

Séance publique du 1 mars 2006

Délibération n° 2006-3231

commission principale : développement économique

objet : **Convention avec l'association Lyon infocité - Subvention**

service : Délégation générale au développement économique et international - Direction des affaires économiques et internationales - Pôle innovation

Le Conseil,

Vu le rapport du 7 février 2006, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

Le contexte et les enjeux économiques

L'enjeu du développement des technologies de l'information dans 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 sur le plan international. Le principal acteur de cette démarche est l'espace numérique entreprises qui sensibilise et accompagne les entreprises traditionnelles,
- créer les conditions favorables au développement des technologies de l'information et de la communication en tant que secteur d'activités sur le territoire avec Lyon Infocité, à savoir attirer ou développer les entreprises du secteur informatique, télécommunications et l'ensemble du numérique qui représente sur l'agglomération lyonnaise environ 3 000 entreprises et 20 000 emplois,
- promouvoir le pôle de compétitivité loisirs numériques avec Lyon game (club d'entreprises au sein de Lyon infocité) où Lyon dispose de nombreux atouts tels que 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 de Lyon 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 soutient depuis 1999 l'association Lyon infocité, qui anime le secteur des technologies de l'information et de la communication et le pôle de compétitivité loisirs numériques.

Le soutien de la Communauté urbaine a permis de développer le secteur des technologies de l'information en accompagnant les entreprises dans trois domaines clés :

- améliorer le positionnement de l'offre des prestataires locaux notamment via l'animation de clubs thématiques,
- 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, tels que les relations avec la presse, l'organisation d'événements d'ambition nationale (rencontres technologie de l'information et des communications et intercommunalités) et internationale.

Première association régionale française dans le secteur des technologies de l'information, Lyon infocité compte désormais 250 adhérents (contre 90 en 2000) pour un budget total multiplié par plus de 10 en cinq ans qui dépasse désormais les 3 000 000 €. La part de l'accompagnement financier apporté par la Communauté urbaine à Lyon infocité ne représente désormais plus que 6 % du budget contre 33 % en 2001 grâce à un relais pris sur les actions par les financements privés.

1° - Le bilan des actions 2005

1-1 - Les actions menées en 2005 pour le soutien au secteur des technologies de l'information et de la communication

Le secteur a bénéficié d'un redémarrage des investissements des entreprises en 2005 : entre 6 et 7 % de croissance que l'on peut analyser par le recours à une externalisation croissante des budgets informatiques et à une évolution de la demande qui ne considère plus seulement l'utilisation des technologies de l'information comme moyen de réduction des coûts, mais comme des outils permettant une meilleure qualité et une plus grande réactivité.

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 concurrentiel et cyclique. La mobilisation des entreprises s'est, notamment, traduite par la présence de plus de 3 500 participants dans les 50 réunions organisées en 2005.

Renforcer l'animation du secteur des technologies de l'information (Clubs)

- l'animation des clubs professionnels : Lyon infocité a assuré en 2005 l'animation de quatre clubs : mobilité, logiciels libres, externalisation et agences et prestataires de services internet. Les industriels de ces différents clubs se réunissent une fois par mois afin de partager des bonnes pratiques sur un métier ou un marché et montent des actions de développement mutualisées (réalisation de guides, livres blancs, organisation d'événements, actions de promotions, etc.),

- les cinq rencontres Lyon network réunissant 150 participants en moyenne ont eu lieu en 2005, ces moments d'échanges entre entreprises se sont déroulés sur des thèmes tels que le lancement du pôle numérique, la présentation du plan d'actions, les interconnectés, etc.

Renforcer la lisibilité des métiers et la représentativité des offres

- l'animation du site www.lyon-numérique.com : référencement actuel de 550 prestataires informatiques telecom et internet, 6 000 consultations de fiches par mois,

- la promotion de l'offre locale sur des événements : Lyon infocité a permis à ses clubs et adhérents d'accéder, de manière préférentielle, à certains événements (solutions linux se déroulant à Paris, deuxième rencontres des systèmes d'information à Lyon, salon des maires, etc.).

Renforcer les services aux entreprises

- la création d'un flux d'informations régulier dans le secteur TIC : la refonte de la lettre est désormais plus orientée sur les actualités des entreprises du secteur que sur de la veille au sens strict. On compte désormais 5 000 inscrits adressés tous les quinze jours,

- le développement de nouveaux services : la consultation des adhérents de Lyon infocité effectuée cette année a permis de réaliser une étude d'opportunité en vue de la mise en place de nouveaux services au sein de l'Association (bourse d'emplois, consultations juridiques, diffusions d'appel d'offres, etc.),

- le lancement des petits déjeuners thématiques, les mâchons numériques : cinq rendez-vous réunissant vingt-cinq personnes en moyenne ont eu lieu en 2005 autour des fonctions de l'entreprise : développer ses relations presse, développer une activité à l'export, les aides à l'innovation, les ressources humaines dans le secteur TIC et les tableaux de bord stratégique.

