

VOLET EXPÉRIMENTAL – 2011-2012 DEMANDES APPROUVÉES 2^E CYCLE

Il convient de souligner que les décisions et engagements de financement ci-dessous sont de nature provisoire, car l'analyse financière des projets doit se poursuivre. Les demandes devront également faire l'objet d'un processus de signature de contrat. Le financement n'est pas définitif tant que les contrats ne sont pas signés. Une liste actualisée sera publiée dès la conclusion de ce processus.

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
Apptui	Moonray Studios Inc.	Logiciel d'application	Web PC Tablette Téléphone intelligent Terminal/Kiosque	AN	ON	995 000
<p>Les ordinateurs sont partout autour de nous. Les moniteurs informatiques tout autant, qu'il s'agisse d'une enseigne numérique dans un centre commercial, du système de projection dans une salle de cinéma, d'une <i>vidéomosaïque</i> murale dans un aéroport ou d'un écran géant dans un stade. Pourtant, mis à part votre ordinateur personnel, vous n'y avez pas accès et nous sommes d'avis que cela devrait changer. Imaginez si votre téléphone intelligent ou votre tablette électronique avait la capacité de communiquer avec ces écrans d'ordinateur et ainsi vous permettre de modifier l'affichage à votre guise ou de choisir le contenu que vous préférez. Par exemple, vous pourriez utiliser l'écran pour jouer à un jeu en attendant le début d'un spectacle ou encore obtenir un itinéraire ou un billet pour votre destination. Apptui vous permet de faire tout cela. Que vous utilisiez votre téléphone intelligent pour entrer en communication avec une enseigne numérique ou votre iPad pour accéder à votre ordinateur personnel, Apptui vous donne un accès facile et transparent à un monde d'interaction entre tous ces appareils. Nous considérons cette application comme votre interface portative personnelle reliée à la technologie qui vous entoure.</p>						
Émilie	Cirrus Communications Inc.	Contenu interactif	Téléphone intelligent Web	FR	QC	897 650
<p>Au coeur de l'expérience Émilie se trouvent des vidéos interactives dans lesquelles des personnages nous appellent sur notre cellulaire et à qui l'on peut texter en retour, des systèmes de boîtes vocales qui nous donnent des contenus sonores inédits ou la possibilité de voir l'histoire se dérouler en mode multiécrans avec notre portable. Événements, contenus imprimés et web se succéderont jusqu'à la sortie d'un film.</p>						
PanelPose	Arcana Studio Inc.	Application	Tablette	AN	BC	200 000
<p>Les utilisateurs peuvent se servir de PanelPose, une application d'imagerie exclusive, pour rédiger et diriger leurs propres récits et les partager avec leurs amis dans les médias sociaux. En combinant sept années d'expérience dans la publication de bandes dessinées et quatre années d'expérience en production d'animation, Arcana a révolutionné la création de nouvelles graphiques et de scénarios-maquettes en ayant recours à des modèles générés par ordinateur.</p>						

