger sur le marché des jeux sociaux avec « Paf le Chien », jeu le plus téléchargé de l'année 2011 sur iPhone. Aujourd'hui, la société se concentre avec succès sur trois activités : l'édition des jeux de la marque Adictiz, en continuant sur la lancée de Paf le Chien ; la commercialisation d'espace publicitaire au sein des jeux avec la marque Adictiz Media lancée en 2012 ; et enfin la fabrication de jeux sociaux sur mesure pour des clients grands comptes à travers Adictiz Studio.

Effectif 27

Localisation Lille (59)

Chef de projet Charles Christory

Site de l'entreprise www.adictiz.com



Le Projet

Développement d'une plateforme technologique

Adictiz étant en pleine phase de croissance, la société souhaite développer une plateforme technologique transversale qui lui permettra de gérer l'intégralité du cycle de vie de ses jeux sociaux : de la fabrication jusqu'au suivi et à sa monétisation. Ce type d'outil permet un gain de productivité important.

Objectifs

- détenir une plateforme technologique permettant la gestion des jeux sociaux sur toutes les plateformes et sur toute la chaîne, de la fabrication jusqu'à la monétisation
- augmenter la productivité de l'entreprise

Innovations et enjeux

- gestion d'ubiquité des données joueurs
- interopérabilité de la solution
- problématique fouille de données

Projet labellisé le 29 mai 2013

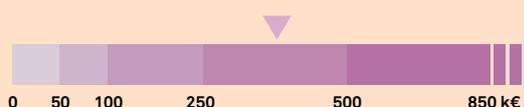
Durée du projet 24 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 947 200 €

Subvention CNC 94 720 €

Avance remboursable Bpifrance



Atomic Soom

Atomic Soom est un studio de création créé en janvier 2012 et dirigé par 2 jeunes associés. Le studio souhaite se positionner sur un marché en pleine expansion : la réalisation d'applications pour tablettes et smartphones, plus particulièrement de contenus divertissants à caractère ludo-éducatifs pour enfants. A travers un tout nouveau concept, celui de la série interactive.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Antoine Vu

antoine@atomic-soom.com

Site de l'entreprise www.atomic-soom.com



Le Projet

Framework Interactif

L'entreprise souhaite développer un environnement de travail pour les tablettes tactiles et smartphones dans le but de réaliser des séries interactives destinées à ces supports. Il sera alors possible d'intégrer facilement des actions telles que secouer, faire glisser ou frotter à l'intérieur de la narration.

Objectifs

- permettre d'intégrer facilement de l'interactivité au sein des contenus produits par l'entreprise

Innovations et enjeux

- gestion de l'hétérogénéité des appareils
- importance de l'ergonomie de la solution qui doit être accessible aux créatifs

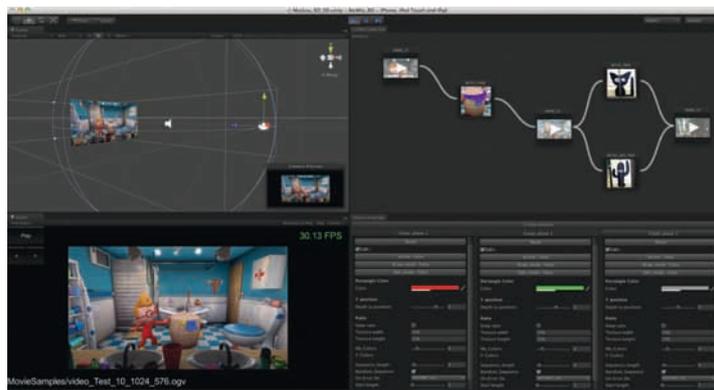
Projet labellisé le 29 mai 2013

Durée du projet 5 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 39 360 €

Subvention CNC 19 680 €



Ivory Tower

Ivory Tower est un studio indépendant de développement de jeux vidéo créé en 2007. Il a été fondé par des vétérans de l'industrie qui ont plus de 15 ans d'expérience dans le développement de jeux de voitures reconnus par la profession.

Effectif 43

Localisation Lyon (69)

Chef de projet Tristan Lefranc

tlefranc@ivory-tower.fr

Site de l'entreprise www.ivory-tower.fr



Le Projet

Analyse comportementale du joueur

L'objectif de ce programme est de mieux connaître le comportement des joueurs à l'intérieur des jeux de manière à améliorer l'expérience de ces derniers. Il sera alors possible d'améliorer en conséquence le *game design* ou la difficulté du jeu.

