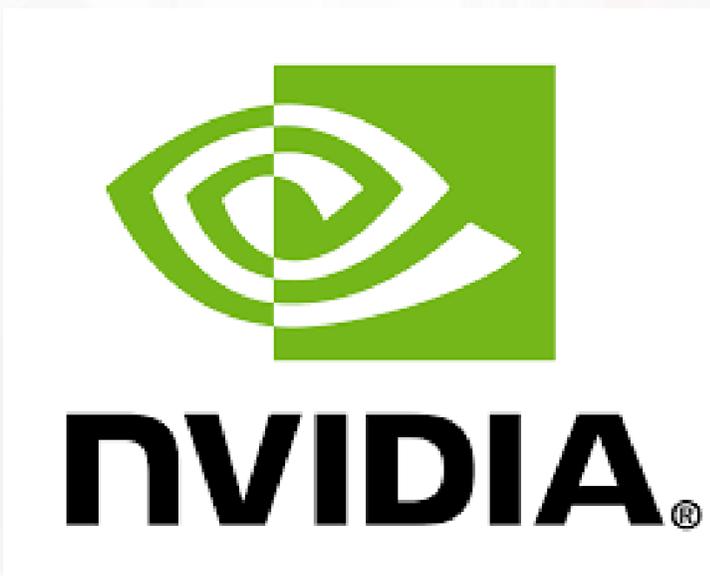


Atelier 3 : LES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES À L'HEURE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET DU HPC

Partenaires



Chiffres clés

18
ans

27
Permanents

170
Experts

830+
Structures adhérentes

700+
PME
& start-up

50+
Grands
comptes

58
Ecoles
& Labos

6
Collectivités
(Villes, métropoles & EPT)

11
Fonds d'investissement



110+
événements
organisés en 2023

14 000
participants



Communauté : data/IA/cloud

+ 100 startups, Grands comptes, académiques Techno, Data/IA



Benjamin Gans
Directeur Animation & Relations Adhérents
Responsable de la communauté data.ia.cloud

benjamin.gans@capdigital.com



Communauté ICC

130 entreprises et établissements d'enseignement supérieur

cap.digital
Paris Region



Marc Bourhis
Community leader ICC
marc.bourhis@capdigital.com



VALORISATION
Auprès de l'écosystème français et européen.
Suivi des relations avec les financeurs
Accompagnement industriel et commercial

VISIBILITÉ
Site internet, media sociaux, newsletters
événements (Cap & Coffee) et réseaux

SENSIBILISATION

Actualité des AAP et aides R&D Corners et ateliers
financeurs.
Pré-diagnostic

ACCOMPAGNEMENT

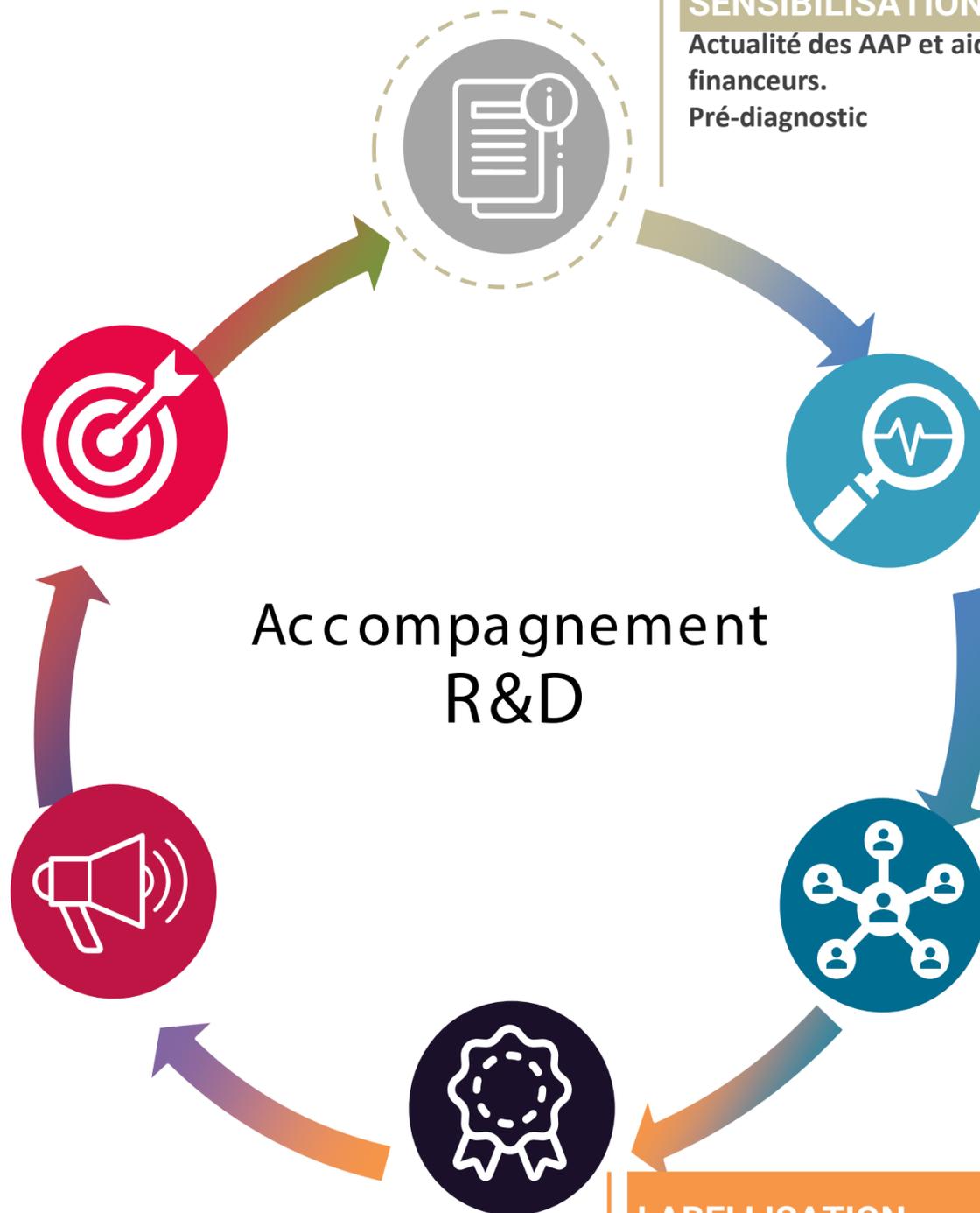
Structuration de dossier. Identification de
financements.
Diagnostic maturité/TRL

