



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

fête de la Science ^{fr}

Thématique	Audiovisuel et télévision
LIEU DE LA MANIFESTATION :	
Village des SCIENCES et de l'INNOVATION Palais des Congrès Antibes Juan-les-Pins 60, chemin des Sables - 06160 Juan-les-Pins	
TITRE <i>(explicite et attractif mais pas trop long)</i>	
Next Generation TV et la télévision de demain	
Scolaire <i>(Date et heure)</i>	
Grand Public <i>(Date et heure)</i>	Samedi 10 octobre : 13h-19h Dimanche 11 octobre : 11h-18h
PORTEUR DE PROJET	Wildmoka
Partenaire(s)	Avisto, Eurecom, Irisa-CNRS,

MANIFESTATION :

PHRASE COMPLEMENT DU TITRE <i>(limité à 100 caractères environ)</i>	
La télévision à la rencontre du monde de l'internet	
DESCRIPTION COURTE <i>(environ 200 à 500 caractères)</i>	Photo ou illustration du projet
<p>Le monde de la télévision est en pleine mutation. Du petit écran, le téléspectateur est passé au multi-écrans : tout en regardant ses émissions favorites (sur son écran plat, sa tablette ou son smartphone), il surfe sur Internet, envoie des SMS/des emails et poste en direct des commentaires sur les réseaux sociaux.</p> <p>Pour répondre à ces nouvelles exigences en matière d'expérience interactive avec la télévision, le tout en respectant les spécificités des contenus, le projet NexGen-TV a été imaginé.</p> <p>Le but est de permettre aux éditeurs de passer à la télévision de demain, qui cesse d'être passive pour devenir interactive, qui sort du petit écran pour devenir multi-écran.</p>	<p>The infographic shows a living room scene with a woman sitting on a sofa. Overlaid on the scene are several statistics in red circles: '25% INTERAGISSE AVEC SON ÉCRAN TV', '24% POSSÈDE UNE TABLETTE', and '53% A UN SMARTPHONE'. At the top, it says 'Today' and '22% REGARDENT LA PLUS PARTIE DU TEMPS DANS UNE PIÈCE POUR DIFFÉRENTS ÉCRANS'.</p>

Fête de la Science 2015 - ALPES-MARITIMES

Il consiste en la réalisation d'une plateforme complète, à destination des éditeurs et diffuseurs de contenu audio-visuel, comprenant :

- Des outils semi-automatisés générant des contenus interactifs riches à partir des flux TV et sociaux,
- Une solution industrielle permettant de réaliser des applications spécifiques de TV interactive multi-écrans.

Le projet NexGen-TV a obtenu la double labellisation des pôles de compétitivité SCS et Images & Réseaux. Il a été sélectionné par l'Etat français pour un soutien financier dans le cadre du 19^{ème} appel à projets du Fonds Unique Interministériel (FUI) ; il est également soutenu par la région Provence-Alpes-Côte d'Azur et la Communauté d'Agglomérations de Sophia Antipolis.

Ce projet démarre à l'automne 2015, et réunit 3 industriels (Avisto, Wildmoka, Envivio) et 2 laboratoires (Eurecom, Irisia).

Thématique : *mettre en gras le ou les domaines thématiques*

Agroalimentaire	Agronomie	Année de la chimie
Année des forêts	Année des outre-mer français	Anthropologie
Archéologie	Arts et sciences	Astronomie
Autre	Biodiversité	Biologie animale
Biologie végétale	Chimie	Climatologie
Communication	De l'infiniment grand à l'infini. petit	Développement durable
Énergies	Environnement	Espace
Éthique	Europe et sciences	Évolution
Femmes et sciences	Génétique	Géologie
Histoire des sciences et des techniques	Les énergies pour tous	Mathématiques
Métiers de la science	Minéralogie	Multimédia- informatique
Nanotechnologies	Océanographie	Physique
Santé - Médecine	Sciences de l'homme et de la société	Sciences de l'ingénieur
Technologies innovantes		

Référent scientifique :

DESCRIPTIF DETAILLE :

La télévision est en train de faire sa révolution : du petit écran, le téléspectateur est passé au multi-écran. Tout en regardant ses émissions préférées, il surfe sur sa tablette, envoie des SMS, des emails, poste des commentaires sur les réseaux sociaux.



