

Séance publique du 12 février 2007

Délibération n° 2007-3940

commission principale : développement économique

objet : **Convention avec l'association Lyon Infocité - Subvention - Année 2007**

service : Délégation générale au développement économique et international - Direction des services aux entreprises - Pôle innovation

Le Conseil,

Vu le rapport du 25 janvier 2007, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

. Le contexte et les enjeux économiques

L'enjeu du développement des technologies de l'information sur le territoire de la Communauté urbaine dans le domaine économique est triple :

- favoriser la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans le tissu économique en encourageant les entreprises locales à s'approprier ces technologies nouvelles qui leur permettent des gains de productivité et une ouverture vers l'international,

- créer les conditions favorables au développement des technologies de l'information et de la communication en tant que secteur d'activité sur le territoire avec Lyon Infocité, c'est-à-dire attirer ou développer les entreprises du secteur informatique, télécommunications et de l'ensemble du numérique qui représente, sur l'agglomération lyonnaise, environ 2 700 entreprises et 25 000 emplois,

- promouvoir le pôle de compétitivité loisirs numériques où Lyon dispose de nombreux atouts : des leaders mondiaux au niveau de l'édition, des studios de développement, des laboratoires de recherche et des organismes de formation.

. Le soutien de la Communauté urbaine à Lyon Infocité

Dans le cadre de la démarche Grand Lyon, l'Esprit d'Entreprise et du programme lyonnais pour la société de l'information (PLSI), la communauté urbaine de Lyon soutient, depuis 1999, l'association Lyon Infocité, qui anime le secteur des technologies de l'information et de la communication ainsi que le secteur du jeu vidéo. Première association régionale française dans le secteur des technologies de l'information, Lyon Infocité compte désormais 230 adhérents (contre 90 en 2000). Lyon Infocité-Lyon Game a porté le pôle de compétitivité loisirs numériques depuis sa labellisation en 2005 et est membre fondateur de l'association Imaginove créée en janvier 2007 pour assurer l'animation du pôle. Lyon Game se recentre donc sur les actions propres au secteur du jeu vidéo.

Le soutien de la Communauté urbaine a permis de développer le secteur des technologies de l'information en accompagnant les entreprises sur trois domaines-clés : améliorer le positionnement de l'offre des prestataires locaux, faciliter l'accès aux marchés par le biais d'initiatives comme la Game Connection et le site *lyon-numerique.com*, développer la visibilité du secteur et du territoire grâce à la mise en place de services mutualisés (relations presse, etc.) et l'organisation d'événements d'ambition nationale (rencontres technologies de l'information et de la communication (TIC) et intercommunalités) et internationale.

. Le bilan des actions 2006

- Les actions menées en 2006 pour le soutien au secteur des technologies de l'information et de la communication

Depuis maintenant deux ans, le secteur des technologies de l'information et de la communication (TIC) connaît un fort développement : la croissance est là, de l'ordre de 8 % par an avec certains métiers plus dynamiques et qui stimulent le reste de l'industrie : infogérance + 10 %, logiciels et services 8 %, télécoms 9 %.

Dans ce contexte, l'action menée par Lyon Infocité a eu pour objectif d'accélérer la professionnalisation, de développer la lisibilité et d'orienter le positionnement de l'offre lyonnaise face à un marché qui reste concurrentiel et cyclique.

- Les actions menées en 2006 dans le secteur des jeux vidéo

Avec une croissance annuelle à deux chiffres, le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo, estimé en 2006 à 19 milliards d'euros au niveau mondial, dépasse maintenant celui du cinéma en salle et celui de la vente de musique. Le secteur connaît de profonds bouleversements liés à un marché de plus en plus internationalisé, à l'arrivée des consoles de nouvelle génération, à la modification de la typologie et du comportement des joueurs et à la nécessité d'adapter un outil de production dans lequel la sous-traitance est désormais à une échelle mondiale. Face à cela, créativité et avance technologique sont des atouts majeurs que les entreprises se doivent de continuer à développer.

C'est pourquoi Lyon Game a accompagné les entreprises en 2006 autour de quatre axes : le développement commercial, l'innovation technologique, le développement international et les ressources humaines.

