



## Le lecteur media accessible à tous Communiqué de presse, Juin 2015

Le consortium media4Dplayer est heureux de vous annoncer le lancement de son projet **media4Dplayer**, le lecteur public multimédia, multi-flux et multi-accessible destiné aux 4 écrans : TV, PC, Tablette et smartphone.

Media4Dplayer est un projet de recherche collaboratif labellisé par le pôle de compétitivité Cap Digital et cofinancé au titre du Fonds Unique Interministériel (FUI 18) par la région Île-de-France et la Banque Publique d'Investissement (BPI France). Ce projet de recherche et développement s'inscrit dans la stratégie du pôle de compétitivité Cap Digital, autour des thématiques d'accessibilité des contenus, de développement numérique et de Silver économie. Ce projet a commencé en Janvier 2015 et durera 18 mois.

### **Les objectifs du projet**

Le projet media4Dplayer traite les problématiques de l'accessibilité média, pour tous les citoyens dans l'environnement des écrans connectés. Visant une société inclusive, le media4Dplayer participe au démarrage d'un marché de l'accessibilité universelle, avec pour objectif de satisfaire les intérêts de tous.

Ce projet d'innovation sociale développe en open-source un lecteur multimédia, multi-flux et multi-accessible à destination de tous les publics, et plus particulièrement des populations vieillissantes, des personnes dites en situation de handicaps, populations fragiles et/ou maîtrisant mal l'écrit ou la langue française.

L'application finale du media4Dplayer s'appuiera sur un développement HTML5, et combinera une interface utilisateur intuitive, à la fois sonore, visuelle et interactive, avec un lecteur de contenus multimédia personnalisable, capable de lire et de synchroniser plusieurs fichiers simultanément. L'objectif fondamental du projet media4Dplayer s'appuie ainsi sur 2 défis principaux :

- ✓ Concevoir, démontrer et valider un parcours de navigation novateur, combinant une ergonomie universelle associée à une recomposition intelligente de l'interface afin qu'elle s'adapte à l'utilisateur ;
- ✓ Présenter de manière synchrone plusieurs flux de contenus, en provenance de serveurs différents, afin d'enrichir les services d'accessibilité d'un programme donné.

Le développement du lecteur media4Dplayer s'appuiera sur 4 sous-projets interdépendants :

- Ergonomie et services,
- Intégration
- Contenus multimédias, codage et synchronisation
- Focus groupes et tests d'utilisateurs à plus large échelle

Le dernier axe permettra de tester les services du player au travers divers focus groupes, et de recueillir par la suite les commentaires des utilisateurs pour évaluer la pertinence et la qualité des services dans les différents scénarios d'usage et utilisation.

### **Le Consortium du projet**

Le consortium de media4Dplayer se compose de 7 partenaires projet : 2 grandes entreprises, 2 PME, 2 instituts de recherche et 1 structure intercommunale, soutenus par 2 sous-traitants. Tous présentés dans le tableau suivant :