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
Scriptivate	Scriptivate Systems Inc.	Logiciel d'application	Web	AN	BC	351 281
Scriptivate est une application développée pour les présentations en direct. L'outil propose un espace de travail collaboratif et interactif aux équipes de production de festivals, de pièces de théâtre, de concerts, de salons professionnels et plus encore. Le logiciel lit, comprend et organise les données de planification et le contenu des présentations en direct.						
Songster Island	Big Blue Bubble Inc.	Jeu	Téléphone intelligent Tablette	BL	ON	395 779
Songster Island est un jeu révolutionnaire de construction de mondes pour les plateformes iPhone et Android, où le joueur crée de petites îles de monstres dont il prend soin, qu'il accouple et – surtout – qu'il écoute chanter! Chaque monstre a une voix qui lui est propre et occupe un rôle précis dans la composition musicale. Lorsque le joueur achète ou accouple un nouveau monstre, il a la possibilité de le placer sur une île. Dès lors, le nouveau monstre se met à chanter avec les autres monstres se trouvant sur l'île. Selon les monstres que le joueur choisit de placer sur l'île, la musique sera différente, créant du coup une expérience tout à fait unique chaque fois qu'il joue au jeu. Songster Island intègre une foule d'autres caractéristiques sympas comme la possibilité d'exporter votre musique et de l'envoyer à un ami ou encore de faire danser vos monstres au son de tout fichier mp3 sur votre téléphone intelligent. Songster Island inspirera à coup sûr la prochaine génération de jeux.						
Silent Enemy (The)	Minority Media Inc.	Jeu	Console	BL	QC	775 000
Inspiré d'une histoire vraie, Silent Enemy est un jeu de survie téléchargeable de qualité AAA qui permet aux joueurs de faire l'expérience de la vie et de la spiritualité des indigènes dans la rudesse et la magie du Nord avant l'arrivée des premiers Européens. Pour survivre et nourrir les membres affamés de leur famille, les joueurs devront se transformer en véritables chasseurs chamanes et apprendre à apprivoiser les animaux et le climat en recourant à de véritables techniques de chasse, outils, abris, vêtements et anciennes pratiques spirituelles. Silent Enemy se déroule dans un cadre unique, un monde qui confronte les joueurs à quelques-uns des enjeux les plus importants de notre époque : la production alimentaire, le traitement que nous réservons aux animaux et nos liens physiques et spirituels avec l'environnement.						

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
Disparus	Toxa Inc.	Contenu interactif	Web	FR	QC	702 957
	DISPARUS est un projet interactif hybride entre le jeu vidéo et la fiction, dans lequel l'utilisateur participe activement à une enquête policière pour élucider la disparition des Chick'n Swell. L'internaute est un personnage omniscient qui contrôle et dirige le déroulement de l'aventure de Toby Neault (Alexis Martin) et de Carl Rheault (Antoine Bertrand), les inspecteurs chargés du dossier. Pour mener l'enquête, ils doivent explorer une ville virtuelle parsemée d'indices. Cette ville est un véritable monde immersif dans lequel les inspecteurs en herbe naviguent à travers un univers vidéo pour recueillir des preuves et retrouver les humoristes. En cliquant sur des éléments de décor, en déplaçant des objets, en participant à des jeux d'habileté, en répondant à des énigmes, en interrogeant des personnages de la ville, l'utilisateur recueille une série de preuves qui lui permettront d'avancer dans son enquête, de découvrir de nouvelles vidéos et, enfin, de retrouver le trio comique.					
Social Game Platform	Social Game Universe	Logiciel d'application	PC Téléphone intelligent Télévision interactive Tablette Web	AN	ON	400 000
	Social Game Platform est une plateforme de développement de logiciels qui permettra aux entreprises de créer et de maintenir des jeux sociaux pour plateformes mobiles, Google+ et Facebook. L'outil offrira le moyen de créer du contenu prenant la forme de <i>widgets</i> , par exemple une barre d'amis, un magasin virtuel, des tableaux des meilleurs joueurs et plus encore. Le logiciel fournira également des données d'analyse détaillées sur l'utilisation des jeux.					
Rocketr Mobile Apps	Atatomic Inc.	Application	Téléphone intelligent Tablette Web	EN	ON	784 599
	Rocketr est une application qui permet la prise de notes sociales. Elle combine la simplicité d'un bloc-notes et le pouvoir de la conversation pour créer un environnement propice au développement d'idées. Rocketr incite les gens à collaborer sur une idée en leur donnant un moyen de saisir leurs pensées rapidement – sous la forme de notes – et de les faire circuler au sein de groupes. Ce processus d'incubation et de collision des idées crée des conditions propices au développement de meilleures idées.					