Objectifs

- permettre d'offrir une meilleure expérience aux joueurs en fonction de leur utilisation
- avoir une meilleure visibilité sur les attentes de sa communauté de joueurs

Innovations et enjeux

- identification des données à collecter
- traitement de très grandes quantités de données

Projet labellisé le 10 juillet 2013

Durée du projet 10 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 245 244 €

Subvention CNC 49 048 €

Avance remboursable Bpifrance



Djehouti SAS

Djehouti distribue le service éponyme, conçu par Grégoire Sierra, Julien Hasenfratz et Guilhem Thebault qui ont établi les premières maquettes du logiciel au début de l'année 2011. Confiée à un développeur et sous la supervision de Grégoire Sierra, la version *bêta* du logiciel a été disponible à l'automne 2011. Le premier client historique a été Radio France qui a rapidement adopté Djehouti pour l'ensemble de ses rédactions et a, à ce jour, réalisé plusieurs dizaines de webactualités et webdocumentaires.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Benjamin Hoguet

benjamin@djehouti.com

Site de l'entreprise www.djehouti.com



Le Projet

Djehouti V2 / Racontr

Le projet consiste à développer de nouvelles fonctionnalités pour l'outil Djehouti en particulier des fonctions multiplateformes, en prenant en compte la fonction *TOUCH* (pour tablette et smartphone) et à améliorer l'ergonomie du service. La seconde partie du projet porte sur la fabrication de contenus créés afin de favoriser leur consommation.

Objectifs

- développer de nouvelles fonctionnalités pour l'outil Djehouti essentiellement pour une meilleure prise en compte des appareils mobiles tactiles
- améliorer l'ergonomie du service
- proposer une plateforme de diffusion des contenus créés

Innovations et enjeux

- hétérogénéité des appareils
- gestion du travail collaboratif dans le *cloud*
- ergonomie de la plateforme de diffusion

Projet labellisé le 19 décembre 2013

Durée du projet 11 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 157 483 €

Subvention CNC 55 119 €



The interactive storytelling platform

Idside

Idside est une agence de communication web et mobile spécialisée en développement numérique audiovisuel. Au service de ses clients, les professionnels de l'audiovisuel (producteurs, diffuseurs, distributeurs, agences média, agences de publicité, régies publicitaires...), l'agence propose ses services de conception et de réalisation sur les nouveaux médias.

Effectif 3
Localisation Paris (75)
Chef de projet Romain Cayla
rcayla@idside.fr
Site de l'entreprise www.idside.fr



Le Projet

Etude de faisabilité pour une solution industrielle de fabrication de vidéos interactives

L'objectif de ce programme est de passer pour l'entreprise d'un mode de fabrication de vidéos interactives artisanales à une solution industrielle. L'étude de faisabilité porte notamment sur les verrous technologiques les plus importants.

Objectifs

– permettre l'industrialisation de la fabrication de vidéos interactives

Innovations et enjeux

– reconnaissance d'objets
– temps de traitement
– robustesse de la solution

Projet labellisé le 19 décembre 2013

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 80 640 €

Subvention CNC 40 320 €



Faire circuler les œuvres et promouvoir l'offre légale

L'ambition "Faire circuler les œuvres et promouvoir l'offre légale", correspond aux plateformes et outils numériques qui permettent aux œuvres de rejoindre leur public. Elle est celle qui a connu la plus grande progression à la fois entre les périodes 2007-2010 et 2011-2013, passant de 16% des financements à 21% des financements, mais aussi au sein de la période 2011-2013, avec un doublement du nombre de projets labellisés entre 2012 et 2013. Cette thématique a en effet directement bénéficié du sous-appel à projets "technologies de la vidéo à la demande" lancé en février 2013 et toujours ouvert en 2014. En effet, le développement d'offres françaises et européennes de vidéo à la demande riches et attractives constitue un enjeu majeur, tant sur le plan économique que culturel et nécessite que les pouvoirs publics accompagnent le développement d'outils innovants à destination du marché de la vidéo à la demande.