. *Animer le secteur des jeux vidéo*

Quatre domaines ont été plus particulièrement traités en 2006 *via* la mise en place de clubs thématiques sur le développement business et l'international, la conception des jeux vidéos (Game design), le développement et les technologies et le management des ressources humaines. Ces clubs ont permis, en 2006, la mise en place de deux actions concrètes :

- la mise en place d'ateliers de démonstrations et l'organisation du Serious Game Summit Europe ont été, en 2006, la première étape d'un accompagnement des studios pour exploiter les opportunités offertes par le développement du marché représenté par le recours aux technologies de simulation,

- concernant le volet ressources humaines, le travail mené sur les compétences-clés s'est conclu par la réalisation d'un cahier des charges venant alimenter le montage d'une formation initiale pointue sur trois types de fonction : le métier de game designer, la programmation et le graphisme liés à l'arrivée des consoles nouvelle génération.

. *Lancer le pôle de compétitivité*

Les capacités d'innovation technologique des studios sont clés dans le cadre de l'arrivée des consoles de nouvelle génération. Le travail de fond, qui a été mené en 2006, a permis de mobiliser les laboratoires, entreprises et organismes de formation pour cartographier les problématiques et les compétences en matière de recherche et développement (R & D) dans le secteur des loisirs numériques et de finaliser le mode de gouvernance du pôle, deux conditions nécessaires au lancement de projets R & D en 2007.

. *Renforcer la relation aux donneurs d'ordres : la Game Connection*

Le recours à la sous-traitance est fondamental en ce qu'il permet aux entreprises de rester dans des délais et des coûts compatibles avec le développement de projets de plus en plus importants dus à l'arrivée des consoles de nouvelle génération. C'est pourquoi trois Game Connection (Lyon, San Francisco et Asie) se sont tenus en 2006 en intégrant la sous-traitance dans le développement de jeux vidéo au sein des conventions d'affaires. A noter une participation très importante des entreprises lors de la Game Connection à Lyon, en décembre, avec 600 entreprises (460 en 2005) et 4 600 rendez-vous (3 200 en 2005).

. *Professionaliser l'approche des entreprises sur les ressources humaines : Gamagora*

Outre l'animation de l'offre en matière de formation continue, Lyon Game a accompagné les studios, en 2006, dans l'identification de candidats, notamment à l'international, pour répondre aux besoins court terme (prospection Canada, Corée, etc.), dans la formalisation des besoins liés aux évolutions de l'industrie afin de les intégrer dans l'étude d'opportunité pour la mise en place d'une formation initiale dédiée au jeu vidéo et dans la rédaction d'une convention collective mieux adaptée aux contraintes des métiers du jeu vidéo.

. Le programme d'actions 2007

- Pour le secteur technologies de l'information et de la communication (TIC)

Les investissements en TIC resteront un enjeu important pour la compétitivité des entreprises (souplesse, réactivité, etc.) et des administrations (réduction des coûts, efficacité), soit une demande soutenue qui devrait se traduire par un taux de croissance de l'ordre de 8 % en 2007.

L'objectif de Lyon Infocité est d'accompagner les entreprises sur des marchés en croissance en leur proposant des outils susceptibles de répondre à trois enjeux :

- professionnaliser la démarche de développement par une réflexion stratégique permettant de dépasser le phénomène de développement sur les opportunités guidées par les demandes des clients,
- prendre en considération les évolutions de marchés et les nouveaux modes de diffusion et d'achat des prestations informatiques (Mode ASP, Software as a service),
- permettre l'émergence d'un véritable pôle de compétences sur l'édition logicielle.

L'animation se fera selon deux axes : l'animation sectorielle avec les clubs et le développement commercial et international :

- *l'animation sectorielle* : Lyon Infocité poursuit, en 2007, l'animation de cinq clubs : le club des agences et prestataires Internet, le club de l'externalisation, le club de la mobilité, le club des éditeurs et le club des logiciels libres,

- *les développements commercial et international* :

. l'accès aux donneurs d'ordres : l'objectif de Lyon Infocité est d'aider les entreprises à identifier de nouveaux marchés en s'ouvrant à des donneurs d'ordres ou réseaux de distribution régionaux et nationaux (*via* la participation à des événements tel IT partners pour trouver de nouveaux distributeurs) mais aussi en approchant de nouveaux marchés comme le secteur public par exemple (*via* la quatrième édition des interconnectés et le montage d'un programme de formation dédié sur ce marché),

