

Horizons

Lettre d'information bimestrielle de DigiPort - Technopole Lille Métropole

Octobre 2007 - Numéro 25

édito

Le développement de la société de l'information ne peut se faire sans le recul nécessaire sur l'impact des nouvelles technologies et d'outils tels que l'Internet, les télécommunications, le multimédia sur nos comportements sociaux d'usagers.

Cette réflexion sur l'évolution des composantes culturelles, économiques, sociales de notre environnement, qu'il soit local ou global, Net Lille Métropole se propose de l'alimenter constructivement, année après année, en rassemblant autour de ses tables de débats experts et utilisateurs.

Pour sa 7^{ème} édition, Net Lille Métropole se penche sur l'émergence des mondes virtuels interactifs, dont les acteurs - les avatars - sont dotés d'intelligence artificielle et interagissent entre eux et entre mondes.

Au-delà du concept du jeu en tant que tel, ces mondes sont basés sur des modèles économiques qui n'ont rien de virtuel. Il s'agit là de véritables laboratoires économiques où se créent échanges et habitudes nouvelles, porteurs de sens, décryptés avec soin par les vendeurs de biens et les producteurs de contenus.

Sujet d'actualité s'il en est, la virtualité sera au cœur des rencontres de Net 2007 Lille Métropole. DigiPort TLM et ses partenaires vous y attendent nombreux !

Bonne lecture,

Franck Jimenez
Directeur de DigiPort TLM

CONGRES NET 2007 LILLE MÉTROPOLE Jeudi 29 novembre - Lille Grand Palais



7^{ème} édition Congrès Net 2007

**Réel... virtuel,
les nouveaux enjeux**

**inscrivez-vous vite sur
www.digiport.org
pour participer gratuitement.
Soyez présent dans le monde
de la virtualité !**

Conférence plénière :

Les mondes virtuels : nouvelles opportunités économiques ?

10 ateliers :

Atelier 1

Du réel... au réel :
l'évolution du lien matériel / virtuel.

Atelier 2

Faire du commerce dans un monde virtuel.

Atelier 3

Quels sont les modèles économiques des jeux on line ?

Atelier 4

Réalité augmentée, virtualité augmentée, le meilleur des deux mondes

Atelier 5

Pseudos, avatars... comment gérer les milliards d'identités virtuelles ?

Atelier 6

Les enjeux du virtuel pour la formation

Atelier 7

Quels usages des mondes virtuels par les acteurs publics des territoires réels ?

Atelier 8

Espaces de vie : vers quels territoires augmentés ?

Atelier 9

PME, la virtualité au service de la compétitivité

Atelier 10

Gérer sa marque et sa communication dans les mondes virtuels

• ANIS

L'Association Nord Internet Solidaire s'est vu confier l'animation du «pool informatique» lors du forum Economie Solidaire et Sociale (ESS) organisé par DIESS Lille Métropole qui s'est tenu à Lille les 20 et 21 octobre. Anis a réuni les acteurs TIC pertinents pour informer le grand public sur les grands sujets d'actualité tels que les logiciels libres, l'internet solidaire, la sécurité sur la toile, etc.

Pour en savoir plus : www.nord-internet-solidaire.org

• EPN de Tourcoing

Le pôle multimédia Espace Public Numérique (EPN) de Tourcoing, en partenariat avec la MJC La Fabrique et le Centre social de la Bourgogne, a animé de nombreux ateliers avec les jeunes tourquennois sur le thème de la culture hip hop. Le projet a abouti à la création d'œuvre multimédia interactive, consultable sur www.epopee.hiphop.com

Pour en savoir plus : www.epn-ressources.be

• SMENO

La sécurité sociale étudiante du Nord-Ouest a développé un site destiné aux lycéens dont le but est de les sensibiliser aux dangers du tabac.

Pour en savoir plus : www.gototabac.com

• MAREGION.WEB

Pour sa 10^{ème} édition, le concours maregion.web a battu un record de participation avec un total de 387 candidatures. Parmi eux, 20 lauréats, amateurs et professionnels, ont été élus par un jury composé de partenaires et de spécialistes de l'Internet, selon plusieurs catégories. Pour les professionnels, ont été distingués :

- la ville de Dunkerque : <http://www.ville-dunkerque.fr> dans la catégorie Institutions.

- Patrick Delbar de Lille : <http://www.voile5962.com> dans la catégorie Sport.

- l'Ecole de formation aux métiers de la musique de Tourcoing : <http://www.ef2m.com> dans la catégorie Education.