MISE EN RELATION

Partenaires : start-up, grands comptes, académiques,
collectivités (Learning Expedition)
Terrains d'expérimentation.
Réseau d'experts

LABELLISATION

Analyse et relecture par nos experts.
Sélection des meilleurs projets



Sensibilisation : accompagnement accessible à tous

HPC/IA potentiel sur la chaîne de fabrication TV et cinéma

- Captation, transcoding vers serveurs de production et diffusion
- Création/animation d'assets 3D pour film d'animation/VFX/décor virtuel

Leds Trucages 3D

Assemblage et finalisation des différents éléments d'images 3D et de sons créés

Distribution
Diffusion

Archivage,
indexation et
recherche des
vidéos et extraits

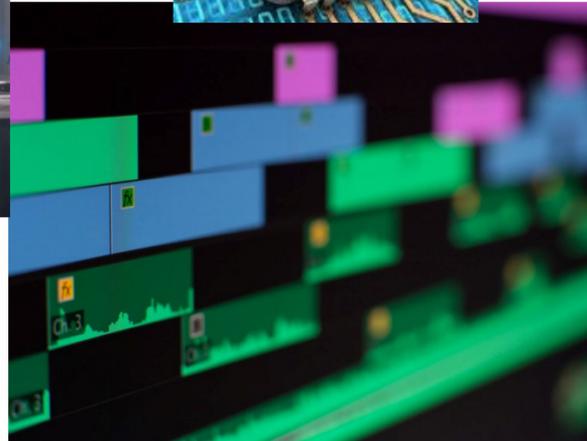
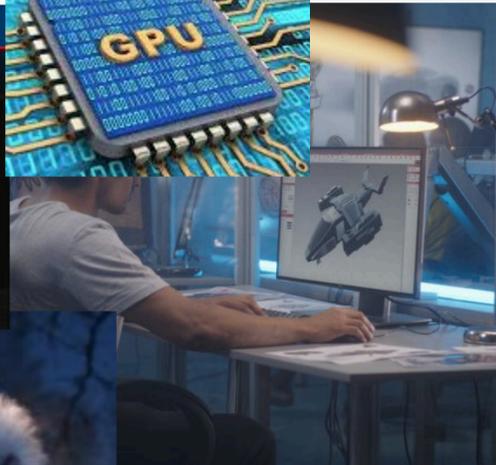
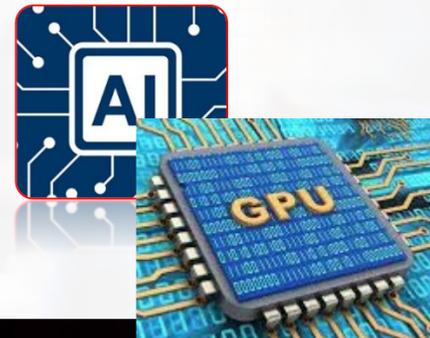
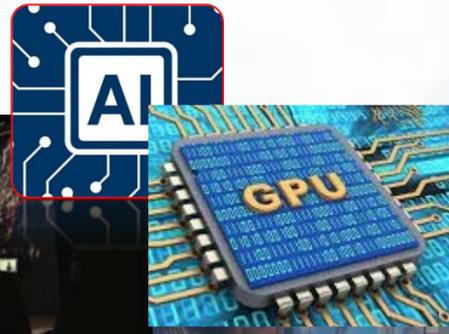
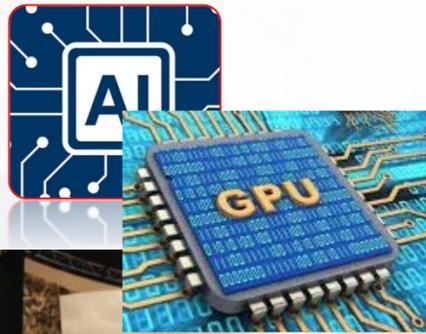
Tournage/production