1-2 - Les actions menées en 2005 dans le secteur des loisirs numériques

L'année 2005 a été marquée par la labellisation du pôle de compétitivité avec une vocation nationale. Cette labellisation qui résulte, non seulement, de la qualité du plan d'action proposé dans le domaine de la recherche et du développement lors de cet appel à projet, mais aussi, de la réussite des actions menées depuis six ans dans le secteur des loisirs numériques.

Animer le pôle de compétitivité loisirs numériques

- les rencontres régulières des sociétés du loisir numérique : plus de 70 rendez-vous ont eu lieu au fil de l'année avec 43 entreprises différentes,
- deux réunions games networks ont été mises en place, en juin et novembre 2005, réunissant 50 entreprises par séance. Les games networks permettent aux entreprises d'échanger deux fois par an sur les grands enjeux de développement de l'industrie et les services nouveaux qui pourraient être mis en place pour y répondre,
- la lettre de Lyon Game diffusée auprès de 4 500 personnes tous les 15 jours fait un point sur l'état de l'industrie du jeu vidéo via un édito et une revue de presse.

Renforcer la relation avec les donneurs d'ordres : la game connection

- l'organisation de la game connection Lyon : record de fréquentation de cette convention d'affaire internationale en 2005 (3 500 rendez-vous, 87 studios dont 11 locaux, 86 éditeurs) avec le lancement de trois événements complémentaires :
 - . la Game Connection services (cycle de conférence orienté sur les opportunités de la sous-traitance dans le développement de jeux vidéos),
 - . Game vision (cycle de conférence prospectif sur les enjeux de l'industrie) et le serious game summit Europe (cycle de conférence sur les applications du jeu vidéo aux secteurs traditionnels),
 - . la Game Connection organisée à San Francisco sous forme d'une convention d'affaire pendant la game developer conference a réuni 56 développeurs (dont cinq studios lyonnais) et 40 éditeurs sur 2 200 rendez-vous individuels. Une opération qui a permis à un studio lyonnais de décrocher un contrat de 3,2 M€ ;
- le lancement de la Game Connection Asie : 10 entreprises françaises (cinq lyonnaises) ont pu participer au Tokyo Game show et rencontrer des acheteurs et clients potentiels. (Rencontres d'affaire entre dix sociétés françaises et trente sociétés asiatiques).

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

- la formation continue : 52 salariés ont été formés en 2005 sur les sept modules développés dans le cadre de Gamagora. Un travail important a été réalisé en 2005 avec les industriels et les organismes de formation pour mettre en place des approfondissements sur de nouveaux thèmes : juridique, recrutement, formation initiale,
- la sensibilisation à la GPEC (gestion prévisionnelle des emplois et des compétences) : six lettres d'informations ont été diffusées à 730 inscrits en 2005, un guide des ressources humaines spécifique au jeu vidéo a été édité et distribué aux professionnels, une conférence sur la GPEC a été proposée (60 participants) et douze appuis individuels d'entreprises sur des problématiques ressources humaines ont été effectués par Lyon Game en 2005,
- l'élargissement international : l'année 2005 a permis à Lyon Game de prendre contact avec des acteurs au niveau international et d'envisager des actions concrètes telles que des échanges d'étudiants, la réalisation d'études marketing. Des discussions sur la possibilité d'aller dans des cursus européens de formation continue sont en cours,
- l'accompagnement des entreprises dans des opérations de recrutement : Lyon Game a organisé un événement à Montréal : au programme, présentation des atouts de la région lyonnais et des entreprises auprès de vingt personnes ayant des profils jugés intéressants pour des entreprises lyonnaises.

2° - Le programme d'actions 2006

2 -1 - Pour le secteur des technologies de l'information et de la communication

Au niveau local, le secteur des technologies de l'information et de la communication est en majorité représenté par des TPE et PME (plus de 60 %). Une majorité d'entreprises a été créée par des ingénieurs et est peu structurée. Le secteur des logiciels et services est prédominant avec une majorité de petites entreprises.