- Benjamin Derreumaux : <http://legallodrome.com> dans la catégorie Loisirs et environnement.

- Nicolas Leclercq : <http://visitelille.e-fijy.com> dans la catégorie Histoire et traditions.

- Un «coup de cœur» a été spécialement décerné dans la catégorie Loisirs et Environnement à Marie-Christine Bogaert : <http://bb-opale.fr>.

Pour en savoir plus : www.maregionweb.com

• VB2S

Le logiciel Mocath vient étoffer l'offre de solutions de communication 3D interactive de l'entreprise roubaisienne VB2S. Conçu pour la création de catalogues et de configurateurs 3D interactifs, Mocath s'adresse aux équipes commerciales et marketing et se caractérise par une prise en main aisée afin que les utilisateurs puissent se focaliser sur le résultat et non la mise en œuvre.

Pour en savoir plus : www.mocath.com

Entreprises, vous avez des infos à diffuser ?

N'hésitez pas à nous les communiquer !
Contactez fbachimont@digiport.org

ARTIFICIAL SOLUTIONS

Les assistants Interactifs au service de l'optimisation de votre relation client

Début octobre, Flora fera ses premiers pas sur le portail SFR. Sa mission sera d'assister les clients SFR dans la prise en main de leurs téléphones mobiles. Flora ? A l'instar d'Emma (La Redoute), d'Anna (Ikea) ou encore de Sylvana (intranet de la RATP), elle rejoint la confrérie des assistants virtuels interactifs, dotés d'intelligence artificielle, créés par Artificial Solutions pour ses clients.

«Artificial Solutions est spécialisé dans la mise en œuvre de bases de connaissances accessibles sur tous les canaux de communication : web, mobile, e-mail, chat, téléphone (grâce à de la reconnaissance vocale) et disponibles en 22 langues», précise Grégoire Maurice, responsable de l'antenne lilloise du leader européen d'assistants virtuels. «La valeur ajoutée d'Artificial Solutions est la définition préalable d'un périmètre de compréhension, couplé à un «protocole social» qui donne à l'assistant une grande capacité à comprendre et à interagir. Plus ce périmètre est clairement identifié, plus grande est la crédibilité de l'assistant virtuel et donc, l'appropriation par l'utilisateur.»

A sa création en 2001, au creux de la vague Internet, la société scandinave a basé son offre sur une approche ratio-

nelle, pragmatique du CRM interactif et une mesure rigoureuse du retour d'investissement. «Nos produits sont en définitive des solutions d'optimisation de gestion de relations clients (Customer Service Optimization) rapidement rentables, multicanales et évolutives», poursuit Grégoire Maurice «en prenant en charge les demandes des clients sur des thèmes préalablement définis tels que la disponibilité de produits, la recherche de solutions à des problématiques simples et récurrentes ou encore les services après-vente, les entreprises commerciales désengorgent leurs centres d'appels, qui peuvent alors se concentrer sur des services à forte valeur ajoutée.»

Anna d'IKEA, à l'époque où elle n'était qu'à l'état de pop-up et dès sa première année d'existence sur le site web, a accompagné en moyenne 1 internaute sur 5 avant qu'ils ne se rendent en magasin. Les internautes qui, par ailleurs consomment significativement plus en magasin après leur passage sur la toile comme l'a démontré une récente étude interne. Un argument de poids qui a convaincu la direction du constructeur de meubles en kit à améliorer les fonctionnalités et le look de son avatar. Et il est loin d'être le seul : en seulement 6 années d'existence, Artificial Solutions s'est implanté dans 10 pays (France, Allemagne, Angleterre, Espagne, Italie, Suède, Danemark, Norvège, Slovaquie et Japon), compte 110 collaborateurs et affiche une courbe de progression très prometteuse.

Présent à Lille depuis mars 2007 et installé dans les bureaux de DigiPort-Technopole Lille Métropole, Grégoire Maurice est actif dans le réseau Echangeur. Il sera également présent au Salon VAD les 16,17 et 18 octobre prochains, et vous donne rendez-vous sur le stand B45.



ARTIFICIAL SOLUTIONS

Parc EuraTechnologies,
165, Avenue de Bretagne
59000 Lille

www.artificial-solutions.com
Contact : Grégoire Maurice
gregoire.maurice@artificial-solutions.com
Tél. : 06 33 41 13 06

3D DUO

Développeur d'univers originaux



Mis en ligne courant octobre, le portail novateur Linkyou.fr a pour objectif de réunir des milliers de joueurs issus de catégories sociologiques différentes afin qu'ils «propagent leur vision du jeu». Un véritable observatoire des tendances orchestré par 3Dduo, qui, par le biais des habitudes de jeu des joueurs, détermine les interactions entre profils, teste de nouveaux produits et utilise la créativité de ses communautés pour faire évoluer d'autres outils. Plus qu'un portail, c'est une vitrine pour la jeune entreprise 3Dduo.

