

Passez à l'Europe avec le NCP !

Atelier ICT – Témoignage B. Michel - UCL

17 mars 2011 - LLN



UCL Université catholique
de Louvain

ECOLE POLYTECHNIQUE DE LOUVAIN





UCL Université catholique
de Louvain

ECOLE POLYTECHNIQUE DE LOUVAIN



**INSTITUTE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES,
ELECTRONICS AND APPLIED MATHEMATICS (ICTEAM)**

Signal and Image Processing Laboratory

Benoit Michel
Project Manager

Un projet STREP FP7 - Call 7 (18 / 01 /2011)

En attente d'acceptation



**Mai
2010**

Coordinateur ou simple participant ?

Coordinateur !

Parce que :

- Plus grande liberté d'action
- Meilleur retour en termes de notoriété
- Bon portefeuille de contacts potentiels dans les domaines d'intérêt
- C'est moins effrayant quand on l'a déjà fait plusieurs fois

**Avril
2010**

Pourquoi répondre au call 7?

Parce que le **labo** recherche un projet dans le domaine cinéma / télévision.

En épluchant le draft du Call 7, on trouve un sujet intéressant:

ICT-2011.1.5 Networked Media and Search Systems

et particulièrement, le point b :

ICT-2011.1.5 b, End-to-end Immersive and Interactive Media Technologies

“Immersive media capture, representation, encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools, prosumer-friendly and with automation and collaboration features. Evolution towards a mix of real and virtual worlds with improved interaction capabilities as applied in games; increased media quality as well as multimodality and hypermedia augmentation implemented through open environments and interfaces. “

Avril
2010

Où sont nos compétences ?

Le **labo TELE** est compétent en traitement d'image avec un projet FP6 qui se termine dans le domaine du cinéma (EDCINE) un STREP FP7 en cours dans le domaine télévision (Apidis).

“Immersive media capture, **representation**, encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools, **prosumer-friendly and with automation** and collaboration features. Evolution towards a mix of real and virtual worlds with improved interaction capabilities as applied in games; **increased media quality as well as multimodality** and hypermedia augmentation implemented through **open environments** and interfaces. “

**Mai
2010**

Coordinateur ou simple participant ?

- Coordinateur !
- Décision de participer est prise.

Lancer la recherche de partenaires dans le domaine *cinéma 3D immersif*

- Recherche dans l'agenda des projets précédents
 - avec priorité pour SME
 - et pour entreprises Wallonnes du domaine
- Contacter le **NCP** pour avis et recherche de marques d'intérêts dans le domaine
- Contact informel avec le **P.O.** à la commission (Bruxelles n'est pas loin)



Mai
2010

Coordinateur ou simple participant ?

Coordinateur !

Décision de participer et de trouver des partenaires dans le domaine cinéma 3D immersif

Décision d'embarquer dans l'aventure deux partenaires Wallons fiables :

Une **PME** leader dans le cinéma interactif et une **grande entreprise** leader sur le marché du cinéma.

“Immersive **media** capture, **representation**, **encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools**, prosumer-friendly and **with automation** and collaboration features. **Evolution towards a mix of real and virtual worlds** with improved **interaction** capabilities **as applied in games; increased media quality as well as multimodality** and hypermedia augmentation implemented through **open environments** and interfaces. “

Juin 2
010

Trouver des partenaires

Opportunité : CinemaExpo à Amsterdam fin Juin.

Fixer rendez-vous à deux “poids lourds” du domaine : Un **Fraunhofer** Allemand, une grande **université** Anglaise

Réunion de deux heures avec les 5 ‘core partners’ pressentis : décision de travailler ensemble ; accord sur la coordination par UCL.

“**Immersive media capture, representation, encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools, prosumer-friendly and with automation** and collaboration features. **Evolution towards a mix of real and virtual worlds** with improved **interaction** capabilities **as applied in games**; increased media quality as well as **multimodality** and hypermedia augmentation implemented through **open environments** and interfaces. “



Juillet
Août
2010

Recherche de fond

- Concurrents possibles;
- Partenaires manquants pour adresser les mots-clés non encore couverts;
- Compétences supplémentaires en interne : on enrôle les psychologues (UCL-IPSY);
- Sujet “vendeur” unifiant tous les objectifs de développement des partenaires.