. le développement international : moins de 20 % des entreprises du secteur TIC se développent sur le marché international alors que c'est un relais de croissance nécessaire à leur développement. C'est pourquoi Lyon Infocité va accompagner les entreprises en mettant en place deux actions spécifiques : accompagner les primo exportateurs dans leur démarche à l'international (15 entreprises en 2007) et organiser des missions de prospection à l'international (exemple : 3 GSM congress à Barcelone),

. la croissance des éditeurs Rhône-Alpes : au vu de l'importance stratégique de cette filière pour l'agglomération (deuxième pôle français) l'objectif de Lyon Infocité est d'accompagner, de manière prioritaire, vingt éditeurs de logiciels à mener une réflexion stratégique sur leur modèle, leur marché et à élaborer un plan d'action opérationnel pour un développement pérenne.

- Pour le secteur jeux vidéo

Dans un marché en forte croissance et connaissant des évolutions technologiques majeures, les enjeux de développement du secteur des jeux vidéo se répartissent autour de trois axes :

- prendre en compte la dématérialisation des modes de distribution (jeu en ligne, mobile) pour que cela devienne une opportunité de croissance pour les studios locaux,
- diversifier les savoir-faire du jeu vidéo au profit de secteurs non ludiques (éducation, santé, défense, etc.) : une opportunité pour les studios d'adresser un nouveau marché moins cyclique venant compléter la production de jeu sur les supports traditionnels,

- avoir accès à une main d'œuvre formée en quantité suffisante et à un tissu de sous-traitance afin de pouvoir produire dans les temps des jeux qui nécessitent une masse de ressources toujours plus importante.

Pour accompagner les entreprises sur ces enjeux, Lyon Game mettra en place, pour l'année 2007, un plan d'actions structuré en trois axes de développement :

- l'animation sectorielle :

Cette année Lyon Game mettra en place deux clubs d'entreprises : des séances d'échanges régulières pour les entreprises auxquelles viendront contribuer des experts thématiques (quatre réunions par an et deux conférences experts) sur les sujets suivants : club de la dématérialisation et de la distribution en ligne et club de la diversification Serious Games,

- les développements commercial et international :

Avec un chiffre d'affaires réalisé à 80 % à l'international, la mise en relation avec les donneurs d'ordres internationaux reste une priorité pour les entreprises du secteur. L'arrivée d'une nouvelle concurrence en provenance des pays de l'Est et de la Chine impose aux entreprises d'adopter une position plus offensive pour renforcer la collaboration commerciale avec les principaux éditeurs et aller conquérir de nouveaux marchés. Pour ce faire Lyon Game accompagnera les entreprises sur deux types d'actions :

. l'accompagnement sur les principaux salons internationaux : E3 à Los Angeles, Tokyo Game Show, London Game Summit, Game Convention à Leipzig,

. la mise en valeur des savoir-faire des entreprises rhônalpines sur la convention d'affaires Game Connection 2007 et sur le Serious Game Summit ;

- le développement des compétences :

La compétitivité des entreprises repose sur les compétences des collaborateurs et leur capacité à s'adapter rapidement et efficacement aux évolutions de l'environnement (nouvelles consoles, nouveaux outils technologiques, etc.). Le développement de la formation continue mis en place avec Gamagora permet de répondre à une partie des besoins mais le flux et la qualité ne sont pas suffisants actuellement pour alimenter les studios locaux dans les projets menés sur des plates-formes qui nécessitent des ressources hautement qualifiées en nombre important. C'est pourquoi, Lyon Game propose, en 2007 :

. la relance du dispositif Gamagora pour la formation continue : l'objectif est de donner une suite au premier plan de formation collectif, d'une durée de trois ans, terminé à la fin 2006 et financé, de manière importante, par la direction régionale du travail de l'emploi et de la formation professionnelle Rhône-Alpes,

. la création d'une école professionnalisante du jeu vidéo en Rhône-Alpes : la mission de Lyon Game consistera à élaborer les contenus pédagogiques, rechercher les intervenants, élaborer le plan de financement, rechercher des investisseurs et un porteur de l'école,

. la mise en place d'une convention collective spécifique : l'étude prospective réalisée en 2006 sur les pratiques ressources humaines des entreprises du secteur du jeu vidéo, les entreprises souhaitent concevoir et mettre en place une convention collective dédiée, donc mieux adaptée aux contraintes de cette industrie, en collaboration avec les organisations nationales.- *le financement des actions 2007 :*

Le soutien à l'association Lyon Infocité se fait dans le cadre du contrat d'agglomération.