Entreprise	Projet	Objet du projet
Cinema Defacto	La 7ème salle	Développement d'une plateforme de cinéma à la demande
Cinétrafic	Outil de recommandation Cinétrafic	Développement d'un moteur de recommandation hybride de découverte de films
Bayance Interactive	Promo VOD	Faisabilité : peut-on mettre en place un chèque VàD identique à un chèque cinéma ?
I Like Cinema	ILikeCinema mobile et RS	Déploiement sur mobile et réseaux sociaux
I-Top	Plateforme Multimédia	Plateforme de diffusion de contenus multimédia
Red Corner	D/Doc	Solution interopérable pour la TV connectée
10 Francs	1000 Cents	Faisabilité technico-économique pour une plateforme VàD dédiée au documentaire
Filmotv	Atawad	Expérience VàD continue sur tous les supports
Spideo	Indexation programmes TV	Amélioration du moteur de recommandation
Tevolution	Vidéotheque Nomade (Stick HDMI EST)	Solution VàD en téléchargement définitif sur stick <i>HDMI</i>
Editions Montparnasse	Les Manufactures Version 2	Offrir une offre VàD fortement sociale et éditorialisée
Hubee	N.EST	Plateforme VàD clé en main
Observatoire de la Satisfaction	Precog	Analyse de la notoriété des films pour orienter la campagne marketing
Pixagility	Plateforme technique unifiée de publication VàD	Agrégation automatisée des données et <i>media asset management</i>
Summview	Delivering Content For All	Diffuser de la HD sur des réseaux limités
Under The Milkyway	SBD Cinema	Fouille de données pour la VàD

Cinéma Defacto / 7ème salle SAS

La 7ème salle est une plateforme qui propose aux spectateurs, aux distributeurs et aux exploitants deux services liés au cinéma numérique participatif : depuis juin 2012, des séances à la demande permettant aux spectateurs de participer à la programmation de séances dans leurs cinémas, puis depuis avril 2013, des avant-premières interactives permettant à des milliers de spectateurs la découverte d'un film et la participation à un débat avec l'équipe du film en direct et simultanée dans un réseau de cinémas en France.

Effectif 1

Localisation Paris (75)

Chef de projet Tom Dercourt

tom@la7emesalle.com

Site de l'entreprise www.laseptiemesalle.com



Le Projet

La Septième Salle

Suite à l'étude de faisabilité technico-économique soutenue en 2010, le développement complet d'une première version de la plateforme technique La Septième Salle a été mis en ligne en juin 2012 et le site fonctionne aujourd'hui de manière régulière dans une dizaine de salles en France. Concernant le deuxième volet des avant-premières participatives, il fonctionne aujourd'hui environ dans 80 salles de cinéma en France.

Objectifs

- permettre une prolongation de l'exploitation de films, essentiellement des films d'auteurs, en capitalisant sur le bouche à oreille
- défricher un usage alors inexistant

Innovations et enjeux

- ergonomie d'utilisation aussi bien pour les spectateurs que pour les exploitants

Projet labellisé le 7 juillet 2011

Durée du projet 17 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 131 504 €

Subvention CNC 65 752 €



Cinétrafic

Fondée en 2009, Cinétrafic développe un moteur de découverte et la recommandation de films et séries avec comme objectif premier de favoriser le développement de la distribution dématérialisée d'œuvres cinématographiques légales, notamment le marché de la V&D (IPTV, web, mobile).

Effectif 1

Localisation Paris (75)

Chef de projet Julien Batifoulier

julien.batifoulier@gmail.com

Site de l'entreprise www.cinetrafic.fr

Le Projet

Recommandation Cinetrafic

Suite à l'étude de faisabilité financée en 2010, Cinétrafic souhaite implémenter les technologies identifiées d'extraction sémantique, de recommandation similaire et personnalisée, de découverte de films.

Objectifs

– développer l'activité commerciale en s'appuyant sur un positionnement original (recherche par humeur, par émotion...)

Innovations et enjeux

– développer un moteur de recommandation hybride optimisant trois formes possibles de recommandation

Projet labellisé le 6 octobre 2011

Durée du projet 9 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 121 900 €

Subvention CNC 36 570 €

Bayance Interactive

Bayance Interactive est une jeune entreprise innovante qui conçoit, développe et distribue des services numériques innovants grands publics et à fort potentiels d'audience.

Effectif 1

Localisation Maisons-Laffitte (78)

Chef de projet Bernard Poncet

bernard.poncet@promo-vod.com

Site de l'entreprise www.promo-vod.com



Le Projet

Promo VOD

Le concept du service PROMO-VOD est né du constat qu'il n'existait pas d'offre promotionnelle incitative pour la VàD comparable aux Chèques Cinéma (type Ciné Chèque) pour l'achat d'œuvres en vidéo à la demande.