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
Figure It Out	Sinking Ship Entertainment	Jeu	Tablette	AN	ON	258 000
	Figure it Out est une expérience interactive pour les appareils iPad et iPhone destinée aux enfants d'âge préscolaire ainsi qu'aux enfants atteints d'autisme et leurs parents. Elle présente une panoplie de formes géométriques aux couleurs vives, de sons, de musique, de personnages et d'objets. L'enfant pourra choisir parmi cinq activités différentes : BÂTIR! CRÉER! JOUER! CHOISIR! et IMPACT! De façon intuitive, l'interface utilisera les mêmes gestes que l'utilisateur a appris à maîtriser pendant son utilisation de la tablette électronique. Chaque niveau offrira une jouabilité ouverte ou non linéaire, et les enfants auront la possibilité de créer leurs propres récits, créations artistiques et personnages. Les utilisateurs ont l'embaras du choix parmi les activités et peuvent jouer aussi souvent qu'ils le veulent. Une des caractéristiques distinctives de Figure it Out est que le jeu encourage l'utilisation de divers processus cognitifs tout en vivant une expérience qui stimule l'imagination (par opposition à simplement gagner ou perdre).					
World Explorer for MineCraft - Asset Rendering Engine	Compu Global Hyper Mega Corporation	Logiciel d'application	Téléphone intelligent Tablette	BL	AB	386 535
	World Explorer Asset Rendering Engine est un système automatisé de création de modèles en 3D pour les joueurs de Minecraft. En utilisant cette technologie, les utilisateurs seront en mesure d'y intégrer des dessins et des images depuis leur téléphone intelligent et de générer rapidement des modèles complexes. Cela élimine le besoin d'utiliser des outils de conception graphique complexes, car il devient possible de construire des modèles virtuels.					
Freefall Racers	Smoking Gun Interactive Inc.	Jeu	Console	BL	BC	461 243
	Freefall Racers introduit la course d'aventure au monde de Kinect. En utilisant des mouvements corporels intuitifs, vous naviguez dans un univers tridimensionnel serpenté de canyons tout en vous efforçant d'éviter des obstacles pour gagner votre ultime course et devenir le champion de la chute libre extrême. Découvrez la folie d'un monde perdu où règnent des écureuils volants mus par un désir insatiable de courser à l'adrénaline. Explorez divers parcours dans les canyons, dont chacun présente son propre lot de défis et de récompenses. Grâce à des acrobaties, de fulgurantes accélérations et des bonus propres à chaque piste, vous prendrez plaisir à y jouer à répétition et à courser contre vos amis à la vitesse de l'éclair.					
Phase A Development	liquidpubs Software Inc.	Logiciel d'application	PC Téléphone intelligent Tablette Web	BL	BC	462 127
	liquidpubs créer un nouveau type de programme d'éditique conçu spécialement pour bâtir du contenu interactif. Il s'agira du tout premier éditeur WYSIWYG. De plus, ce programme permet aux éditeurs de publier des applications mobiles.					

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
EverLove: A Realtime Romance	Silicon Sisters Interactive Inc.	Jeu	PC Téléphone intelligent Tablette Web	AN	BC	362 857
	Everlove est un produit Romance multiplateforme immersif destiné aux consommatrices de médias interactifs. Everlove crée un jeu de relations occasionnelles nouveau genre qui transforme une des catégories de fiction les plus populaires en une évasion interactive. Silicon Sisters Interactive le fera en utilisant des nœuds Web plutôt que par embranchement traditionnel afin de permettre au consommateur de vivre pleinement des choix et des conséquences dans son expérience de jeu engageante.					
Application mobile Grand Jeu	Phéromone Inc.	Jeu	Téléphone intelligent	BL	QC	187 500
	Le Grand jeu augmenté est l'extension mobile du jeu social de gestion d'équipe de hockey du Grand Club (réseau social RDS). Cette plateforme mobile permet aux utilisateurs d'administrer à distance leurs stratégies de gestion d'équipe de hockey. Les différents aspects de gestion du jeu, qui peuvent être contrôlés à partir de l'application, ont trait aux matchs, aux événements, aux entraînements, à la monétisation ainsi qu'à la géolocalisation. La création d'un volet mobile relié au jeu social tire parti de deux concepts d'avant garde, soit le web ubiquitaire et le <i>crowdsourcing</i> . Elle offre une manière inédite de jouer au jeu et permet de vivre une expérience de jeu "augmentée", ancrée dans la vie réelle.					
Big Win™	Hothead Games Inc.	Jeu	PC Téléphone intelligent Tablette Web	AN	BC	779 580
	Big Win™ est une expérience sportive compétitive en ligne conçue pour les appareils mobiles et les ordinateurs personnels. Quiconque est amateur d'un sport est en mesure d'y jouer et d'apprécier l'expérience. Montez votre formation, puis affrontez votre équipe à celles de vos amis ou encore à toute autre équipe sur la planète.					

