

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.