Au moment où le marché connaît une embellie significative (une croissance de 6 à 8 % prévue en 2006), les professionnels du secteur se retrouvent face à plusieurs défis : difficultés d'embauches (inadéquation profil/offres) dans des fonctions hautement qualifiées (cadres, techniciens supérieurs), sous-développement de la fonction commerciale (due au profil des créateurs), difficultés de repositionnement stratégique et marché des prestataires, nécessité d'accéder à l'international afin de rester compétitif, difficulté à professionnaliser le secteur (segmenter, hiérarchiser, normer, crédibiliser...). Pour accompagner les entreprises, Lyon Infocité va porter ses efforts sur le développement des clubs d'entreprises avec notamment la création d'un club des éditeurs de logiciels, la mise en place d'une action collective sur la performance de l'entreprise et le développement de services.

Animation du secteur

- le développement des clubs : un club des éditeurs de logiciels viendra compléter l'offre existante, l'objectif de Lyon Infocité en 2006 pour les clubs est de développer plus d'opportunités d'affaires directes en organisant des déjeuners thématiques réguliers permettant à quelques entreprises de toucher des donneurs d'ordres de manière plus efficace que lors d'événement de grande ampleur. Une réflexion sera également engagée au sein de chaque club sur la mutualisation d'informations marché et la mise en place progressive d'une base de donnée client,

- six événements de réseautage Lyon network viendront ponctuer l'année 2006.

Accompagnement de l'entreprise TIC

- le programme d'amélioration de la performance de l'entreprise TIC : l'objectif est de permettre aux entreprises de mieux positionner leurs services sur un marché concurrentiel et mondialisé. Un groupe de dix entreprises sera accompagné sur trois domaines : positionner et valoriser son offre, accéder au marché et développer le contact client,

- le développement des services mutualisés : commercialisation des services bourse d'emploi, consultations juridiques mutualisées, bureaux partagés à Paris et diffusions d'appel d'offres européens et publics auprès des adhérents de Lyon Infocité.

2 -2 - Pour le pôle de compétitivité loisirs numériques

Les enjeux de développement du secteur des loisirs numériques se répartissent autour de cinq axes :

- l'accès au marché : dans un environnement concurrentiel international, les entreprises doivent renforcer leurs relations aux donneurs d'ordres et leurs réseaux de sous-traitance,

- le financement : les entreprises sous-capitalisées ont besoin de diversifier leurs sources de financement et de faire évoluer leur modèle de production,

- les ressources humaines : la fuite des experts, notamment au Canada renforce le besoin en formation continue et fait renaître les besoins en formation initiale, notamment internationale,

- la recherche et le développement : le passage à la nouvelle génération de consoles est un trou d'air technologique pour l'industrie et les développements d'outils logiciels performants seront décisifs pour l'avenir des développeurs et éditeurs,

- l'animation sectorielle : dans la période de consolidation que traverse l'industrie, les entreprises ont besoin de travailler ensemble autant dans une logique de sous-traitance que de co-traitance.

Lyon Game va orienter ses efforts dans le domaine de la recherche et développement dans la suite de la labellisation pôle de compétitivité. C'est aussi dans ce périmètre et dans un environnement qui a beaucoup changé depuis quatre ans que se positionne le projet d'école internationale de Game Design et de gestion de projet qui ambitionne de devenir un lieu de formation de référence dans ce secteur.

Animer le secteur des loisirs numériques

- l'animation des clubs professionnels : avec quatre domaines traités en 2006 : le développement business et l'international, la conception des jeux vidéos (Game design), le développement et les technologies et le management des ressources humaines, l'objectif est de relancer des clubs professionnels. Cette action concerne les producteurs de jeux vidéo de la région, soit environ cinquante sociétés, quatre groupes de travail seront mis en place sur l'année, avec au moins cinq réunions par groupe,

- l'organisation deux fois par an de rencontres collectives Game networks des entreprises du secteur (objectif de cinquante participants par séance) pour faire le point sur l'évolution du secteur, les besoins qui en découlent et les actions que Lyon Game pourrait mettre en place pour y répondre.

Lancer le pôle de compétitivité

- l'animation du volet recherche et développement : un travail qui sera mené en liaison avec les entreprises pour établir la faisabilité des projets de recherche et développement entre laboratoires, entreprises et organismes de formation du secteur des loisirs numérique. L'objectif en 2006 est double : il s'agit de finaliser le mode de gouvernance du pôle et de mettre en place les premiers projets avec notamment la préparation d'une plate-forme technique mutualisée à destination des studios de développement.

Renforcer la relation avec les 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 projet de plus en plus importants dus à l'arrivée des consoles de nouvelle génération. C'est pourquoi les trois Game Connection (Lyon, San Francisco et Asie) se poursuivent en 2006 en intégrant la sous-traitance dans le développement de jeux vidéos au sein des conventions d'affaires.