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
ARGO Engine	Zeros 2 Heroes Media Inc.	Logiciel d'application	Web	BL	BC	808 580
<p>Le prototype ARGO fournit un outil d'analyse de premier stade utilisé pour réunir des producteurs, des stratèges numériques et des analystes de données durant le processus d'exécution d'un jeu en réalité alternée. ARGO est maintenant prêt à passer en mode de production et à lancer son produit dans le cadre de Cloud Chamber ARG – une expérience à déploiement en cours de développement par Windelov/Lassen Interactive du Danemark avec le soutien soutenu de partenaires comme Microsoft, l'Institut cinématographique danois et l'Agence spatiale européenne. Cette coproduction numérique est l'une des premières collaborations du genre entre des sociétés canadiennes et européennes de médias numériques. Combinant une technologie innovatrice mise au point par Zeros 2 Heroes et les stratégies de narration numérique de Christian Fonnesbech, l'expérience Cloud Chamber entremêler avec le jeu, la narration et les médias sociaux pour produire un thriller scientifique convaincant.</p>						
Boîte à Malle (La)	Turbulent Média Inc.	Contenu interactif	Téléphone intelligent Web	FR	QC	396 921
<p>La Boîte à Malle propose une avancée technologique remarquable en permettant à l'internaute de s'intégrer en vidéo dans une capsule humoristique uniquement avec à l'aide de sa webcam ou de la caméra de son mobile. En prenant la place d'un comédien, il peut en quelques étapes très faciles créer sa propre version de la vidéo, la télécharger sur son ordinateur ou son portable et la partager à son réseau. Accessible et ne requérant aucune installation particulière ni de conditions optimales, La Boîte à Malle offre une chance unique et inédite à l'internaute de participer physiquement à son contenu vidéo n'importe où, n'importe quand. Le tout porté par un contenu humoristique extrêmement prometteur de vidéos mettant en scène des malaises de la vie quotidienne, au potentiel viral exponentiel. En tout, 110 capsules seront diffusées quotidiennement dans l'environnement de Sympatico sur une durée exceptionnelle de 26 semaines.</p>						
Comic Machine (The)	The Comic Machine Inc.	Application	Téléphone intelligent Tablette	AN	ON	18 750
<p>The Comic Machine est une plateforme de bandes dessinées numériques révolutionnaire pour l'iPad. Actuellement, les lecteurs de bandes dessinées numériques ne sont rien de plus que des versions numérisées à plat de livres imprimés. L'application TCM intègre de multiples couches d'images et de texte et les présente de façon synchronisée pour conférer au tout une qualité cinématographique tout en permettant au lecteur de rester aux commandes de la navigation. Les rédacteurs et les artistes peuvent créer du contenu engageant et immersif et peuvent présenter et publier leurs œuvres très facilement. The Comic Machine intègre les points forts de la littérature, du conte illustré et du cinéma. En fait, il s'agit d'une combinaison de ces trois formes d'art qui crée un nouveau média hybride susceptible de susciter beaucoup d'engouement.</p>						