Au départ, ce sont deux collègues de promotion, étudiants à l'ENIC Telecom à Lille 1, qui se découvrent, au fil de leurs stages, une passion commune pour le jeu vidéo, l'univers du 3D et, surtout, une envie d'entreprendre à toute épreuve. Aujourd'hui, un an après l'obtention de leur diplôme d'ingénieur, c'est une jeune entreprise, encore en incubation, qui offre à ses clients un moyen innovant de présenter leur activité, leurs produits et leur marque sur Internet en utilisant la force des univers virtuels communautaires en 3D. Dire que le pari est gagné serait peut-être prématuré, il est en tout cas très bien engagé dans la voie de la réussite. «Notre premier client-test, Val'Cartonne, spécialisé dans la confection de meubles en carton, bénéficie d'un retour plus qu'encourageant de sa communauté interactive», explique Maxence Devoghelaere, co-fondateur et responsable commercial de 3Dduo, «en présentant ses produits, en faisant intervenir, via son portail, les participants de ses cours de formation, la marque pioche sans cesse des nouvelles idées de création et d'optimisation de ses produits, tout en y gagnant en terme de visibilité». Et il faut croire que la recette est bonne, puisqu'un important constructeur automobile mondial est sur le point de signer avec 3Dduo. «L'intérêt pour nos clients de développer

ce qu'on appelle de l'«advergaming» – la publicité par le jeu – via des portails communautaires interactifs en 3D, est de fédérer clients et prospects de manière conviviale et innovante autour de valeurs communes. En ouvrant le monde du serious game (jeu vidéo sérieux) à l'entreprise, nous créons, en quelque sorte, une nouvelle forme de marketing, très évolutif et attractif.» poursuit Maxence Devoghelaere.

Outre la création et la mise en œuvre de ses solutions, 3Dduo propose à ses clients un suivi de leur communauté. Il ne s'agit pas là de se résigner à observer les interactions, mais également à les inciter à respecter certaines règles. De la même manière que les modérateurs interviennent sur les forums de discussions classiques, 3Dduo est capable d'entrer dans le jeu, de façon anonyme ou pas, pour intégrer les groupes de fidèles, maîtriser la communauté et l'amener à s'auto-réguler. «Cela pour crédibiliser le produit et l'image de marque de notre client», précise Maxence Devoghelaere.

Avec une offre de produits aussi développée et maîtrisée, gageons que 3Dduo quittera bientôt sa phase d'incubation pour voler de ses propres ailes. D'ailleurs, 3Dduo a pu être présent lors du Club Forum, organisé par DigiPort TLM !

3D DUO

Parc de la Haute Borne
Bâtiment CIEL
5 rue Héloïse
59655 Villeneuve d'Ascq

www.3dduo.com
Contact : Maxence Devoghelaere
maxence@3dduo.com
Tél : 06 85 97 23 56

Veille juridique

• EDITEUR OU HÉBERGEUR ? ET POURQUOI PAS LES DEUX !

Le Tribunal de Grande Instance de Paris confirme la solution dérogée par la Cour d'Assises de Paris qui, dans un arrêt du 7 juin 2006, avait reconnu la possibilité de cumuler la double qualité d'hébergeur et d'éditeur des contenus présents sur un site Internet. Ceci, alors même que le concours de qualification semble écarté par l'article 6 de la Loi pour la confiance dans l'économie numérique du 21 juin 2004. Il s'agissait en l'espèce d'une action diligente par l'humoriste J-Y. L. contre la société Myspace pour contrefaçon et atteinte aux droits d'auteur. Les juges parisiens retiennent que la société Myspace exerce incontestablement la fonction d'hébergeur, son site Internet proposant à ses membres de créer une page personnelle afin d'y partager un certain nombre d'informations. Mais ils ne se limitent pas à cette analyse. Constatant que la société imposait une structure de présentation par cadres, mis à la disposition des hébergés, constatant qu'elle diffusait, à l'occasion de chaque consultation, des publicités dont elle tirait manifestement profit, le Tribunal a pu en déduire que la société Myspace avait également le statut d'éditeur. A cumul de qualités, cumul de responsabilités. De sorte que la société Myspace, à la fois hébergeur et éditeur, a vu sa responsabilité engagée pour contrefaçon et atteinte aux droits d'auteur, la Cour faisant ainsi droit à la demande de J-Y L. «Pourvu que ça dure...».

