

## Séance publique du 17 janvier 2005

### Délibération n° 2005-2423

commission principale : développement économique

objet : **Convention avec l'association Lyon Infocité - Subvention - Année 2005**

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

#### Le Conseil,

Vu le rapport du 29 décembre 2004, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

#### Contexte et enjeux économiques

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

- 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. 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, c'est-à-dire d'attirer ou de développer les entreprises locales du secteur informatique, des télécommunications et de l'ensemble du numérique qui représente, sur l'agglomération lyonnaise, environ 3 000 entreprises et 20 000 emplois,
- promouvoir un pôle d'excellence sur les loisirs numériques avec Lyon Game où Lyon dispose de nombreux atouts : des leaders mondiaux au sein d'un cluster de dimension internationale.

#### Soutien de la Communauté urbaine à Lyon Infocité depuis 1999 : bilan et perspectives

La Communauté urbaine est partenaire de Lyon Infocité depuis 1999 à la fois sur le développement du secteur des technologies de l'information mais aussi sur le développement et la valorisation du pôle d'excellence loisirs numériques dans le cadre des actions mises en place au sein de Grand Lyon, l'esprit d'entreprise et du programme lyonnais pour la société de l'information (PLSI). Cette action a permis, en cinq ans, de développer la filière des technologies de l'information et de la communication et le pôle d'excellence loisirs numériques en accompagnant les entreprises sur trois domaines-clé : améliorer le positionnement et la lisibilité 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 (relations-presse, etc.) et l'organisation d'événements d'ambition nationale (rencontres TIC et intercommunalités) et internationale.

Première association régionale française dans le secteur des technologies de l'information, Lyon Infocité compte désormais 230 adhérents (contre 90 en 2000) pour un budget total multiplié par 8 en quatre ans qui dépasse désormais les 2500 000 €. La part de l'accompagnement financier apporté par la Communauté urbaine à Lyon Infocité ne représente désormais plus que 7 % du budget contre 33 % en 2001 grâce à un relais pris sur les actions par les financements privés qui représentent désormais 66 % du budget contre 32 % en 2001.

Le secteur des technologies de l'information est actuellement dans une phase de croissance due à un effort d'investissement des entreprises dans leurs systèmes d'information. Face à un marché qui reste très concurrentiel (notamment *via* le développement de la sous-traitance des pays de l'Est et de l'Inde) le positionnement de Lyon Infocité va évoluer vers le développement d'actions plus ciblées mises en place selon une logique de service aux entreprises.

## **Le bilan des actions 2004**

*Les actions menées en 2004 pour le soutien au secteur des technologies de l'information et de la communication*

Le secteur a bénéficié du redémarrage des investissements des entreprises en 2004 : entre 2 et 4 % 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. Les outils TIC permettent également de développer un avantage concurrentiel grâce à des cycles de développement de produits plus rapides et une meilleure réactivité-flexibilité vis-à-vis de ses clients.

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.

- Le développement de services mutualisés aux entreprises :

. la création de l'atelier Théma TIC sur le développement de l'entreprise technologique : des rencontres regroupant entre 20 et 40 personnes sur des thématiques comme l'approche commerciale, les relations-presse ou encore le recrutement,

. la refonte de la lettre de Lyon Infocité pour une meilleure visibilité sur l'actualité des entreprises (plus de 2 000 inscrits et lecteurs réguliers) et renforcement de la communication autour des actions de Lyon Infocité au niveau national : réalisation d'outils de communication : plaquette, totems, etc. et refonte du site Internet permettant une plus grande interactivité ;

- L'animation du secteur et le soutien aux adhérents :

. l'animation de clubs thématiques : agences et prestataires Internet (élaboration et lancement de la charte des bonnes pratiques Internet), logiciels libres (création de la première rencontre d'affaires sur les logiciels libres et création du premier groupement d'intérêt économique (GIE) français : Celios, création du Clusir RA en partenariat avec l'Espace numérique entreprises (Ene), l'Association pour le développement de l'informatique en Rhône-Alpes (Adira), l'Agence régionale du numérique (ARN) et le Club de la sécurité des systèmes d'information français (Clusif),

. la création d'une base de données des prestataires : le site [www.lyon-numerique.com](http://www.lyon-numerique.com) réalisé en partenariat avec l'Ene est aujourd'hui opérationnel. Il s'agit de donner une plus grande lisibilité aux offres en technologies de l'information du marché lyonnais et d'améliorer la liaison avec les donneurs d'ordres,

. l'organisation d'événements de réseautage : quatre Lyon Network qui ont à chaque fois réuni plus de 150 personnes ont été proposés aux adhérents en 2004 ainsi que le colloque bi-annuel prospective sur les logiciels libres qui a eu lieu en février 2004 en partenariat avec l'Ene, l'ARN, l'Adira et le Syntec informatique (fédération des sociétés de services françaises) et qui a réussi à rassembler plus de 250 chefs d'entreprises,

. la création des premières rencontres nationales de l'intercommunalité et des technologies de l'information et de la communication (TIC) : plus de 500 participants étaient réunis au palais des congrès le 1er décembre pour la première édition.

