



Article publié mercredi 17 juillet 2019

Lauréats de l'appel à projets Services numériques innovants du ministère de la Culture

15 projets (sur 145 candidatures) ont été retenus, en 2019, dans le cadre de l'Appel à projets national Services numériques innovants (SNI). Ils sont fondés sur des technologies encore peu répandues dans le champ de la culture ou susceptibles de participer à la création de nouveaux usages numériques pour les acteurs culturels.

Les projets retenus

La liste ci-dessous présente les porteurs de projet et leurs partenaires ainsi que le projet sélectionné.

- **Aubrune** avec CAP Sciences - Projet Arbalet Frontage : Kit de mise en lumière architecturale éphémère, itinérant et éducatif
- **Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS)** avec l'Etablissement Public de Coopération Culturelle Bibracte - Projet Bulliot, Bibracte et moi : Transcription participative numérique d'archives de fouilles archéologiques soutenue par les technologies de l'apprentissage profond supervisé et du web sémantique
- **Hexalab** avec le ZINC - Projet iMMERSIVE 360 : Dôme mobile proposant une expérience visuelle immersive à 360° et la diffusion d'images stéréoscopiques
- **Iconem** avec l'Etablissement Public de Coopération Culturelle de la Saline royale d'Arc-et-Senans - Outil de modélisation 3D et de rendu graphique de gravures d'architecture en projection isométrique

- Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (IRIT, UMR CNRS 5505) avec la Cinémathèque de Toulouse - Projet RAFIA : Restauration Automatique de Films par Intelligence Artificielle

• [PROJET LIVRE ET LECTURE] **Kwalia** avec Pika Edition - Projet ZoonStudio : Solution d'édition visuelle pour la production de bandes dessinées numériques

• **LaZAM** avec le Centre National de Création Musicale La Muse en Circuit - Projet MotionKit : Système de reconnaissance faciale et gestuelle en temps-réel pour la médiation musicale

• **Lica** avec Pianoandco - Projet Music Open Badge : Dispositif de badges numériques permettant de certifier par la blockchain les compétences informelles dans le domaine de la pratique musicale afin de stimuler des pratiques collaboratives

• **Mercurio SAS** avec le Musée d'Histoire de Marseille - Dispositif d'acquisition d'orthophotographie RTI pour la numérisation de grandes surfaces et production d'un dispositif de présentation interactif et pédagogique des rendus en deux dimensions rééclairables

• **Newzik** avec le Centre de Musique Baroque de Versailles - Projet Hipzik : Outils numériques pour la création d'éditions critiques de partitions de musique

• [PROJET LIVRE ET LECTURE] **Opixido** avec le Centre de Promotion du Livre de Jeunesse - Projet Eldorado : Robot humanoïde doté d'intelligence artificielle destiné à accompagner les jeunes dans leurs lectures

• [PROJET LIVRE ET LECTURE] **Progilone** avec la Médiathèque départementale du Puy-de-Dôme - Fouille des données des notices bibliographiques visant à extraire les points d'intérêts et permettre une classification et un rapprochement vers des thésaurus de référence

• **Soundsgood** avec le bureau export, la bibliothèque municipale de Lyon et Qobuz - Projet Premières : Outil de veille musicale personnalisable à destination des programmateurs

• [PROJET PATRIMOINE ECRIT] **Teklia** avec les Archives nationales, la Bibliothèque nationale de France et le musée de Bretagne - Projet CaptchAN : Système de captcha dont le contenu est issu de corpus patrimoniaux numérisés et où l'action de l'internaute permet de valider l'indexation des corpus utilisés

• [PROJET LIVRE ET LECTURE] **Université Paris 8 / Laboratoire CHArt EA404 / équipe THIM** avec Les Doigts qui rêvent - Création de livres tactiles augmentés enrichis de capteurs et de tissus connectés à destination des enfants non-voyants et malvoyants

Plus d'informations :

<http://www.culture.gouv.fr/Presse/Communiques-de-presse/Service-numeriques-innovants-2019-Resultats-de-l-appel-a-projets>

