



Programme

FUTUR EN SEINE

cap-digital
Paris Region



29 mai / 7 juin 09

LA FÊTE DE LA VILLE NUMÉRIQUE À LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

La Cité est l'un des acteurs majeurs de **Futur en Seine**, organisé par Cap Digital, cet événement ambitieux autour de la création numérique et de l'innovation, se déroule en Île-de-France **du 29 mai au 7 juin 2009**.

Pendant dix jours, elle participe à cette grande fête populaire de la ville numérique et invite ses visiteurs à venir découvrir et comprendre, à partir de prototypes développés par 15 entreprises franciliennes, les dernières évolutions des applications numériques dans leur environnement quotidien.

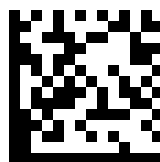
NE MANQUEZ PAS !

- Le Robot touriste
- Voxstrumental
- Awdiosoft
- L'Internet Très Haut Débit.
- Le Théâtre de Guignol numérique

• Le mobile tag

Posez votre mobile sur ce tag et accédez directement à futur-en-seine.org et cite-sciences.fr

flashcode



web

Futur en Seine à la Cité des sciences, c'est aussi un programme de rencontres avec les entreprises et les concepteurs des prototypes, des ateliers et des colloques.

LE THÉÂTRE DE GUIGNOL NUMÉRIQUE

Ce Guignol interactif pour les enfants est au confluent du spectacle et du jeu vidéo. Pour respecter la tradition de ce personnage théâtral, vous pourrez interagir vocalement avec les personnages virtuels et crier avec les plus petits "Attention au gendarme !"

Avec la compagnie Théâtre aux Mains Nues, Wirzabox et Voxler. Cinéma Louis-Lumière, niv. D. Tout public. Spectacle à séances d'une durée de 35 min. Horaires : 11h, 14h et 16h. Accès avec un billet Explora (8€, tarif réduit : 6€) ou un billet Cité des enfants (6€).
Rencontre avec les concepteurs, à l'issue des séances.

LA GALERIE DES TECHNOLOGIES

Explora niveau 1. Accès avec un billet Explora (8€, tarif réduit : 6€)
Présentation des lauréats de l'appel à projets de prototypes technologiques 2008 initié par Cap Digital

NOUVELLES TECHNOLOGIES DU TOURISME

● Héritage 3D

Visitez le Château de Vincennes, remontez dans le temps et découvrez ce qu'était l'aménagement intérieur du cabinet de travail du roi Charles V au XIV^e siècle !

● Le Robot touriste

Prenez le contrôle du Robot touriste depuis une interface web et projetez-vous dans le tourisme virtuel de demain.

● Le Télescope de réalité augmentée

Comment faire parler un paysage urbain et son patrimoine ? La réalité augmentée apporte la réponse en superposant au paysage observé une masse d'informations additionnelles telles que du contenu, des images du passé ou une projection futuriste. Ce dispositif installé au sommet de l'Arc de Triomphe devrait révéler bien des surprises.

● Ludigo "Horizons"

Doté d'un casque et d'un PDA, partez à la découverte d'un panorama à travers le regard de ses habitants.

● Sur-Impression

Ce dispositif de réalité augmentée installé à la chapelle du Carmel à Saint-Denis permet au public d'évoluer dans un monde virtuel d'où jaillissent des papillons et des oiseaux, des personnages et objets se détachant des vitraux...

Rencontre avec Gaël Hamon,
co-gérant d'Art Graphique Patrimoine
Samedi 6 juin à 14h30

Rencontre avec les concepteurs
au cours de "HyperUrbain.2 :
nouvelles cartographies, nouvelles
villes ?"
Les 3 et 4 juin de 9h30 à 18h30.
Auditorium (niv. 0) /
Carrefour numérique (niv. -1),
dans la limite des places disponibles

Rencontre avec Bruno Caillet,
directeur du développement
Le Hub Agence
Dimanche 31 mai à 17h.

Rencontre avec Marie-Hélène Tramus,
responsable du Département Arts et
Technologie de l'Image, Université
Paris 8, **Pascal Ruiz**, auteur/
réalisateur multimédia, **Chu-Yin Chen**,
Anne-Laure George-Molland et
Cédric Plessiet du groupe de
recherche "Image numérique et
Réalité virtuelle" de l'Université Paris 8.
Mercredi 3 juin à 14h30

NOUVELLES FORMES D'ART

● Réalité augmentée mobile

Imaginez une balade, la nuit, au fil de l'eau dans un univers d'images mouvantes à partir d'un bateau-mouche se déplaçant lentement sur la Seine avec des effets visuels projetés sur les rives pour offrir un nouvel environnement aux spectateurs ...