### *Les actions menées en 2004 dans le secteur des loisirs numériques*

Secteur jeune et à forte composante technologique, l'industrie du loisir numérique a traversé une phase difficile en 2004 qui résulte notamment des effets de change défavorables pour les studios européens et d'une fragilité financière des studios face à un creux d'activité.

Face à cela et en plus des actions récurrentes, Lyon Game a mis en place en 2004 des actions correctives : conseil en financement et actions permettant d'améliorer l'ingénierie financière des entreprises, actions dans le domaine de la recherche et développement pour faciliter les échanges avec les laboratoires, formation avec le développement de Gamagora, accès à de nouveaux marchés *via* le développement de la Game Connection et un accompagnement à la diversification.

- Game Connection : la première convention d'affaire du jeu vidéo :

. Game Connection Lyon : 120 acheteurs dont 60 éditeurs de jeux vidéo venus pour rencontrer la sélection de développeurs, repérer les acteurs majeurs de cette partie de l'industrie, acheter des projets de jeux et proposer des licences aux studios (20 M€ de chiffre d'affaire générés),

. Game Connection à San José (USA) lors de la Game Developer Conference : sept sociétés lyonnaises présentes parmi 55 développeurs partis rencontrer 35 acheteurs américains au cours de 1 300 rendez-vous.

- Le lancement opérationnel du dispositif Gamagora (l'université des loisirs numériques) :

. l'année 2004 a permis de boucler la phase d'ingénierie du projet (conception des modules de formation, accords avec les organismes de formations, etc.) et de commencer les formations : une cinquantaine de salariés d'entreprises de la Région a suivi les formations continues ;

- L'international :

. la participation à l'E3 (Los Angeles), au TGS (Tokyo), à la GDC (San Francisco) en partenariat avec l'Aderly : les entreprises lyonnaises ont ainsi pu participer de manière privilégiée à ces manifestations. L'action de prospection menée avec l'Aderly a également permis de mieux faire connaître les potentialités du territoire lyonnais auprès des acteurs internationaux du secteur dans la perspective d'implantations en Europe ;

- Les actions d'animation de la filière :

. Veille et lettre : envoi bimensuel de la lettre d'information Lyon Game à plus de 1 500 lecteurs, mise à disposition permanente d'études sectorielles aux entreprises. Lyon Game a également organisé un cycle de conférences sur les thèmes d'actualité (crédit impôt recherche, téléphonie mobile, location et distribution en ligne de jeux vidéo) afin de sensibiliser les entreprises aux nouvelles opportunités en terme de marchés, d'évolutions fiscales, etc.

### **Programme d'actions 2005**

#### *Pour le secteur des technologies de l'information et de la communication*

Les premières projections semblent indiquer que la croissance du secteur en 2005 devrait se situer entre 4 et 6 % notamment en raison de la fin de la baisse des prix, de la reprise des investissements en logiciels applicatifs et de la poursuite du développement de l'infogérance.

L'objectif de Lyon Infocité pour 2005 est d'assurer l'accompagnement des entreprises du secteur dans ce contexte de croissance par la mise en place d'actions nouvelles : création d'un guide des formations à destination des entreprises pour faire face à une reprise des recrutements et orientation des actions de veille et de clubs autour des thématiques qui tireront le marché dans les années à venir (de la mobilité et de la sécurité).

- Renforcer l'animation du secteur des technologies de l'information :

. la consolidation des activités des clubs et création d'un club de la mobilité : l'objectif des clubs est de mener une réflexion avec des industriels sur un thème spécifique dans l'optique d'aboutir à une meilleure lisibilité de celui-ci pour les entreprises utilisatrices *via* des manifestations concrètes : conférences, fiches pratiques en téléchargement, livre blanc, indicateurs de marché, etc.,

. la création d'un catalogue de formations spécifiques au secteur des technologies de l'information : recensement des besoins des entreprises et agrégation des formations existantes au sein d'un guide,

. le maintien des Lyon Network : six manifestations sont programmées pour l'année 2005 pour permettre aux 230 adhérents de se rencontrer, d'échanger et de nouer des partenariats.

- Renforcer la lisibilité des métiers et la représentativité des offres proposées sur le territoire de l'agglomération :

. l'animation du site [www.lyon-numerique.com](http://www.lyon-numerique.com) : le site étant opérationnel, il s'agit en 2005 de parfaire le référencement des prestataires et d'assurer la bonne intégration de cet outil au portail économique d'agglomération [lyon-business.org](http://lyon-business.org),

. l'accompagnement d'entreprises lyonnaises dans les manifestations françaises qui comptent pour le secteur TIC -Solution Linux (Paris), 3 GSM World Congress 2005 (Cannes)- pour leur permettre de se confronter aux marchés et d'être plus lisibles au niveau national ;

- Renforcer les services aux entreprises :

. la création d'un flux d'informations régulier sur le secteur des TIC (la lettre de Lyon Infocité) : une diffusion bi-mensuelle reprenant une revue de presse, l'actualité des adhérents, les événements, la vie des clubs à destination de l'ensemble des adhérents,

. le développement de nouveaux services : l'objectif en 2005 est de concevoir, en liaison avec les industriels, une offre de service sur quatre thématiques : diffusion d'appels d'offres publics, information juridique, diffusion d'une revue de presse sectorielle, aide au montage de financement en vue de recherche d'aides. La démarche est ensuite d'inscrire des priorités et de définir le modèle économique pour chaque service (gratuit-payant-mutualisé),

. le développement du site et de l'annuaire des adhérents : il s'agit cette année de livrer un outil permettant d'assurer la lisibilité des entreprises du secteur.