TGI Paris, réf, 22 juin 2007, J.-Y. L. c/Sté Myspace

Martine RICOUART MAILLET
BRM Avocats

Veille technologique

• CONTRÔLE PARENTAL VIA L'USB

Les sociétés japonaises Bandai et Buffalo, respectivement spécialisées dans les jouets et les périphériques informatiques, ont créé une solution logicielle embarquée sur une clé USB capable d'activer la fonction «contrôle parental» sur n'importe quel ordinateur. Lorsque la «Pasocon Kids Key» est insérée dans un ordinateur utilisant Windows XP ou Vista, la session de l'utilisateur courant se ferme, le logiciel est installé, puis la session en mode «enfant» se lance de façon automatique. Si l'enfant enlève la clé, la session enfant cesse immédiatement et une session adulte nécessitera un mot de passe pour être redémarrée. Le produit est commercialisé depuis le 14 septembre 2007 sous deux effigies appréciées des enfants : Mickey Mouse et Winny l'Ours pour un prix approximatif de 22 euros. Le réseau de distribution utilisée est celui des magasins d'électronique et d'informatique.

Pour en savoir plus : www.bandai.com

• PHOTOGRAPHER DERRIÈRE LE RIDEAU

Voilà un appareil photo qui ravira tous les apprentis Passe-Muraille ! Mis au point par les laboratoires de NHK, cet appareil photo à ondes est capable de prendre des clichés à travers un environnement opaque : fumée, brouillard et même rideaux !

L'appareil utilise des ondes millimétriques du spectre radiofréquence (bande de 60 GHz). À l'instar des radars, l'antenne émettrice pointe le sujet, émet l'onde et reçoit sa réflexion qui lui permet de tirer l'information de la scène à photographier. Lors des phases de tests, en balayant l'antenne latéralement pendant environ 40 secondes, l'appareil est parvenu à détecter une forme humaine située derrière un rideau. Le but des recherches à venir est de développer un appareil pouvant prendre la photo en 1,35 seconde afin de photographier également les objets mobiles. NHK prévoit des applications sur les lieux d'accidents ou d'accident et envisage de déployer ce système d'ici 4 ou 5 ans pour des équipes de secours.

Source : www.adit.fr

DigiPort en Bref

GAMES CONVENTION DE LEIPZIG

DigiPort a organisé, dans le cadre du Plan de Développement à l'International, une mission d'affaires pour les entreprises de la filière Industrie du contenu de la région, au Games Convention 2007 de Leipzig qui s'est déroulée du 23 au 25 août 2007. Cette mission était composée de 15 personnes appartenant à 3 organismes métropolitains et régionaux et 3 entreprises.

CLUB FORUM

LE CLUB DES ACTEURS TIC

Le 4 octobre, le Club Forum a réuni 112 personnes intéressées par les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC). 6 minutes pour présenter un produit innovant, 4 sociétés se sont prêtées à ce défi : Artificial Solutions, 3DDuo, CVduNet, Webpulsar. La soirée s'est poursuivie dans une ambiance conviviale et a permis de nouer des contacts d'affaires.

OBSERV@TOIRE TIC N°9

TECHNOLOGIES CLÉS TIC : DÉCOUVREZ LES JOYAUX DE LA RÉGION

Au sommaire de ce nouveau numéro de l'Observatoire des TIC : les premiers résultats de l'enquête sur l'impact des TIC dans les entreprises, une analyse de la conjoncture dans le secteur des TIC et un dossier complet sur les technologies-clés TIC en pointe dans le Nord-Pas de Calais. A partir de la publication de l'ouvrage «Technologies clés 2010», l'Observatoire a mené un exercice de prospective en étudiant les technologies émergentes sur le territoire régional à l'horizon 2010. Découvrez les entreprises régionales, pépites technologiques du secteur des TIC.

FORUM PME

DigiPort participe à l'organisation du 1^{er} Forum des PME innovantes qui a pour objectif de valoriser les savoir-faire des entreprises innovantes du secteur des Technologies de l'Information et de la Communication et de l'Electronique et de leur permettre de participer aux projets R&D du pôle des industries du commerce, ou d'être elles-mêmes à l'initiative de projets associant des enseignes de distribution. C'est aussi l'occasion pour ces PME et les enseignes partenaires du pôle, de se rencontrer et de se connaître.

