Appel à projets Services numériques innovants 2017 : les résultats… et un projet porté par des membres du TMNlab !

Posted on 28 juillet 2017 by Anne Le Gall

Le 27 juillet, le Ministère de la Culture et de la Communication a publié les résultats de la 5e édition de l'appel à projets Services numériques innovants, doté d'une enveloppe de 800.000 euros. Services numériques innovants a vocation à soutenir des innovations technologiques ou d'usage dans le secteur de la culture et permet aux acteurs de l'innovation de réaliser une « preuve de concept » au sein d'un opérateur culturel. Ce dispositif encourage les acteurs du numérique à déployer leurs innovations dans un dialogue constructif avec des opérateurs culturels et qui œuvre pour la diffusion des pratiques numériques ainsi qu'à la démocratisation culturelle.

Parmi les 96 candidatures reçues, 20 projets ont été retenus qui témoignent tous d'une recherche d'innovation technologique ou d'usage permettant de répondre aux attentes du champ artistique et des acteurs culturels.

Un projet de service numérique innovant pour les théâtres et leurs publics



Parmi les lauréats figure TECH'4'TEAM avec un projet de service de mise en relation permettant aux spectateurs et usagers d'un territoire de partager des trajets et faciliter l'accès à un lieu culturel.

Ce projet est très important pour le TMNlab, en effet il est porté par Anne Le Gall, directrice du développement et de la communication (et présidente du TMNlab), et de Sandra Diasio, attachée aux relations avec les publics et de la médiation culturelle, au sein de l'Avant Seine,

Colombes. Il sera mené pendant une saison à Colombes puis déployé dans des lieux partenaires qui contribueront dès le début à son développement : Le Phenix, Valenciennes, Le Grand T, Nantes, L'Avant Scène, Cognac et la Scène nationale 61, Alençon Flers Mortagne, tous adhérents du TMNlab. Preuve que ce réseau permet aussi de nourrir des projets ambitieux qui font sens dans nos métiers à l'ère numérique.

Vous pourrez suivre ce projet sur le site de l'Avant Seine et en restant connecté à la communauté TMNlab.

Les autres lauréats du champ du spectacle vivant

AUDIOGAMING
Projet : Outil de captation et sonorisation ambisonique pour les représentations in situ et en réalité virtuelle du cirque contemporain.
Partenaire culturel : La Grainerie

POLKATULK
Projet : Plateforme de diffusion de spectacle vivant permettant la répartition automatique des droits par la technologie des chaînes de blocs (blockchain).
Partenaire culturel : Société des auteurs et compositeurs dramatiques (SACD)

SONIC SOLVEIG
Projet : Logiciel à destination des professionnels de la musique vivante permettant de produire des contenus numériques interactifs.
Partenaire culturel : Opéra de Limoges – Opéra de Montpellier

USIN'ART
Projet : Outil de captation et de modélisation 3D du mouvement chorégraphié.
Partenaire culturel : Centquatre Paris

Retrouvez les résultats complets sur www.culturecommunication.gouv.fr

Retrouvez les résultats des éditions précédentes, mettant en avant les projets liés au spectacle vivant, en cliquant ici.

L'illustration n'a rien à voir avec les projets mais illustre l »esprit du projet « Publics connectés » porté par Tech'4'Team et les théâtres partenaires, à savoir positionner le théâtre au cœur de son territoire, future smart city, et acteur de l'innovation sociale. Image empruntée par ici.