Objectifs

– répondre aux objectifs promotionnels des clients Editeurs de promotions

Innovations et enjeux

– étude portant sur les triples objectifs technique, économique et juridique
– mise en place d'un modèle économique respectueux du droit d'auteur
– réflexion menée sur les modes de ventes alternatifs pour la VàD (achats dégressifs, paiement par un tiers et co-paiement, cadeaux...)
– solution technique capable de supporter l'interopérabilité du service sur les différents canaux de distribution de contenus de vidéo à la demande

Projet labellisé le 10 mai 2012

Durée du projet 3 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 44 000 €

Subvention CNC 22 000 €

I Like Cinema

I Like Cinema est une entreprise créée en 2011 qui offre aux exploitants la possibilité de proposer à travers son site Internet du cinéma à la demande. Grâce à un système de proposition et de vote, les clients finaux peuvent proposer des séances de leurs films préférés.

Effectif 3

Localisation Paris (75)

Chef de projet Pierre-Nicolas Combe

pm.combe@ilikecinema.com

Site de l'entreprise www.ilikecinema.com



Le Projet

I Like Cinema mobile & RS

Le projet comporte une première partie sur le portage du service vers les mobiles et tablettes en permettant le préachat sur ces dispositifs mobiles, et une seconde partie sur la recommandation et la notification pour les membres de la communauté I Like Cinema.

Objectifs

- proposer le service sur les terminaux mobiles
- créer une communauté autour du service
- proposer de la recommandation

Innovations et enjeux

- aspects recommandation
- hétérogénéité des terminaux

Projet labellisé le 14 décembre 2012

Durée du projet 4 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 69 744 €

Subvention CNC 27 897 €



iTop Education

Editeur de solutions logicielles pour l'éducation, devenu un acteur majeur du monde de l'éducation, ITOP éducation est notamment leader français des Environnements Numériques de Travail et équipe aujourd'hui plus de 1500 établissements. Il est aussi éditeur de ressources et outils pédagogiques.

Effectif 23

Localisation Orsay (91)

Chef de projet Yannick Joly

yjoly@itop.fr

Site de l'entreprise www.itop.fr



Le Projet

Plateforme Multimédia

L'étude porte sur la faisabilité d'une plateforme de diffusion de contenus ayant plusieurs formes (vidéo mais aussi images fixes ou animées et texte) permettant de faire la fabrication jusqu'à la distribution de ces contenus sur n'importe quel appareil (ordinateur, mobile ou tablette).

Objectifs

- écrire les spécifications techniques complètes de la plateforme
- identifier les fonctionnalités à forte valeur ajoutée

Innovations et enjeux

- hétérogénéité des appareils utilisés
- sécurisation des contenus

Projet labellisé le 14 décembre 2012

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 75 388 €

Subvention CNC 37 964 €



Red Corner

Red Corner est un label de production transmédia créé en 2012, associant deux sociétés de production audiovisuelle, What's Up Films et Bellota Films à un studio de création multimédia, Cellules Studio. La société est incubée dans la pépinière d'entreprises Créatis, à la Gaîté Lyrique. La motivation originale du label, créé en juin 2012, est la mutualisation de moyens pour élaborer et porter de nouvelles expériences audiovisuelles, qu'il s'agisse de contenus (documentaires ou fictions de création) ou de leur diffusion sur les nouveaux médias.

Effectif 1

Localisation Paris (75)

Chef de projet Dominique Barneaud

dom@red-corner.fr

Site de l'entreprise <http://red-corner.fr/>



Le Projet

D/Doc

L'étude de faisabilité porte sur la création d'une solution logicielle interopérable avec les différents dispositifs de TV connectées pour la consultation et l'enrichissement de contenus documentaires via une plateforme Web.

Objectifs

- développer une solution logicielle associant un outil d'autoring et d'encodages pour accompagner la diffusion de documentaires.
- permettre aux spectateurs d'interagir entre eux et avec les créateurs du film

Innovations et enjeux

- disparité des formats de contenus sur les dispositifs de TV connectée
- gestion des fonctionnalités interactives autour de la diffusion de films

Projet labellisé le 14 décembre 2012

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 60 142 €

Subvention CNC 30 071 €



10 Francs

Créée en 1995, 10 Francs est une société de distribution spécialisée dans le documentaire. Elle commercialise auprès des diffuseurs du monde entier son catalogue de 1700 titres principalement axé sur l'art et le documentaire. 10 Francs représente plus de 349 producteurs français.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Guy Knafo

gk@1000cents.net

Site de l'entreprise www.10francs.fr



Le Projet

1000 cents

1000 Cents sera la plateforme de V&D dédiée au documentaire de 10 Francs, accessible à partir de tous les supports. Elle a pour ambition de proposer des fonctionnalités innovantes en ayant une approche éditoriale forte, une indexation des sémantiques profondes et pertinentes de manière à améliorer l'expérience utilisateur.