#### *Pour le cluster loisirs numériques*

Malgré un parc de consoles qui atteint une taille très importante et de nouveaux relais de croissance (mobile, jeu en ligne, etc.) les studios doivent d'ores et déjà anticiper la prochaine génération de consoles. Cette anticipation passe par un développement des ressources humaines (volume et qualification), d'une structuration financière et d'une organisation adaptées à la complexité et au coût de ces nouveaux projets. En outre Lyon Game va poursuivre en 2005 ses actions d'animation avec notamment le développement de la relation aux donneurs d'ordre sur les grands marchés (Etats-Unis, Asie) et l'orientation des studios vers des modèles de distributions alternatifs (téléphone mobile, jeu en ligne, etc.).

- Animer le cluster loisirs numériques :

. l'information des entreprises par le biais de la lettre, la mise à dispositions d'études sectorielles, etc. afin de permettre aux entreprises d'avoir une meilleure vision des enjeux et de l'évolution du secteur,

. l'arrivée de plates-formes de nouvelle génération (Play Station 3, Xbox2, etc.) se traduit par de nouvelles exigences pour les studios qui doivent sortir des produits innovants et originaux se démarquant de la concurrence et trouver des solutions organisationnelles pour limiter l'inflation des coûts de développement, des contraintes fortes nécessitent le recours à des experts internationaux : trois d'entre eux seront recrutés en temps partagé dans six entreprises lyonnaises pendant trois à six mois.

- Renforcer la relation aux donneurs d'ordres : la Game Connection

. la Game Connection Lyon 2005 : organisation, en parallèle, de la convention d'affaires d'un cycle de conférence de niveau international sur les tendances de l'industrie pour améliorer la présence de décideurs japonais et américains de très haut niveau,

. quant aux Game Connection organisées à San Francisco et à Shanghai, elles permettront de rapprocher les studios lyonnais des marchés qui comptent aujourd'hui (Etats-Unis) et de se positionner sur les marchés émergents (Asie).

- Professionnaliser l'approche des entreprises sur les ressources humaines : Gamagora

. il s'agit, en 2005, de développer le programme de formation continue en partenariat avec les organismes de formation labellisés Gamagora (un objectif de 85 personnes en formation pour un total de 3 000 heures sur une vingtaine de formations) et de compléter le dispositif par des actions sur la gestion prévisionnelle des emplois et des compétences (GPEC).

- Développer le cluster à l'international :

. valoriser Lyon comme un pôle européen des loisirs numériques grâce à des actions de promotion sur les principales manifestations mondiales : E3 (Los Angeles), GDC (San Francisco), en collaboration étroite avec l'Aderly, participation des entreprises locales aux grands salons mondiaux et invitation des principaux acteurs à la Game Connection,

. renforcer la place de Lyon dans le secteur des loisirs numériques en favorisant l'implantation d'événements d'envergure : Medpi, GDCE, Serious game Summit, etc.

### Le financement des actions 2005

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 2005 une subvention globale de 202 000 € à Lyon Infocité, soit 61 000 € pour le volet technologies de l'information et 141 000 € 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 €)				
		Adhérents et autres	Communauté urbaine	Conseil régional	Conseil général	Total
animation sectorielle	139 000	61 500	45 000	22 500	10 000	139 000
visibilité-promotion	30 000	20 500	6 000	0	3 500	30 000
services aux entreprises	35 000	23 500	10 000	0	1 500	35 000
<b>total</b>	<b>204 000</b>	<b>105 500</b>	<b>61 000</b>	<b>22 500</b>	<b>15 000</b>	<b>204 000</b>

*Le financement des actions liées au cluster loisirs numériques :*

Projets	Charges (en €)	Recettes (en €)				
		Industriels	Communauté urbaine	Conseil régional	Etat, CNC, Ubifrance	Total
animation cluster	182 500	37 500	40 000	15 000	90 000	182 500
Game connection	1 064 500	710 000	46 000	113 500	195 000	1 064 500
Gamagora	354 000	74 550	30 000	50 000	199 450	354 000
International	343 500	145 000	25 000	145 000	28 500	343 500

<i>financement et opérations innovantes</i>	407 359	45 000	-	283 859	78 500	407 359
<i>technologie et recherche</i>	190 000	10 000	-	80 000	100 000	190 000
<b>total</b>	<b>2 541 859</b>	<b>1 022 050</b>	<b>141 000</b>	<b>687 359</b>	<b>691 450</b>	<b>2 541 859</b>

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 202 000 € pour 2005.

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

**3° - La dépense** sera imputée au budget inscrit de la Communauté urbaine - exercice 2005 - compte 657 480 - fonction 90.

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