SALON CREER

DigiPort a exposé au salon Créer, 1^{er} rendez-vous européen de la création, du développement et de la reprise d'entreprise à Lille Métropole. Un stand était dédié au Passeport pour l'Economie Numérique (PEN) où s'est déroulé 8 initiations : mettre son entreprise en réseau et sécuriser son informatique, informatiser sa gestion d'entreprise, la création et la reprise d'entreprise...

Dans sa mission de promotion des savoir-faire, DigiPort a accueilli 8 jeunes pousses sur son stand. DigiPort avait également un stand à l'incubation TIC qui n'a pas désempilé et ou de nombreux contacts ont été pris.

PROJET FACILE

DigiPort réalise une enquête auprès des acheteurs publics pour recueillir leurs attentes et connaître les outils à mettre en place pour faciliter l'accès des PME aux marchés publics. Elle permettra notamment de valider l'intérêt d'un guichet unique d'information sur le marché public transfrontalier.

U.L.I.S

DigiPort a participé au jury de sélection des projets présentés dans le cadre de l'appel à projet U.L.I.S (Utilisation de l'Information Stratégique) initié par la DRIRE Nord-Pas de Calais.

Agenda

ATTENTION, DATES À RETENIR

CONGRES NET 2007 LILLE METROPOLE

Judi 29 novembre 2007 - Lille Grand Palais
«RÉEL... VIRTUEL - LES NOUVEAUX ENJEUX»

Inscrivez-vous vite sur www.digiport.org

DANS LES LOCAUX DE DIGIPORT

Technopole Lille Métropole - EuraTechnologies
165 avenue de Bretagne - LILLE

Conférences Déclic.net :

- Jeudi 25 octobre 2007 de 18h à 20h

Open source et e-commerce

- Jeudi 15 novembre 2007 de 18h à 20h

Plan de continuité d'activité

- Jeudi 22 novembre 2007 de 18h à 20h

Management de l'innovation dans les TIC

Séminaires Déclic.net : Cycle e-CRM

Recruter :

- Mardi 23 octobre 2007 de 18h à 20h

Recruter 2/2 : Conduire sa stratégie de visibilité

Fidéliser :

- Mardi 13 novembre 2007 de 18h à 20h

Fidéliser 1/4 : Mieux connaître ses visiteurs pour mieux les servir

- Mardi 27 novembre 2007 de 18h à 20h

Fidéliser 2/4 : Garder le contact les outils

Pour en savoir plus : www.declic.net

Appel à projet Européen

7^{ÈME} ÉDITION DES PRIX eLEARNING

Organisés par l'European Schoolnet, en coopération avec 28 ministères européens de l'Éducation, les Prix eLEARNING ont choisi, pour cette 7^{ème} édition, le thème de «L'école de demain, aujourd'hui».

Les établissements scolaires des niveaux primaire et secondaire sont invités à envoyer leurs contributions aux Prix avant le 31 octobre 2007. Ces dernières doivent refléter les utilisations innovantes des TICE par les apprenants du 21^{ème} siècle. Le concours comprend 9 catégories : l'école de demain, la sécurité en ligne dans l'école, la promotion de la culture numérique, la créativité (arts), les langues étrangères, la durabilité de l'environnement, les mathématiques, les sciences et les technologies, le réseautage personnel pour l'apprentissage coopératif (eTwinning).

La remise des prix se fera début décembre à Bruxelles dans le cadre de la conférence Eminent.

Pour en savoir plus :

<http://elearningawards.eun.org>

DigiPort / Déclic.net / Échangeur NpdC sont soutenus par :



DigiPort est membre de :

- AFNET : Association Française des utilisateurs du NET.
- FING : Fondation Internet Nouvelle Génération.
- ACSEL : Association pour le Commerce et les Services En Ligne.
- EBN : European Business Network.
- WTC : World Trade Centre de Lille.



Directrice de la publication : Martine Switek
Comité de rédaction : F. Jimenez et F. Bachimont
Maquette et Rédaction : Karamel/DigiPort
Impression : La Monsoise Imprimerie
N° ISSN : 1634-0841
Date de publication : Octobre 2007
Technopole Lille Métropole
EuraTechnologies
165 avenue de Bretagne 59044 Lille Cedex
Tél. 03 20 19 18 50 - Fax : 03 20 47 08 18
<http://www.digiport.org> - info@digiport.org
<http://www.declic.net> - info@declic.net