Objectifs

- devenir la plateforme de référence pour le genre documentaire
- se différencier de l'offre de V&D existante en proposant des fonctionnalités innovantes et collaboratives
- appliquer la stratégie de la longue traîne

Innovations et enjeux

- gestion de l'hétérogénéité des appareils
- sécurisation des contenus
- indexation sémantique
- automatisation sous-titrage sourds et malentendants

Projet labellisé le 5 mars 2013

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement achevé

Coût total du projet 99 666 €

Subvention CNC 49 833 €



FilmoTV

FilmoTV/Filmoline est une filiale du groupe Wild Bunch dédiée à la gestion des activités d'édition de services de vidéo à la demande. L'entreprise édite le service de cinéma à la demande du même nom FilmoTV qui propose de la vidéo à la demande (VàD) à l'acte, par abonnement ainsi qu'en téléchargement définitif.

Effectif 15 (effectif de Filmoline)
Localisation Paris (75)
Chef de projet Estelle Bringer
ebringer@filmoline.fr
Site de l'entreprise www.filmotv.fr



Le Projet

Solution ATAWAD

L'entreprise propose de développer une solution ATAWAD (*AnyTime, AnyWhere, Any Device*) qui consiste à proposer l'accès et l'utilisation du portail de vidéo à la demande de la société à partir de n'importe quel terminal sans contrainte de temps ou de localisation.

Objectifs

- permettre l'accès au portail avec n'importe quel appareil et faciliter l'usage multi-écrans en garantissant une continuité de lecture : pouvoir basculer d'un appareil à l'autre simplement
- renforcer la protection des contenus à travers la maîtrise du nombre de visionnage sur un nombre d'appareils donné à partir d'un même compte

Innovations et enjeux

- gestion de l'hétérogénéité des appareils
- blocage des flux simultanés
- synchronisation de la position de lecture d'un appareil à l'autre

Projet labellisé le 5 mars 2013

Durée du projet 9 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 122 578 €

Subvention CNC 36 773 €



Spideo

La société Spideo développe des systèmes de recherche et de recommandation spécialement adaptés aux contenus audiovisuels.

Effectif 12

Localisation Paris (75)

Chef de projet Gabriel Mendelbaum

contact@spideo.tv

Site de l'entreprise www.spideo.tv



Le Projet

Aide à l'indexation de programmes TV

L'objectif de ce programme est d'améliorer les compétences de l'entreprise en termes de recommandation sur l'ensemble des programmes de la télévision en augmentant les capacités d'indexation automatique de manière à élargir le marché et faire entrer la société dans la dynamique du second écran.

Objectifs

- prolonger les savoir-faire de l'entreprise à propos de la recommandation sur l'ensemble des programmes audiovisuels
- cibler le marché du second écran

Innovations et enjeux

- fouille de données, indexation automatique sur la base d'ontologie et traitement sémantique

Projet labellisé le 10 juillet 2013

Durée du projet 5 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 100 853 €

Subvention CNC 44 806 €



Tevolution

Tevolution, distributeur de télévision *OTT*, distribue des services de TV linéaires et non linéaires (VàD, VàDA, et TVR) via une *box* hybride TNT/OTT en direct et au travers d'éditeurs, distributeurs et opérateurs.

Effectif 6

Localisation Paris (75)

Chef de projet Raphaël Porte

raphael.porte@tevolution.fr

Site de l'entreprise www.tevolution.fr



Le Projet

Vidéotheque nomade

L'objectif de ce programme est d'augmenter l'offre de Tevolution en proposant d'une part, aux utilisateurs un service d'achat définitif (*EST*) de certains contenus et d'autre part, un *stick HDMI* à brancher sur la TV qui donnera accès au portail de Tevolution simplement.

Objectifs

- étendre l'offre de l'entreprise en proposant une solution simplement transportable, le *stick HDMI*
- permettre l'achat en téléchargement définitif de manière sécurisée

Innovations et enjeux

- miniaturisation des composants
- intégration de flux hétérogènes
- sécurisation et pérennité de la solution pour le téléchargement définitif (*EST*)

Projet labellisé le 10 juillet 2013

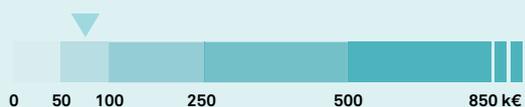
Durée du projet 8 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 247 800 €

Subvention CNC 55 755 €

Avance remboursable BPIFrance



Les Editions Montparnasse

Acteur historique de l'édition vidéo, les Editions Montparnasse se tournent aujourd'hui vers la dématérialisation à travers leur nouvelle offre : Un film, un ami. Cette stratégie de diversification vers le numérique s'inscrit bien dans les tendances de marché bien que l'exploitation traditionnelle de l'entreprise continue.