Titre	Nom du requérant	Type de contenu MN principal	Type de plateforme	Langue	Région	Engagements (\$)
Production						
Anxietyville	Xenophile Media Inc.	Contenu interactif	Web	AN	ON	690 345
	Anxietyville est une série Web d'illustrés sombres et un jeu en réalité alternée sur la vie de six névrosés en milieu urbain qui sont pris dans une toile de paranoïa accélérée par la technologie. Cependant, cette paranoïa s'avère parfaitement fondée lorsque les six font une découverte choquante. Histoire d'amour et intrigue sur fond de ville virtuelle sur le point d'être détruite, Anxietyville est un récit de surveillance, de cybersexe, de découverte de l'amour véritable et de recherche de la bonne marque de déodorant.					
Brainhov's Revenge	Frima Studio Inc.	Jeu	Console Console portable	BL	QC	896 652
	Brainhov's Revenge est à la fois un jeu de stratégie et un casse-tête en temps réel. Ce jeu marque le retour du Professeur Tycoon, d'Ernest et – bien sûr – de leur bande de drôles de zombies. Ensemble, ils se battent contre le contrariant Professeur Brainhov et de sales survivants humains. Le joueur a la possibilité de se bâtir un empire de zombies à partir de zéro en exploitant les pouvoirs des magnats, en « recrutant » de nouveaux zombies et en étendant leur laboratoire à des proportions épiques. Sa capacité d'accéder au pouvoir dépendra de ses capacités d'exploration et d'interaction à tous les niveaux du jeu ainsi que de son efficacité à faire essuyer des défaites à d'audacieux patrons.					
Tous seuls ensemble	Couzin Films Inc.	Contenu interactif	Téléphone intelligent Web	FR	QC	648 000
	Le jeune propriétaire d'un immeuble à logements est retrouvé mort. Six locataires sont suspectés parce qu'il a enfreint leur vie privée en plaçant à leur insu des caméras de surveillance dans leurs appartements. Mais, qui l'a tué ? Comme le détective (maître du jeu) est sur le bord de la retraite et ne maîtrise pas très bien les outils technologiques, il fait appel au public pour l'aider dans son enquête. Donc, les internautes pourront jouer à résoudre le mystère en fouillant à travers une panoplie de capsules pour trouver divers indices ou encore chercher des pistes sur les sites et pages web personnelles des personnages (ex: Facebook). Mais il faut faire gaffe, car les suspects sèment de fausses pistes et répliquent lorsqu'ils se sentent soupçonnés ou menacés. Au-delà de présenter un suspense bien ficelé, Tous seuls ensemble offre une expérience ARG (jeu de réalité alternative) en 13 semaines, accessible et haute en rebondissements.					
Sphères polaires 2.0	Lucion Media Inc.	Application	Téléphone intelligent	BL	QC	105 164
	LUCION MÉDIA réalise deux applications interactives pour son installation urbaine Sphères polaires. L'objectif est de transformer cette installation en un instrument d'improvisation collective. Une première application effectuera la transposition des gestes des passants en ombres chinoises pour les diffuser à travers toute l'installation. Ces silhouettes en mouvement seront intégrées aux théâtres d'ombres, théâtres déjà mis au point lors de l'édition initiale de Sphères polaires. Une deuxième application permettra d'ajouter des messages envoyés par SMS. Ils se retrouveront sur un arbre entièrement composé de typographie. Cet « arbre à souhaits » sera également projeté à l'intérieur de différentes sphères. Utilisant une séduisante approche onirique, ce projet permettra de créer une dynamique étonnante et une pleine interaction entre les participants. Ces nouvelles fonctionnalités interactives réinventeront les Sphères polaires afin de créer un véritable instrument visuel et narratif jamais présenté jusqu'ici au grand public.					