● Transports amoureux

À l'aide de leur mobile et de l'application iPhone mise à leur disposition gratuitement, les usagers des lignes de tramway T1 et T3 vont contribuer à une œuvre constituée d'une suite de SMS qui sera diffusée dans les stations et projetée sur les parois des tunnels.

● Voxstrumental

Chantez pour animer le robot mélomane. Cette œuvre musicale et visuelle interactive permet de chanter à plusieurs dans les microphones pour former un orchestre d'instruments numériques qui fait alors s'animer NAO, le prototype de robot humanoïde.

● Awdiosoft

Awdio est une plate-forme internet de diffusion musicale "live", qui couvre sur le vif l'ensemble de la manifestation Futur en Seine, mais aussi du direct depuis des bars, des clubs et des concerts à travers le monde.

Rencontre avec *Bertrand Planes, artiste et Christian Jacquemin, professeur des Universités LIMSI CNRS*
Mercredi 3 juin à 16h30

Rencontre avec *Stéphane Natkin, professeur au CNAM*
Samedi 6 juin à 16h30

Rencontre avec *Olivier Lescurieux, directeur général de Voxler*
dimanche 7 juin à 17h.

Rencontre avec *Thomas Lucas, chef de projet Awdiosoft*
Jeudi 4 juin à 14h30

Nuage de mots (œuvre artistique)

Il s'agit d'une œuvre ludique et collective d'Isabelle Bonté résultant de l'envoi de SMS depuis un téléphone portable en réponse à la question "Qu'est-ce qu'exister ensemble ?". Les mots projetés vont construire un espace social où des images en contrepoint des mots animeront l'écran.

CARTOGRAPHIE PARTICIPATIVE

● City Pulse/Montre verte

Pour être à l'heure écologique, cette "montre" portée par des citoyens volontaires est équipée de deux capteurs environnementaux (CO₂ et bruit), d'une puce GPS et d'un module bluetooth pour recueillir et stocker des mesures qui sont ensuite diffusées sur le réseau.

● FRIDA V (Free Ride Data Acquisition Vehicle)

L'équipement de vélo FRIDA Box, constitué de capteurs, d'un GPS et d'une caméra, mesure le taux de pollution atmosphérique (CO₂ et NO₂). Ce dispositif permet d'améliorer la connaissance des territoires cyclables franciliens.

● Meet Your Heartbeat Twin

Il s'agit de trouver le cœur qui bat au même rythme que le vôtre. Ce jeu urbain sur téléphone mobile utilise, pour son scénario, la localisation des joueurs et leur état émotionnel avec notamment le contrôle du rythme cardiaque.

● MeTaCarte

Faites le plein d'amis et de bons plans près de chez vous avec cette application web participative qui permet de déposer photos, sons, vidéos et billets de blog à un point précis de la ville. On peut ainsi se déplacer sur la carte à travers le regard et l'univers sonore d'autres personnes.

● Urbadeus

Tout le monde va savoir ce que vous regardez dans les expositions en participant à une expérience urbaine collective unique, avec votre téléphone mobile GPS. Vous contribuez ainsi à la création d'une base de données de "la ville perçue".

Rencontre avec les concepteurs au cours de "HyperUrbain.2 : nouvelles cartographies, nouvelles villes ?"
Les 3 et 4 juin de 9h30 à 18h30.
Auditorium [niv. 0] /
Carrefour numérique [niv. -1], dans la limite des places disponibles

Rencontre avec *Vincent Guimas, directeur d'Ars Longa*
Dimanche 31 mai à 15h.

Rencontre avec *Ivo Flammer, XiLabs, directeur et Chen Yan, XiLabs, ingénieur game design*
Samedi 30 mai à 16h30

Rencontre avec *Jocelyne Quelo, coordinatrice culture multimédia, Maison populaire de Montreuil*
Mardi 2 juin à 14h30

Rencontre avec *Philippe Perennez, responsable R&D de Navidis*
Dimanche 7 juin à 15h



LE TRÈS HAUT DÉBIT (plate forme d'usages)

Carrefour numérique, niveau -1. Accès libre.
Explora, niveau 1. Accès payant (8€, tarif réduit : 6€).

Le Très Haut Débit est au pas de votre porte. Venez découvrir au Carrefour numérique les trois axes qui définissent les nouveaux usages du Très Haut Débit à la maison.