STREP ou IP ?

On choisit de faire un ‘gros’STREP plutôt qu’un petit IP (3 à 4M€)

“**Immersive media capture**, representation, **encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools**, prosumer-friendly and with automation and collaboration features. **Evolution towards a mix of real and virtual worlds with improved interaction** capabilities **as applied in games**; **increased media quality as well as multimodality** and hypermedia augmentation implemented through **open environments** and interfaces. “



Septembre
2010

Recherche de partenaires PME

- La commission aime bien les PME; elle n'en a pas assez dans le FP7
- On recherche des partenaires très à la pointe et les PME réagissent plus vite
 - 5 possibles sont découverts et contactés
 - 3 sont intéressés et rencontrés (DE, NL,FR)
 - 1 est sélectionné (FR)

“**Immersive media capture**, representation, **encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools**, prosumer-friendly and with automation and collaboration features. **Evolution towards a mix of real and virtual worlds with improved interaction** capabilities as applied in games; increased media quality as well as multimodality **and hypermedia augmentation implemented through** open environments and interfaces. “



Octobre
2010

Recherche de partenaires

- Il nous manque un partenaire en innovation pour les interfaces interactifs
- Un pays de l'est ferait bien dans le tableau
- On fouille dans la carnet d'adresse de notre précédent NoE en interaction: on y avait 33 partenaires !

On en trouve un : Université de **Zagreb** (Croatie)



Consortium OK !

“**Immersive media capture**, representation, **encoding, adaptation to user devices, production and compression technologies and tools**, prosumer-friendly and with automation and collaboration features. **Evolution towards a mix of real and virtual worlds with improved interaction capabilities as applied in games;** increased media quality as well as multimodality and **hypermedia augmentation implemented through** open environments and interfaces. “

**Octobre
2010**

Début de rédaction dans le template FP7

Réunions techniques

- Objectifs détaillés
- Découpage en workpackages
- Choix des WP leaders

- Les objectifs détaillés amènent une nouvelle demande de partenaire par l'université Anglaise.
- On rend les objectifs plus ambitieux mais on embarque deux partenaires supplémentaires : un autre université et une PME anglaise

STREP , 9 partenaires, 3.5 M€

Démarrage de la rédaction Part A et des discussions budgétaires



Novembre
2010

On intensifie l'écriture

- Conférences téléphoniques tous les 15 jours jusqu'à la fin
- Écriture des WP et des 'state of the art' par divers partenaires; ceci est suivi de près par des réunions « 1-to-1 ».
- Écriture d'un « *Beyond state of the art* » par les 3 core partners .
- Raffinement des sections « Impact » et « Exploitation Plan »

Le « One page Summary » de 2.000 caractères

- On commence à l'écrire (on en fera 23 versions au total)
- On le raffine, ce qui incite à aller plus loin dans le « Beyond state of the art » et donc de modifier le contenu des WPs...

Contact avec le P.O. de la commission européenne à Bruxelles

- Exposé succinct du projet, validation du thème
- Cette étape les aide à sélectionner les évaluateurs appropriés

Decembre 2010

-
18 Jan 2011

Review interne et externe

- Relecture interne avec les critères d'évaluation en main.
- Relecture critique par un évaluateur externe de toute la proposition
Le choix de cet évaluateur est critique car il a peu de temps pour faire son boulot.
- Tenir compte de toutes les remarques faites lors de ces deux étapes

Finalisation

- Ecriture de la Part B
- Vérification des critères
- Réduction du budget à une valeur optimale
- Validation du budget final
- Logo, dessins, diagrammes, photos
- Relecture par un traducteur anglophone
- Mise en page

Decembre 2010

**–
18 Jan 2011**

Des questions ?

benoit.michel@uclouvain.be