Calcul des rendus d'images 3D en mouvement, simulation de fluide, foules...

Post-production

- Transcoding, resizing, versionning, vidéo et multi-distributions sur les plateformes numériques
- Ciblage et recommandation des contenus

Archivage



HPC/IA potentiel sur la chaîne de fabrication du jeu vidéo

- Création d'assets prototypes, exploration des styles & mécanismes ludiques

Production

- Code & gameplay, Débug, Simulations physiques, animations procédurales, testing...

Lancement

- UGC, modération, gestion des communautés, anti-triche, analytics...
- Micro-services à faible latence dans le cloud

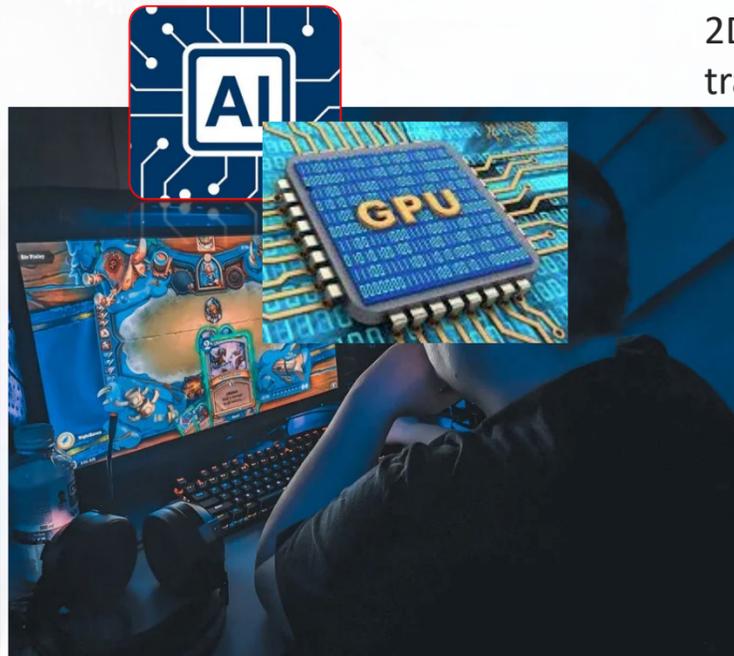
Pré-production

- Accélération de la production de contenus narratifs, Assets 2D/3D, audio, Chatbots, traduction, ...

Prototypage Simulation

- Infrastructure, scalabilité, Promotion (MMO, RPG, FPS...), Data-Analytics, scalability, localisation...

Live Ops



Intervenants de l'atelier :

- **Part 1 : 15h00-16h30**
- **Charles Huot** (Président de Cap Digital) et **Marc Bourhis** (Community leader ICC & Program Manager à Cap Digital) : *Animation de l'atelier*
- **Deborah Papiernik** (SVP New Business & Strategic Alliances Ubisoft) : *A la croisée de l'art et de la tech, le jeu vidéo comme accélérateur de tendances*
- **Côme Demarigny** (Co-founder & CFO de X&Immersion) : *L'IA Generative dans le jeu video : encore des verrous techniques, financiers et sociaux*
- **Julien Houillon** (Directeur de l'innovation de Fix Studio) : *Être Data responsable à l'heure de production virtuelle*
- **Pause Café - Visite de l'exposition - Networking**

Intervenants de l'atelier :

- **Part 2 : 17h00-18h30**
- **Tomasz Bednarz** (Director, Strategic Research Engagement Nvidia) : *simulation, modélisation et IA comme outils pour améliorer les applications dans les secteurs créatifs*
- **Christophe Bicchierai** (Responsable du développement Ranch Computing) *Réaliser l'impossible avec les effets visuels*
- **Yann Fourre** (CEO de Reemo) : *Comment abolir la distance entre le HPC et le créatif ?*
- **Matthieu Parmentier** (Directeur de france•tv access) *Le Deep Learning et les Large Language Models : Révolution de l'Accessibilité Culturelle*
- **Fin**