

Témoignages

“ En tant que responsable scientifique de la SARL REMU (une agence de création et une société de services technologiques qui développe depuis 2006 une activité R&D sur les systèmes immersifs orientée vers les parcours urbains, les environnements sonores et la réalité augmentée par le son), j'ai participé, depuis janvier 2006, à une demi-douzaine de déjeuners de la Technologie. La qualité des exposés, le plus souvent remarquables, ouvre à de riches échanges entre chercheurs et professionnels, mais aussi entre professionnels à l'occasion de déjeuners conviviaux. Exposés et contacts permettent aux collaborateurs de petites sociétés comme REMU, d'assurer d'une façon agréable mais surtout très efficace une veille technologique sur des problématiques un peu au bord du coeur de cible de leurs activités.”

Michel Porchet,
Responsable scientifique
REMU SARL

Débats



Echanges



Lionel Falco,
Ingénieur d'affaires
Sully Group



“ Etant une SSII généraliste travaillant de plus en plus avec des partenaires technologiques de toutes sortes (éditeurs logiciels, ergonomie, société spécialisée en streaming etc...), le Déjeuner de la technologie me permet :

- de faire de la veille afin d'être source de conseil pour mes clients et prospects
- de rencontrer des partenaires potentiels
- de rencontrer des prospects.”

18^e

Déjeuner de la technologie

Nouveaux développements pour les jeux et l'apprentissage numériques

La collaboration entre les laboratoires de recherche et les entreprises sont à la base de bien des projets innovants. L'importance du secteur du jeu vidéo et le savoir-faire français en ce domaine ne sont plus à démontrer. C'est en partant de ce double constat que Plaine Commune, la plate-forme Arts, Sciences, Technologies, Paris 13, Paris 8 et la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris Seine-Saint-Denis ont organisé le mardi 2 février 2010 à l'IUT de la Plaine Saint-Denis de l'Université Paris 13, un déjeuner de la technologie consacré aux nouveaux développements pour les jeux et l'apprentissage numériques.

Plus de quatre-vingts personnes ont découvert trois projets nés de cette collaboration entre chercheurs (de Paris 8, Paris 13 et de la Maison des Sciences de l'Homme) et entreprises innovantes (U&I Learning, Solidanim, Vocally et Orange).

Les présentations des projets de Serious game ManEge et Virtual Clone Studio ainsi que le projet Mad Games ont su prouver le dynamisme du Nord parisien et l'étendue du champ d'application de l'innovation numérique. Les participants ont pu ensuite échanger avec les intervenants au cours d'un repas convivial.



RDV : Prochain déjeuner de la technologie sur l'image : novembre 2010

Pour toute information :

- **Alain Chaptal** : 01 55 93 93 15, achaptal@mshparisnord.org
- **Auréline Brossé** : 01 55 93 75 05, aurelien.brosse@mshparisnord.org
- **Mireille Dunez** : 01 55 93 56 81, mdunez-simon@plaine.commune.com.fr
- **Fabrice Dubreule** : 01 55 93 56 97, fabrice.dubreule@plainecommune.com.fr
- **Joël Porcher** : 01 48 95 10 07, jporcher@ccip.fr



Parmi les 82 personnes présentes à ce 18^e déjeuner de la technologie, 33 d'entre elles, soit 40 %, étaient des représentants d'entreprises venant pour la plupart de Paris, des Hauts-de-Seine, du Val-de-Marne et de Plaine Commune. 23 chercheurs de Paris 13, Paris 8, Paris 1, Paris 6 étaient également présents ainsi que 19 représentants institutionnels.

Patrice Konieczny (photo de gauche), Vice-président de Plaine Commune a ouvert la manifestation et Alain Chaptal (photo de droite), Directeur de la plate-forme « Arts, Sciences, Technologies » a animé ce déjeuner.



> ManEge, un serious game stratégique sur le fonctionnement économique de marchés spécifiques



Emmanuel Bellengier
Directeur de projet
– U&I Learning
←

Sarah Labelle
Enseignant-chercheur
– LabSic / Paris 13
→



Le projet ManEge (Management EnergyGame) a pour but le développement d'un prototype de serious game multi-joueurs stratégique. Ce prototype est destiné à l'acquisition de connaissances sur le fonctionnement économique d'un marché à infrastructure (électricité, eau, ferroviaire ...) à travers la simulation des relations entre les différents acteurs de ce marché (industriels, régulateurs, fournisseurs, clients).

Il a été présenté par Emmanuel Bellengier de l'entreprise U&I Learning, Sarah Labelle du LabSic (Laboratoire des Sciences de l'Information et de la Communication – Paris 13) et Ghislaine Azémard du Leden (Evaluation et Développement pour l'Édition Numérique – Paris 8 – Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord).



Ghislaine Azémard
Enseignant-chercheur
– Leden / MSH Paris Nord
←



↑
Pascal Stoller, professeur au lycée SUGER avec deux élèves du BTS audiovisuel

Les élèves du BTS Audiovisuel du lycée SUGER ont participé activement au déjeuner de la technologie en filmant cette initiative qui est actuellement en vidéo sur le site de la plate-forme Arts, Sciences, Technologies. D'autres élèves de la formation Secrétariat Audiovisuel ont accueilli les auditeurs dès le début de la manifestation.

Des documents plus détaillés sur les exposés sont disponibles sur le site de la plate-forme <http://www.pfast.fr>

> Virtual Clone Studio, un outil de création du clone virtuel 3D d'un formateur et de cours interactifs en temps



Jean-François Szlapka,
Directeur technique et chef de projet
– Solidanim



Vincent Boyer,
Enseignant-chercheur
– Liasd / Paris 8



Daniel Ackerman,
Directeur général
– Vocally

Le projet VIRTUAL CLONE STUDIO se propose de développer un outil puissant de création permettant de mettre en scène un personnage réel en le projetant en temps réel dans le monde virtuel du dessin animé sous forme d'un clone virtuel 3D.

Les caractéristiques de Clone sont donc :

- d'avoir un aspect dessiné très ressemblant à un personnage réel ou caricatural
- de s'exprimer avec la voix imitée de ce personnage
- de se comporter dans le dessin animé d'une façon réaliste, « intelligente » et fluide
- de pouvoir garantir des contraintes temps réel dans la production et la diffusion.

L'objectif de cet outil de création est de permettre de mettre en oeuvre un support de communication et de formation interactif permettant de faire passer un message sérieux et didactique sous une forme puissante et ludique.

> Le projet Mad Games, des réseaux auto-configurables pour des jeux pervasifs

MAD GAMES (A Middleware for AD-hoc networked video GAMES) est un projet de recherche labélisé par l'ANR et Capdigital et coordonné par le Laboratoire L2TI à l'université Paris 13. Il associe aussi LoadInc, le Laboratoire d'Informatique de Paris 6 et Orange Labs. Le projet se propose de réaliser un démonstrateur intégrateur de plusieurs technologies émergentes, à savoir le développement d'un moteur de jeux sur consoles récentes, les réseaux sans fil de type WiFi en mode ad-hoc multi-sauts et un middleware basée sur une architecture en mode pair-à-pair.

Le middleware offrira la possibilité de concevoir de nouveaux moteurs de jeux et de nouvelles façons de jouer, exploitant pleinement les avantages offerts par un réseau sans fil spontané.



↑
Khaled Boussetta
Enseignant-chercheur
– L2TI / Paris 13

Sidi-Mohammed Senouci
– Orange Labs Lannion