Les Partenaires Projets		
2 grandes entreprises		<b>Francetélévisions, groupe de chaînes TV publiques</b> , assure des missions de service public : information, éducation, culture, soutien à la création audiovisuelle et cinématographique, soutien au spectacle vivant. Le projet media4Dplayer s'inscrit dans les missions de la direction innovations & développements dont les recherches centrées sur les technologies de l'image et du son permettent d'aboutir à des mécanismes d'accessibilité aux contenus. Pour cela, FTV s'appuie sur l'expertise en la matière de sa filiale MFP.
		Société anonyme à capitaux 100 % publics, <b>Le Groupe La Poste</b> place la Responsabilité Sociale et Environnementale au cœur de sa stratégie. Pour le Groupe, répondre aux défis de demain, c'est penser et agir autrement dès aujourd'hui. C'est faire le pari du partage et de l'intelligence collective, opter pour une vision positive et ouverte de l'innovation. C'est soutenir et accompagner des initiatives qui profitent à tous parce qu'elles sont construites par tous; c'est dans ce cadre qu'il prend une part active au projet media4Dplayer.
2 PME		<b>DOTSCREEN</b> est une agence spécialisée sur tous les écrans (TV connectées, tablettes, smartphones, décodeurs TV, autoradios connectées, etc.). Elle conçoit, développe et réalise des applications, sites et services « grand public ». Le player vidéo est au cœur de toutes les applications conçues par DOTSCREEN. Le projet media4Dplayer rejoint les valeurs de l'entreprise en ce qui concerne l'ouverture des nouvelles technologies à tous publics, ainsi que la mise à disposition du résultat de ces travaux en open source.
		<b>ATEME</b> est un leader mondial des solutions d'encodage vidéo professionnelles, supportant tous les formats, du mobile à l'Ultra Haute Définition. En rejoignant le projet media4Dplayer, ATEME souhaite ainsi être parmi les tout premiers à proposer ces mécanismes indispensables aux développements de nombreux services sur second écran.
2 Instituts de recherche		<b>L'Institut Mines-Télécom</b> est un établissement public dédié à l'enseignement supérieur, la recherche et l'innovation dans les domaines de l'ingénierie et du numérique. Le projet media4Dplayer permettra à ce partenaire d'appliquer son savoir-faire en représentation de contenus visuels (indexation, classification/apprentissage, modélisation/animation 3D et vision par ordinateur) au domaine spécifique de l'adaptation de ces contenus aux personnes handicapées.
		Le laboratoire <b>Cognitions Humaine et Artificielle (CHART)</b> est un des laboratoires partenaires du LUTIN. Il a comme objet d'étude les systèmes cognitifs naturels et artificiels et leurs interactions pragmatiques et sémantiques. Le projet media4Dplayer, permettra à CHART d'appliquer dans le cadre du LUTIN son savoir et savoir-faire à l'ergonomie de l'accessibilité : rendre ergonomiques les procédures qui permettent l'accessibilité; favorisant ainsi l'accessibilité à l'ergonomie pour des personnes à besoins spécifiques.
1 Structure intercommunale		<b>Plaine Commune</b> est le territoire communautaire le plus dynamique d'Île-de-France dans plusieurs domaines : Développement économique, aménagement urbain, Rénovation des quartiers, Vie culturelle. La création et l'innovation irriguent l'ensemble de ces secteurs d'activité. Parmi les dix pôles de développement du Grand Paris, Plaine Commune est identifiée comme le Territoire de la Culture et de la Création. A ce titre, Plaine Commune accompagne sa population dans l'usage et l'accès au numérique.
Les sous-traitants		
PME		<b>Holken Consultants &amp; Partners (HC)</b> est une société spécialisée dans le conseil et les études en marketing stratégique, notamment dans les mutations dans les industries culturelles et la mise sur le marché de l'innovation. Media4Dplayer est une résultante directe de media4D, plateforme d'innovation sociale (initiée par HC avec ses partenaires) qui porte sur l'accessibilité et les médias. Holken Consultants intervient dans le cadre des activités de dissémination et la mise en place de focus groupes et des tests d'utilisateurs.
		<b>Multimédia France Productions (MFP)</b> , filiale de France Télévisions, leader en France du sous-titrage TV pour sourds et malentendants et seul laboratoire français aux process normés ISO9001, met son savoir-faire expert en accessibilité des programmes TV et des contenus vidéo online au service du projet media4Dplayer. MFP fournira, en tant que sous-traitant, une sélection de contenus vidéo sous-titrés et audio décrits, ainsi que son propre lecteur multi-accessible le MFPvideoPlayer qui servira à définir certaines fonctionnalités du lecteur vidéo prototype media4DPlayer.

Mots-clés : Lecteur multimédia accessible multi-flux, multi-support, indexation et recherche sémantique adaptées aux contenus multimédia, design d'interfaces ergonomiques universelles, projet d'innovation sociale : e-inclusion, sous-titrage, audiodescription, langue des signes.