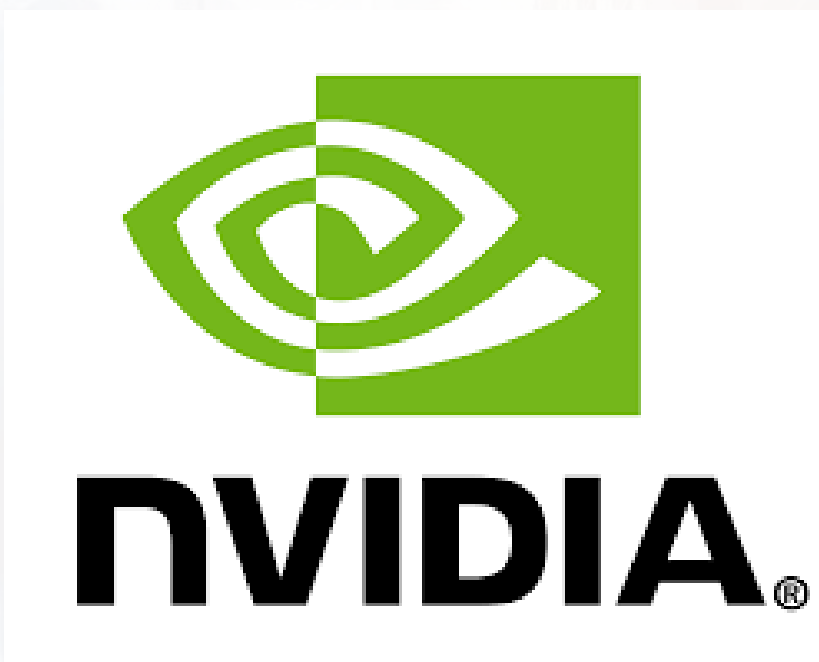


# Atelier 3 : LES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES À L'HEURE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET DU HPC

---

## 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](mailto:benjamin.gans@capdigital.com)



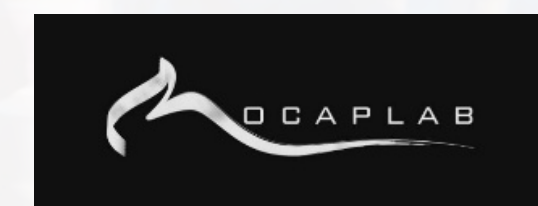


# Communauté ICC

130 entreprises et établissements d'enseignement supérieur



**Marc Bourhis**  
Community leader ICC  
[marc.bourhis@capdigital.com](mailto: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

Accompagnement  
R&D

**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

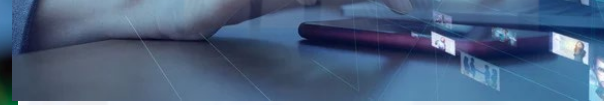
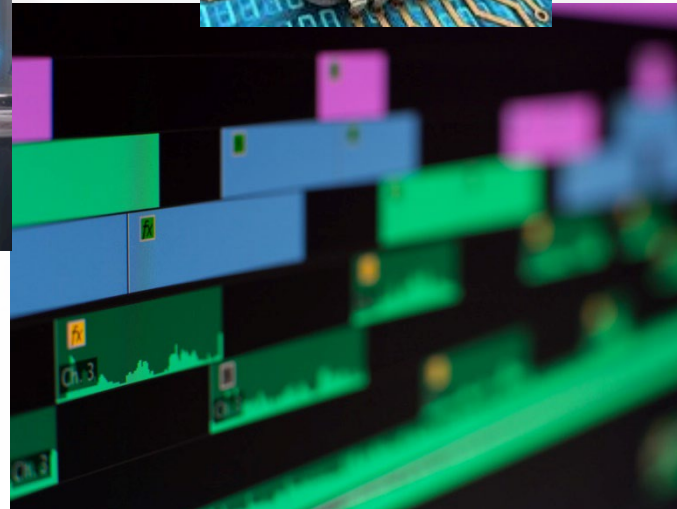
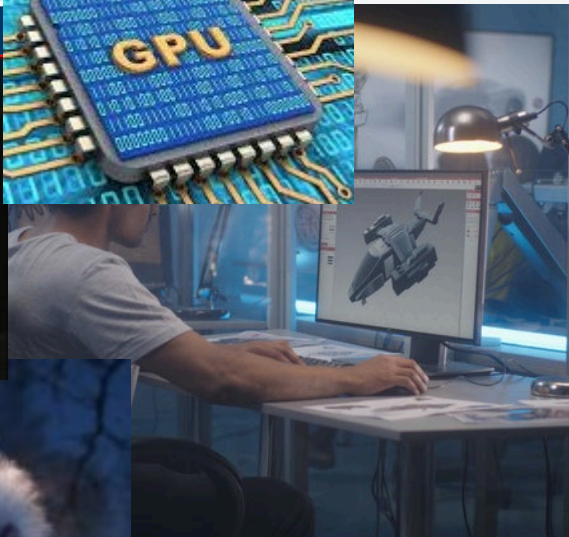
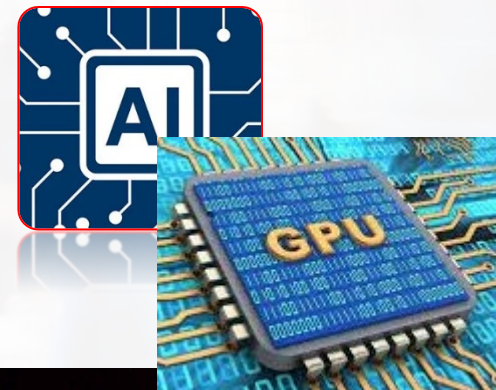
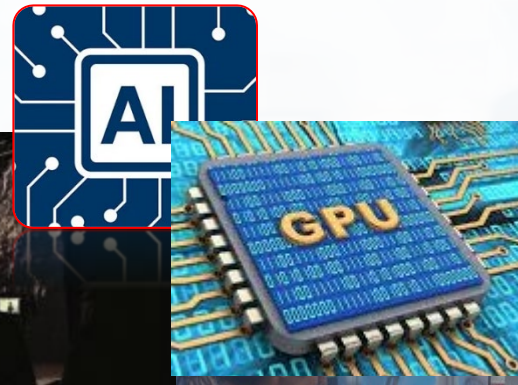
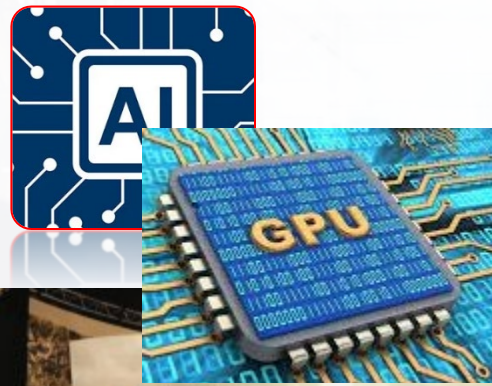
Tournage/production

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**