

C o l l o q u e

1^{er} bilan de l'appel à projets

SERIOUS GAME



dgcis

direction générale de la compétitivité
de l'industrie et des services



Appel à projets du plan de relance, visant à développer des outils professionnels innovants recourant à des techniques issues du jeu vidéo

« *serious game* » : application informatique dont l'objectif est de combiner des aspects d'enseignement, d'apprentissage, d'entraînement, de communication ou d'information, avec des ressorts ludiques et/ou des technologies issues du jeu vidéo.

En plein essor ces dernières années, le serious game constitue un relais de croissance stratégique pour les entreprises des secteurs du logiciel et de la formation en France. C'est une des raisons qui a convaincu l'Etat en 2009 d'apporter son soutien à la thématique au travers d'un appel à projets dédié, dans le cadre du volet numérique du plan de relance de l'économie française.

Doté de 20 M€, l'appel serious game avait ainsi pour objectifs :

- de matérialiser les avantages compétitifs de la France sur un secteur en pleine croissance et ne pas rester un acteur en puissance ;
- de consolider le tissu industriel du domaine, riche en PME, en particulier lors de la crise ;
- de sensibiliser le secteur privé à l'intérêt de l'utilisation des techniques du jeu vidéo ;
- de diffuser les possibilités offertes par le serious game auprès des pouvoirs publics.

Deux ans après le lancement du dispositif qui a vu candidater 166 projets, 44 d'entre eux suivent leur cours ou ont abouti, grâce au soutien de l'Etat.

C'est à ces réussites, et plus largement au secteur du serious game qui n'a eu de cesse de se développer en France, qu'est dédiée cette journée, qui vise, au travers d'états des lieux, de témoignages, de débats et de démonstrations, à faire un premier bilan sur les résultats de l'appel serious game.

PROGRAMME Grand Amphithéâtre

- 14h** Ouverture de la journée par M. Eric Besson, Ministre chargé de l'Industrie, de l'Energie et de l'Economie numérique (*en différé*)
- 14h15** Etat des lieux français et international par Laurent Michaud du cabinet Idate
- 14h45** **Table ronde 1** : « *Positionnement technologique et stratégie des entreprises de création de serious game* »
- 15h30** *Pause*
- 15h50** **Table ronde 2** : « *Retour d'expériences, attentes clients et relations avec les fournisseurs* »
- 16h45** Présentation par le pôle Imaginove des « *Serious Game Sessions Europe* »
Présentation par la CCI Nord Pas de Calais des « *e. Virtuosés* »
- 17h00** *Pause*
- 17h20** Présentation des projets sur scène :
- | | |
|---------------|---|
| LUDOMEDIC | sensibilisation aux séjours en hôpital |
| HANDICOHESION | sensibilisation des entreprises au handicap |
| MISIVIAS | évaluation des managers |
| JEU SERAI | orientation professionnelle |
| BIOFEEDBACK | apprentissage du karaté |
| SIMFOR | formation à la prévention des risques |
- 18h50** Discours de clôture par M. Luc Rousseau, Directeur Général de la DGCIS

PROGRAMME Salle inférieure Présentations sur stand

- 14h45** PLATEFORME WEB JEUX CITOYENS sensibilisation au développement durable
- | | |
|---------------|--|
| JESTIMULE | Troubles Envahissants du Comportement |
| EVEMA | formation dans le secteur automobile |
| CLES | outil pour neuropsychologues et orthophonistes |
| STAR ECOLOGIE | sensibilisation au développement durable |
| MOJOS | rééducation pour les victimes d'AVC |
- 16h45** *Pause*
- 17h00** STAR TEACHERS apprentissage de l'anglais
- | | |
|------------------------|---|
| SIMADV | formation des auxiliaires de vie |
| MECAGENIUS | formation en génie mécanique |
| KOMPANY | sensibilisation des collégiens à l'entreprise |
| PPSGJ | serious game journalistique |
| LE VILLAGE AUX OISEAUX | diagnostique des troubles cognitifs |
- 19h** Clôture

Détail des tables rondes

Table ronde 1 :

« Positionnement technologique et stratégique des entreprises de création de serious game »

KTM ADVANCE : Yves Dambach, directeur général

OUAT ENTERTAINMENT: Frederic Doumic, CEO

WIZARBOX : Cyril Labordrie, directeur du développement

Animateur : Stéphane Singier, Cap Digital

Le secteur du serious game est en plein essors depuis quelques années, accompagnant par là-même une structuration de l'écosystème industriel associé. Au-delà des sociétés créées spécifiquement pour répondre à cette demande, certains studios de jeu vidéo ont cherché à se diversifier tandis que leur cœur de métier a été durement touché par la crise économique mondiale.

Cette table ronde vise à mettre en regard des entités nouvellement arrivées sur le marché du serious game, et d'autres dont l'activité est historiquement centrée sur le e-learning, afin de partager leur vision du serious-game et le positionnement de leur entreprise. Elle sera ainsi l'occasion d'évoquer entre autre des projets de R&D s'intéressant à la mise en place de plateformes logicielles de développement de serious game.

Un retour sur l'impact de l'appel à projets sur les activités respectives de ces entreprises sera évoqué.

Table ronde 2 :

« Retour d'expériences, attentes clients et relations avec les fournisseurs »

DAESIGN : Sébastien Beck, directeur général

DGCIS : Philippe Vrignault, chargé de mission développement économique

GIE EURASANTÉ : Sébastien Vermandel, chef de projets "accompagnement des entreprises"

LE MONDE INTERACTIF :

Alexis Delcambre, rédacteur en chef

RATP : Olivier Petit, responsable de la formation des machinistes receveurs

SBT : Franck Tarpin-Bernard, vice-président Systèmes

Animateur : Stéphane de Buttet, Simlinx

Cette table ronde a pour objectif de faire un bilan sur l'un des objectifs de l'appel, qui était de sensibiliser le secteur privé et public à l'intérêt de l'utilisation des techniques du jeu vidéo. Pour ce faire, nous proposons de rassembler différents profils de commanditaires de serious games, qu'ils soient familiers de l'outil, nouveaux clients potentiels, grâce à l'appel, ou encore précurseurs dans leur secteur. Au côté des clients, des sociétés éditrices de logiciels de serious game, viendront témoigner de leur expérience de fournisseur.

Vendredi 4 novembre 2011

Centre Pierre MENDES-FRANCE

139 rue de Bercy 75012 Paris



Métro : station Bercy lignes 6 & 14
RER : station Gare de Lyon lignes A & D
Bus : lignes 87 et 24
arrêt Ministère de l'Économie et des Finances

dgcis

direction générale de la compétitivité
de l'industrie et des services