Ce changement d'usage, accompagné d'une rupture profonde des modèles commerciaux (le marché de la publicité TV subit sa première crise depuis l'invention du petit écran) est un enjeu majeur pour les éditeurs et diffuseurs de contenus, pour qui le monde de l'internet amène à la fois opportunités et menaces.

Le projet NexGen-TV a pour vocation d'offrir aux éditeurs et chaînes TV une plateforme avec les outils nécessaires pour inventer la TV de demain, c'est à dire le type de contenu audio-visuel

interactif qui saura capturer ces nouvelles façons de consommer la TV, ainsi que des nouveaux modèles commerciaux pour palier à l'érosion des modèles actuels.

Fête de la Science 2015 - ALPES-MARITIMES

Cette plateforme servira à mettre en œuvre des applications sur tablettes pour divers types d'émission, permettant une véritable validation par des utilisateurs d'applications de télévision enrichie. Ces applications permettront de mener des tests auprès d'utilisateurs afin de mieux cerner leurs attentes du public et de développer à terme des applications plus pertinentes, tout en définissant un modèle économique viable.

En résumé, le projet poursuit quatre objectifs principaux :

1. développer une plateforme générique de création semi-automatique d'applications interactives multi-écrans dédiées aux contenus diffusés sur les chaînes TV
2. développer une plateforme d'adaptation dynamique de contenus personnalisés pour distribution multi-écrans en pseudo temps-réel.
3. développer et tester des applications second écran sur un panel d'émissions cibles autour de 4 grandes thématiques : Sport, Education, Politique & Actualités, Publicité.
4. concevoir les outils et les technologies nécessaires à la création d'applications
5. définition d'un modèle économique pour la monétisation des applications second écran

Le projet adressera plusieurs axes, allant de la description du contenu (analyse et structuration du contenu, détection d'événements, analyse de l'usage des réseaux sociaux pendant la diffusion d'émissions, etc.) jusqu'aux évaluations par des utilisateurs d'applications second écran en passant par la création et l'explicitation du lien entre les contenus associés vers les applications *seconds écrans*.

Le projet s'intéressera en particulier à 4 grandes thématiques régulièrement présentes sur le petit écran :

1. Le sport : support interactif d'accompagnement de grande rencontre sportive (Ex : Euro 2016, JO, Roland-Garros, etc.)
2. L'éducation : comment imaginer des émissions éducatives plus interactives et plus riches (support pour en savoir plus, quizz et interactivité, etc)
3. Politique & actualités : comment faire participer le public aux débats politiques et aux grands enjeux de l'actualité, comment rendre l'actualité plus pertinente pour tout un chacun
4. Publicité : comment rendre la publicité TV plus pertinente dans un monde où le diffuseur a soudainement connaissance du téléspectateur, et où l'interactivité est possible

ORGANISME :

Porteur de projet :



La toute jeune entreprise sophilopolitaine (créée en 2013, 1,5 million de chiffre d'affaires) de ces deux anciens d'Alcatel-Lucent a été repérée par Canal Plus pour développer des contenus télévisuels d'un nouveau genre.

Son dernier grand succès? Le générateur de Bref. Une application interactive lancée lors des 30 ans de la chaîne cryptée, qui a passé la barre des 2 millions d'utilisateurs et permettait aux téléspectateurs de construire leurs propres épisodes de la série «Bref».

En mai, Wildmoka s'est vu remettre le prix de la «meilleure start-up pour le marché américain» par le fonds Midi Capital et la Banque publique d'investissement.

Site Web

www.wildmoka.com

CONTACT grand public & presse :

Organisme	Wildmoka
Nom	Cristian Livadiotti
Tel	04 89 70 40 13
Mail	cristian@wildmoka.com
Adresse	Business Pole, 1047 route des Dolines - 06560 Sophia Antipolis