- La dématérialisation ou comment obtenir de plus en plus facilement de la musique, des films, des logiciels ou des jeux vidéos pratiquement instantanément sans bouger de son canapé.
- La multiplication des objets communicants à la maison, ou comment les objets domestiques pourront de plus en plus facilement échanger entre eux et avec l'extérieur afin d'offrir de nouveaux services, mais aussi optimiser leur fonctionnement.
- Le débit montant, réelle révolution technique du Très Haut Débit qui multiplie considérablement la possibilité d'émettre de l'information de chez soi. Ce qui permettra entre autre d'avoir accès de n'importe où, à toutes les informations qui sont stockées à la maison.

Vous pourrez aussi découvrir le "Couloir virtuel", installation multimédia offrant la possibilité de présenter tout le potentiel du Très Haut Débit, par le biais d'un système de communication innovant mêlant visio-conférence, réalité augmentée et capture de mouvement.

Carrefour numérique, niveau -1.
De 12h à 18h45 (19h45 le mardi)
À partir de 5 ans

Carrefour numérique et
Explora, niveau 1

LES COLLOQUES

Auditorium (niv. 0) et Carrefour numérique (niv. -1). Accès libre.

● Des brevets innovants pour les entreprises

Les organismes de recherche invités tels l'Institut Télécom, le CEA, l'INRIA ou l'UPMC Paris Universitatis présenteront leurs portefeuilles de brevets. Les échanges avec le public se prolongeront autour d'un café "innovant".


● Rencontres sur les pratiques numériques des jeunes

Les technologies de l'information et de la communication ont profondément transformé les pratiques de loisirs et font apparaître de nouvelles formes de sociabilité. La première journée en séance plénière réunira des chercheurs pour proposer un état des lieux et un regard prospectif sur les usages et les pratiques numériques des jeunes. La seconde journée proposera d'approfondir six thèmes, sous forme de tables-rondes et d'ateliers.

● HyperUrbain.2 : nouvelles cartographies, nouvelles villes ?

Une vision de la vie urbaine transformée par les technologies numériques et la prolifération des données géolocalisées permet à l'usager-citadin-citoyen de réinventer la ville.

● Viable France : des expériences innovantes qui transforment la vie quotidienne des personnes sourdes

Le Centre Relais Vidéo fait tomber les barrières de communication téléphonique entre la population sourde-malentendante et la société. 

● Revisiter la scène publique : quel design pour l'après-crise ?

Des débats et une "installation" composent cette rencontre scientifique et artistique qui vous éclairera sur la réalité des industries et technologies de la culture, leurs contenus et modes de fonctionnement économiques et leurs enjeux sociaux et politiques.

Avec l'Institut Télécom.
Animé par **Philippe Letellier**,
directeur scientifique adjoint
de l'Institut Télécom
Mardi 2 juin de 14h à 17h
Carrefour numérique (Agora)
Inscription auprès de
brigitte.venier@institut-telecom.fr
dans la limite des places disponibles

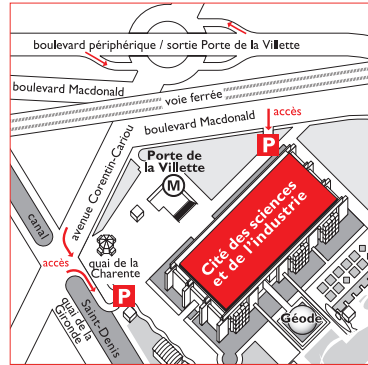
Avec le Ministère de la culture et
de la communication, le Haut-
commissaire à la jeunesse et la
Délégation aux usages de l'Internet
Les 2 et 3 juin de 9h30 à 18h
Auditorium / Carrefour numérique /
salle Jean-Painlevé
Programme et inscriptions sur
rencontres-numeriques.org

Avec CITU-Paragraphe,
Université Paris 8 et FING
Les 3 et 4 juin de 9h30 à 18h30
Auditorium / Carrefour numérique
(Agora et Studio), dans la limite des
places disponibles

Avec la cellule Accessibilité
de la Cité des sciences
et de l'industrie
Vendredi 5 juin à 14h30
Carrefour numérique (Agora)

Avec La Maison des Sciences
de l'Homme Paris Nord
Vendredi 5 juin de 14h30 à 18h30
Carrefour numérique
(Classe numérique)





Cité des sciences et de l'industrie

30, avenue Corentin-Cariou - 75019 Paris

Ⓜ Porte de la Villette (ligne 7)

🚌 75, 139, 150, 152, PC

La Cité est ouverte toute l'année
du mardi au samedi de 10h à 18h,
jusqu'à 19h le dimanche