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

- le recrutement : les entreprises recherchent aujourd'hui des talents pour renforcer leurs équipes et certaines compétences sont très rares comme les développeurs sur console nouvelle génération. C'est pourquoi, Lyon Game va mettre en place en 2006 les actions suivantes : élaboration d'un site emploi international doté d'une candidathèque, mise en relation des entreprises et des étudiants via un site internet dédié, échanges de jeunes professionnels, identification des salariés du jeu vidéo, communication/marketing territorial notamment au travers de la Newsletter Gamagora. Par ailleurs, une réflexion sera engagée en 2006 sur les élargissements possibles du dispositif Gamagora afin de rester en phase avec l'évolution du secteur et les besoins des industriels.

3° - La contribution au portail économique lyon-business.org

Lyon Infocité fournira du contenu (offre de service, événements, actualités...) pour alimenter le volet numérique du portail sur les aspects : secteur des technologies de l'information et pôle de compétitivité loisirs numériques.

4° - Les critères d'évaluation

L'évaluation des actions menée en 2006 par Lyon Infocité comprendra les critères habituels tels que pour les événements et les clubs, le nombre de réunions, la fréquentation, la satisfaction des participants. Un effort particulier sera effectué pour fournir en fin d'année des indicateurs de résultats : nombre de projets remportés grâce à ces actions et chiffre d'affaires apporté pour les clubs, mesure quantitative et qualitative sur la base des contrats d'objectifs mis en place au départ du programme d'amélioration de la performance. Le développement des services sera évalué à l'aune du nombre d'abonnés du taux d'utilisation des services mais aussi des retours des entreprises utilisatrices (économies réalisées, appels d'offres remportés, nombre de salariés embauchés grâce à la base emploi...).

Sur le volet loisirs numériques, l'évaluation portera sur des critères identiques en ce qui concerne l'animation sectorielle et la démarche Gamagora. Pour ce qui est des conventions d'affaire game connection, l'association sera évaluée, non seulement sur le nombre d'acheteurs et de décideurs présents, le nombre de rendez-vous réalisés mais aussi sur le nombre et la valeur des opportunités d'affaires apportées par l'événement aux entreprises locales.

5° - Le financement des actions 2006

Le soutien au cluster loisirs numériques se fait dans le cadre du contrat d'agglomération. La région Rhône-Alpes intervient sur ses compétences : recherche et développement, formation, mais aussi sur le développement à l'international, la Communauté urbaine intervient pour sa part de manière prioritaire dans l'animation et la relation aux donneurs d'ordres. La Communauté urbaine apporte pour 2006 une subvention globale de 221 000 € à Lyon Infocité, soit 81 000 € pour le volet technologies de l'information et 140 000 € dans le cadre du volet loisirs numériques.

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

Projets	Charges (en €)	Recettes (en €)						
	total	adhérents et autres	Communauté urbaine	Conseil régional	Drire	Conseil général	ville de Lyon	Total
animation sectorielle	506 811	261 021	55 000	103 790	31 000	18 000	43 000	506 811
services aux entreprises	176 734	63 500	26 000	52 230	33 004	2 000	0	176 734
total	683 545	324 521	81 000	156 020	64 004	20 000	43 000	683 545

Le financement des actions liées au cluster loisirs numériques :

Projets	Charges (en €)	Recettes (en euros)				
		Industriels	Communauté urbaine	Conseil régional	autres (Drire/DRTEFP)	total
animation sectorielle	92 000	24 000	58 000		10 000	92 000
pôle de compétitivité	476 000	166 000	20 000	140 000	190 000	476 000
Game connection - international	1 334 000	925 000	25 000	160 000	180 000	1 334 000
Gamagora	465 500	105 000	37 000	100 000	223 500	465 500
<i>financement et opérations innovantes</i>	<i>400 000</i>	<i>52 000</i>	<i>—</i>	<i>293 000</i>	<i>55 000</i>	<i>400 000</i>
total	2 767 500	1 316 000	140 000	693 000	618 500	2 767 500

Vu ladite convention ;

Où l'avis de sa commission développement économique ;

DELIBERE

1° - Donne un avis favorable à la signature de la convention avec l'association Lyon Infocité et au versement d'une subvention d'un montant de 221 000 € pour 2006.

2° - Autorise monsieur le président à signer la convention d'application.

3° - La dépense sera imputée au budget de la Communauté urbaine - exercice 2006 - compte 657 480 - fonction 90.

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