La Communauté urbaine apporte, pour 2007, une subvention globale de 220 000 € à Lyon Infocité, soit 110 000 € sur un total de 683 800 € pour le volet technologies de l'information et 110 000 € sur un total de 674 080 € dans le cadre du volet jeux vidéo.

Le financement des actions liées aux technologies de l'information et de la communication :

Projets	Charges	Recettes						
	Total	Privées	Communauté urbaine	Région	Drire	Département du Rhône	Ville de Lyon	Total
animation	233 400	88 800	75 000	5 000	44 600	20 000	0	233 400
commercial et international	450 400	206 200	35 000	163 200	26 000	10 000	10 000	450 400
total	683 800	295 000	110 000	168 200	70 600	30 000	10 000	683 800

Le financement des actions liées au cluster loisirs numériques :

Projets	Charges	Recettes							
	Total	Privées	Communauté urbaine	Région	Drire	Département	Ville de Lyon	Autres	Total
animation promotion	111 400	33 400	30 000	6 000	22 000	0	20 000		111 400
commercial et international	233 480	79 680	20 000	75 000	30 000	0	8 800	20 000	233 480
compétences	329 200	105 780	60 000	85 000	30 000	0		48 420	329 200
total	674 080	218 860	110 000	166 000	82 000	0	28 800	68 420	674 080

Vu ladite convention ;

Où l'avis de sa commission développement économique ;

Où l'intervention de monsieur le rapporteur précisant qu'il convient d'ajouter, à la suite du paragraphe "Dans ce contexte, l'action menée par Lyon Infocité... face à un marché qui reste concurrentiel et cyclique.", l'énumération suivante :

- animation de cinq clubs professionnels : édition logicielle, mobilité, logiciels libres, externalisation et agences et prestataires de services internet à raison d'une réunion par mois pour partager des bonnes pratiques sur un métier ou un marché et montage des actions de développement mutualisés de type guides, livres blancs, événements, etc.,

- organisation de conférences et d'événements de réseaux : quatre soirées "Lyon networks" et deux ateliers qui ont permis aux entreprises TIC de faire le point sur des thématiques clés telles que le financement innovation, le pilotage stratégique de l'entreprise, le marketing chez les éditeurs de logiciels, etc.,

- lancement le 4 juillet 2006 des premières journées de l'innovation TIC réunissant entreprises et laboratoires. Plus de 100 participants sont venus assister aux présentations d'une trentaine de technologies innovantes ainsi qu'à des conférences thématiques,

- lancement du premier programme d'amélioration de la performance de l'entreprise TIC : l'objectif de cette action collective est de permettre à 10 entreprises de mieux positionner leurs services sur un marché concurrentiel et mondialisé ;

DELIBERE

1° - Accepte les modifications proposées par monsieur le rapporteur.

2° - Approuve la signature de la convention avec l'association Lyon Infocité et le versement d'une subvention d'un montant de 220 000 € pour 2007 soit : 110 000 € sur un total de 683 800 € pour le volet technologies de l'information et 110 000 € sur un total de 674 080 € dans le cadre du volet jeux vidéo.

Ce versement sera effectué en trois fois : 60 % à la notification de la convention, 20 % au vu du bilan sur le premier semestre 2007, le solde à la présentation du rapport d'activités et comptes approuvés.

3° - Autorise monsieur le président à signer la convention d'application.

4° - La dépense sera imputée au crédit inscrit au budget de la Communauté urbaine - exercice 2007 - compte 657 480 - fonction 90 - opération n° 0877.

Et ont signé les membres présents,
pour extrait conforme,
le président,
pour le président,