Effectif 3

Localisation Paris (75)

Chef de projet Pierre Raiman

pierre.raiman@editionsmontparnasse.fr

Site de l'entreprise www.editionsmontparnasse.fr

Site du projet <http://lesmanufactures.fr>



Le Projet

Les manufactures V2

L'objectif de ce programme est de développer le nouveau service des Editions Montparnasse baptisé « Un film, un ami ». L'idée est de proposer à travers différents portails thématiques fortement éditorialisés une offre de V&D basée sur la location, le partage légal et la discussion de façon à promouvoir l'effet de longue traîne. Le service existe dans une première version, l'objectif du programme étant de proposer de nouvelles fonctionnalités à forte valeur ajoutée.

Objectifs

- proposer des fonctionnalités innovantes pour la V&D tels que le partage de contenu, l'achat définitif ou la possibilité de débattre autour des titres
- créer des espaces à contenus éditoriaux forts au travers des différentes Manufactures
- revaloriser les fonds de catalogue en dynamisant les ventes de longue traîne
- élargir de façon significative le catalogue des titres proposés en V&D, tout en restant cohérent avec la ligne éditoriale

Innovations et enjeux

- édition de magazines personnalisés aux différents utilisateurs
- gestion complexe des API entre les différentes bases de données et les réseaux sociaux
- gestion de l'hétérogénéité des appareils

Projet labellisé le 16 octobre 2013

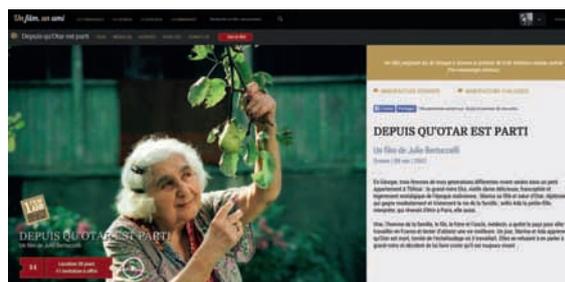
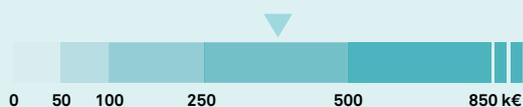
Durée du projet 24 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 1 442 050 €

Subvention CNC 288 410 €

Avance remboursable Bpifrance



Hubee

Fondée fin 2009 par des experts de la vidéo à la demande, Hubee est une société française spécialisée dans la conception et le développement de solutions technologiques pour la distribution numérique de contenus vidéo, à destination des *box* opérateurs (IPTV), des télévisions connectées, des boîtiers *Over-The-Top (OTT)*, des tablettes tactiles, des smartphones, du Web et des objets communicants. L'entreprise conçoit des solutions technologiques innovantes permettant « la maîtrise de toute la chaîne de valeur de la VàD partout, tout le temps et sur tous les écrans ».

Effectif 32

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jean Gottar

jgottar@hubee.tv

Site de l'entreprise www.hubee.tv



Le Projet

N.EST

L'objectif de ce programme est de développer une solution technologique clé en main en mode SaaS, à destination des éditeurs de services de VàD leur permettant de proposer des contenus sur de nombreux appareils et selon toutes les modalités de la VàD (VàD à l'acte, VàDA, téléchargement définitif).

Objectifs

- proposer à de nombreux détenteurs de contenus de pouvoir gérer et commercialiser eux-mêmes à un coût compétitif
- proposer un outil pour gérer les différentes étapes de la chaîne de production et de commercialisation : acquisition, gestion des droits, transcodage, publication, grille de prix...

