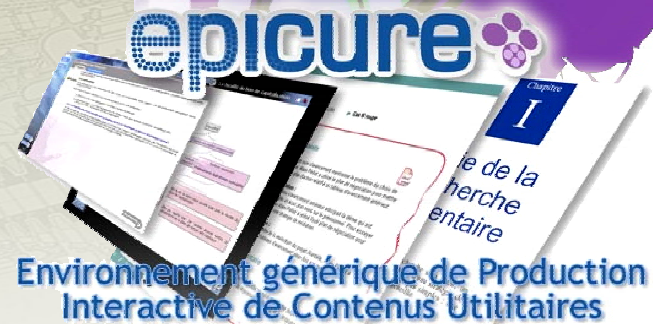


# Epicure, ou la démocratisation du numérique utilitaire

Bruno Bachimont



Epicure  
Journée Bilan



# Quelques idées préalables...

*tout le monde n'accède pas aux savoir-faire audiovisuels et multimédias ; c'est un facteur d'hétérogénéité et cela obère le potentiel de croissance économique et sociale.*



# Quelques idées préalables...

*il faut passer d'un savoir réservé aux  
scribes de l'audiovisuel et du  
multimédia à des pratiques  
accessibles aux non-spécialistes qui  
ont à produire des contenus utiles  
pour rendre un service professionnel.*

# Quelques idées préalables...

*il n'existe pas de pratique élémentaire audiovisuelle et multimédia applicable à tous les contextes ; en revanche, on peut concevoir pour chaque contexte des principes élémentaires spécifiques permettant un usage adapté qui ne repose pas sur des compétences spécialisées.*



# Enjeux socio-économiques

- ❖ Réduction des coûts d'accès aux usages du numérique
  - Développement d'offres de service bon marché
- ❖ Acculturation aux bonnes pratiques documentaires
  - Rappropration et bonne gestion de l'information stratégique de l'organisation

# Présentation du projet Epicure

- ❖ **Objet du projet**
  - Réaliser un **système informatique générique**
  - permettant d'instancier des **chaînes éditoriales spécifiques**
  - pour la production de **contenus utilitaires multimédia**
  - et la publication **révisable et durable** d'objets **hypermédias**
  
- ❖ **Organisation du projet**
  1. Développement de modules média dans SCENARIchain
    - Audio en particulier (bibliothèques de manipulation du signal de l'Ircam)
  2. Développement de SCENARibuilder
    - Langage et interface de paramétrage
  3. Réalisation de démonstrateurs
    - ShowOrg : présentation institutionnelle de TPE/PME
    - WebRadio : mise à disposition sur le Web de contenus audio



# Présentation des partenaires

- ❖ Conseil régional de Picardie
- ❖ Université de Technologie de Compiègne
- ❖ Institut National de l'Audiovisuel
- ❖ Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique

# Historique : TN & SCENARIchain2

## ❖ Territoires Numériques

- L'industrialisation du savoir-faire *vidéo numérique*
- Permettre à l'ensemble des entreprises de bénéficier d'une expression audiovisuelle de qualité
- L'application *gîtes ruraux*

## ❖ La principale limite :

- Une approche *monomédia*



# Historique : TN & SCENARchain2

## ❖ SCENARchain2

- L'industrialisation du savoir-faire *document numérique*
- Rationaliser la création et la gestion documentaire dans des contextes de *massification*
- Les applications *pédagogiques*

## ❖ La principale limite

- Des coûts de développement spécifiques qui limitent les applications aux applications de masse (grands comptes, universités)

# Objectif n°1

- ❖ Développer un outil générique permettant une pratique élémentaire du multimédia pour produire des contenus utilitaires.
  - Une pratique élémentaire signifie une pratique ne nécessitant pas d'être un spécialiste du multimédia
  - un contenu utilitaire signifie un contenu destiné à s'intégrer dans un service ou usage professionnel



# Objectifs n°2

- ❖ Permettre une spécialisation de l'outil générique en fonction du contexte pour un investissement minimum
  - Une spécialisation de l'outil au contexte signifie que les technologies génériques sont reconfigurées pour être adaptées à chaque cas d'usage particulier
  - Un investissement minimum signifie que le temps technique de paramétrage de l'outil générique (acte technique) devient négligeable devant le temps opérationnel d'usage

# Livrables « utilisables »

## ❖ SCENARchain3

- Une chaîne éditoriale permettant une manipulation simplifiée de tous les types de média : texte, image, audio, vidéo

## ❖ SCENARbuilder

- Un outil informatique permettant de spécialiser la chaîne éditoriale à tous contextes : TPE, PME, grands comptes, universités, information, formation, marketing, etc.