Innovations et enjeux

- standardisation des API
- gestion de l'hétérogénéité des terminaux
- sécurisation des contenus

Projet labellisé le 16 octobre 2013

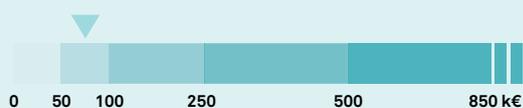
Durée du projet 8 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 256 999 €

Subvention CNC 57 824 €

Avance remboursable Bpifrance



Observatoire de la satisfaction

Fondée en 1997, la société intervient dans le domaine de l'exploitation cinématographique au travers d'études d'implantation de cinémas. Le marketing des films est au cœur de son métier, concrétisé par la mise en œuvre de pré-tests de films ainsi que du matériel promotionnel et de post-tests à la sortie des salles. La société est connue pour son baromètre de satisfaction du public à l'égard des films, l'Echo du Public, lancé en 1997. Plus de 2800 films ont été étudiés dans ce cadre, avec une méthode d'enquêtes stable depuis plus de 17 ans.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Bertrand Lott

blott@neledge.fr

Site de l'entreprise www.observatoiredeelasatisfaction.com

Site du projet www.neledge.fr



Le Projet

Precog

Le projet Precog vient ajouter de nouvelles fonctionnalités au portail Neledge, service porté par l'Observatoire de la satisfaction et Fleurus Presses, qui a pour ambition de suivre les campagnes marketing des films sur l'ensemble des canaux (réseaux sociaux, presse, télévision, affichage...) ainsi que la fréquentation des salles. L'idée du projet est de rajouter de nouveaux modules, en particulier un outil d'aide à la décision pour les distributeurs de manière à optimiser les campagnes marketing ainsi qu'un module de prévisions.

Objectifs

- proposer des outils de décision aux distributeurs pour optimiser les campagnes marketing et proposer des prévisions d'entrées en fonction des scénarios choisis

Innovations et enjeux

- identification des sources et filtrage des données
- modélisation des projections
- ergonomie de l'interface

Projet labellisé le 16 octobre 2013

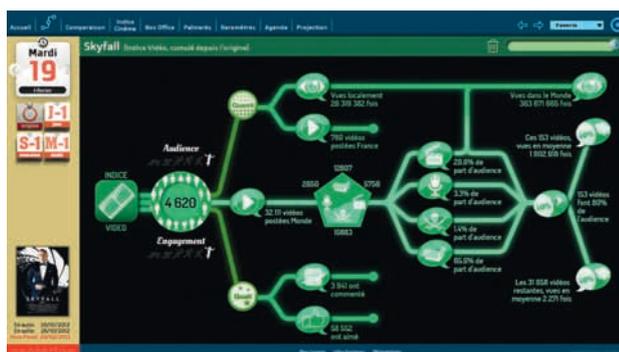
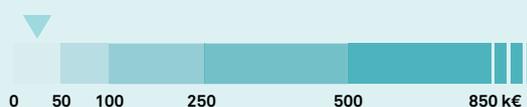
Durée du projet 7 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 186 598 €

Subvention CNC 37 319 €

Avance remboursable Bpifrance



Pixagility

Créé en juin 2009, Pixagility est un "pure player" dans la prestation de services techniques dans le digital. Dans un modèle d'externalisation, Pixagility facilite la distribution 360° du contenu vidéo de ses clients : chaînes de télévision, sites Internet, opérateurs télécom et détenteurs de contenu vidéo.

Effectif 14

Localisation Boulogne-Billancourt

Chef de projet Ronan Lunven

ronan.lunven@pixagility.tv

Site de l'entreprise <http://pixagility.tv>



Le Projet

Plateforme unifiée pour la V&D

Le projet a pour but la mise en place d'une plateforme unifiée de traitement automatisé d'agrégation de données, associé à un *Media Asset Management* accessible par le client à travers un portail, intégrant les outils de gestion de la distribution V&D. La plateforme est fortement intégrée avec les ayants droit, les laboratoires et les distributeurs (box et autres) grâce à un interfaçage poussé.

Objectifs

- permettre aux clients de gérer eux-mêmes la publication de leurs contenus
- augmenter la sécurisation des contenus
- permettre une expérience utilisateur plus fluide et une très grande réactivité pour l'opérateur V&D.

Innovations et enjeux

- hétérogénéité des métadonnées, des fichiers pivot et des formats de transcodage

Projet labellisé le 19 décembre 2013

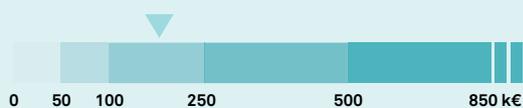
Durée du projet 21 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 625 715 €

Subvention CNC 93 857 €

Avance remboursable Bpifrance



Summview

Fondée en 2008, Summview réalise des prestations de conseil technique et commercial pour le compte de tiers en mettant à profit son savoir-faire dans l'agrégation, la gestion et la distribution des flux de contenu audio/vidéo et des droits d'auteurs qui lui sont associés.

Effectif 4

Localisation Paris (75)

Chef de projet Denis Pagnac

dpagnac@summview.com

Site de l'entreprise www.summview.com



Le Projet

Delivering Content For All

Summview contribue à réduire la fracture numérique et développe dans le cadre de ce projet des méthodes permettant de diffuser de la vidéo en OTT/TV sur IP pour mobiles sur des infrastructures non optimales telles qu'on peut les trouver dans les pays émergents. Les problématiques d'encombrement et de faible capacité des réseaux, d'inhomogénéité des terminaux de lecture ainsi que les fortes variabilités culturelles locales sont prises en compte à la source.

Objectifs

– créer un service capable de diffuser de la vidéo en *streaming* sur mobiles sur des marchés où les infrastructures sont limitées

Innovations et enjeux

– hétérogénéité des équipements
– nécessité d'optimiser au maximum compte tenu des contraintes adressées

Projet labellisé le 19 décembre 2013

Durée du projet 8 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 117 995 €

Subvention CNC 58 997 €



Under the Milky Way

Fondée en juin de 2010, Under The Milky Way (UMW) est une société de services dédiée au marketing et à la distribution numérique de films et programmes audiovisuels. Les activités de la société couvrent principalement l'agrégation de droits pour les principales plateformes de V&D globales (iTunes, Google, Sony, Amazon, VUDU – Wal-Mart), mais également le développement du service WAVEBACK, un outil de gestion du marketing des films sur les réseaux sociaux.

Effectif 1

Localisation Paris (75)

Chef de projet Jérôme Chung

jerome.chung@underthemilkyway.eu

Site de l'entreprise www.underthemilkyway.com



Le Projet

Small Big Data pour le cinéma

Le projet consiste à développer un service collectant un maximum de données sur la vidéo à la demande et en particulier sur les ventes de V&D. L'objectif est de créer un outil d'informatique décisionnelle de type "business intelligence" à destination des distributeurs et des ayants droit afin d'optimiser l'exploitation des contenus sur ce type de service.

Objectifs

- consolider un maximum de données hétérogènes provenant des plateformes de V&D
- proposer un outil d'informatique décisionnelle à destination des distributeurs et des ayants droit pour optimiser l'exploitation de leurs contenus en V&D

Innovations et enjeux

- hétérogénéité des données collectées
- complétude des bases de données et enrichissement avec des bases de données externes
- interprétation des données et recherche de corrélations

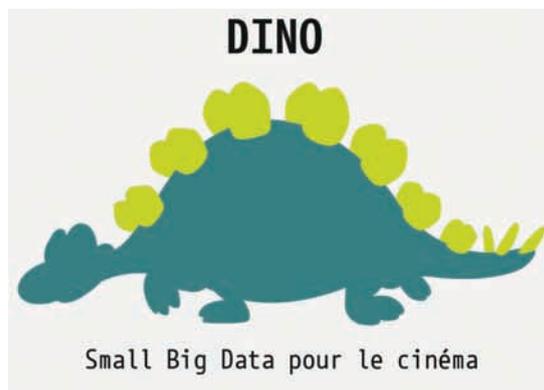
Projet labellisé le 19 décembre 2013

Durée du projet 6 mois

Etat d'avancement en cours

Coût total du projet 98 619 €

Subvention CNC 39 447 €



Le bilan RIAM 2011-2013 a été rédigé par

CNC – Direction de l'innovation, de la vidéo et des industries techniques

Baptiste Heynemann

Pierre-Marie Boyé

Catherine Namur

Igor Primault

Avec la participation d'**Anna Senhet**

Bpifrance – Direction de l'innovation - domaine numérique

Anne Darnige

Remerciements

L'ensemble des membres du bureau exécutif du RIAM

et en particulier **Jean Gaillard** et **Jean-Noël Portugal**

Les chargés d'affaire Bpifrance

Les experts

Audrey Chanier

Document édité par la Direction de la communication du CNC

maquette

Stéphane Dupont

impression

Stipa

avril 2014

**Centre national du cinéma
et de l'image animée**

12 rue de Lübeck
75784 Paris Cedex 16
tél. 01 44 34 34 40
fax 01 44 34 34 73
www.cnc.fr

une publication du
Centre national du cinéma
et de l'image animée
www.cnc.fr

recherche et innovation en audiovisuel et multimédia – RIAM
bilan 2011-2013 – projets retenus