



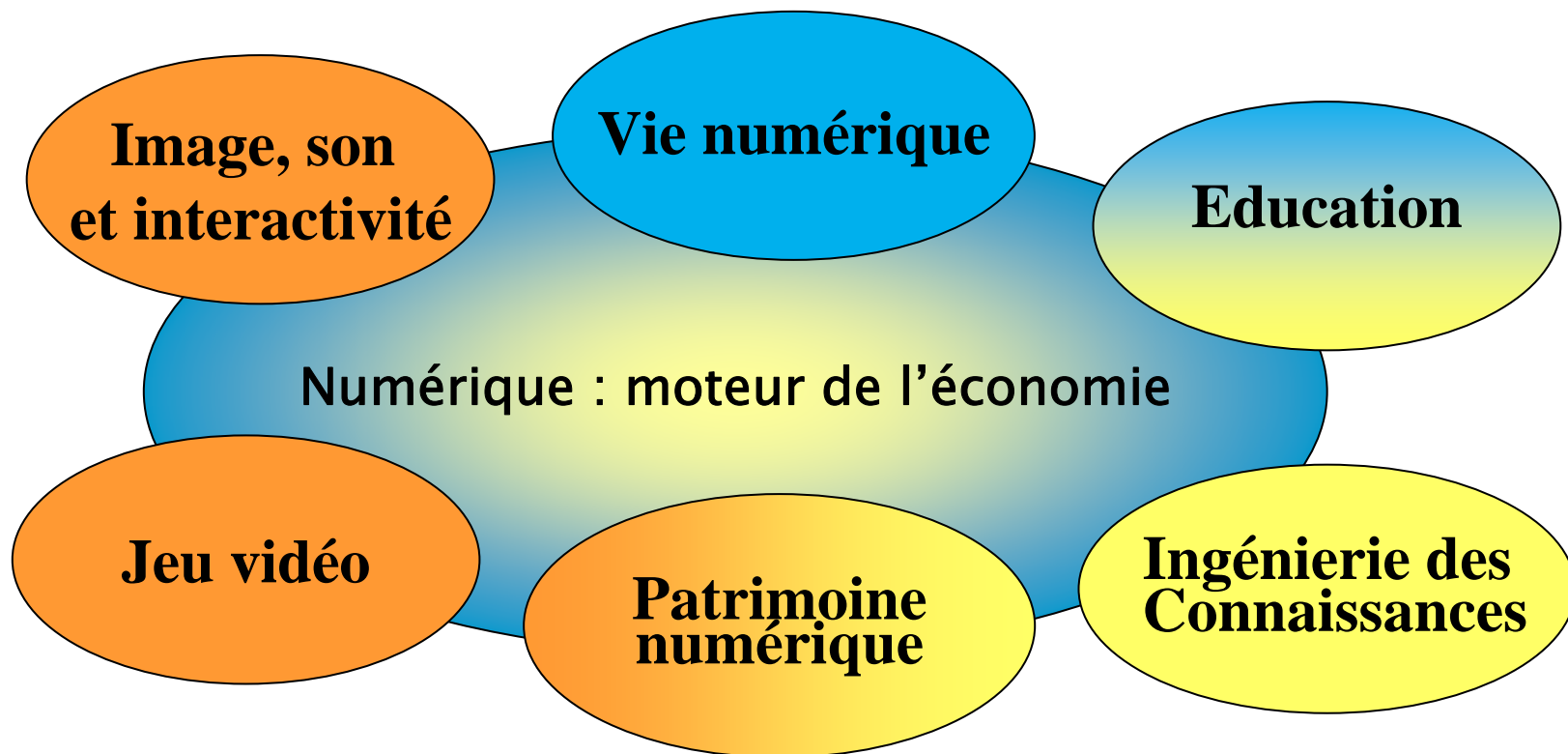
Pôle de compétitivité CAP DIGITAL

Les Pôles de compétitivité : piliers de la politique industrielle

- Objectif
 - Accroître, à court et moyen terme, la compétitivité de l'industrie française

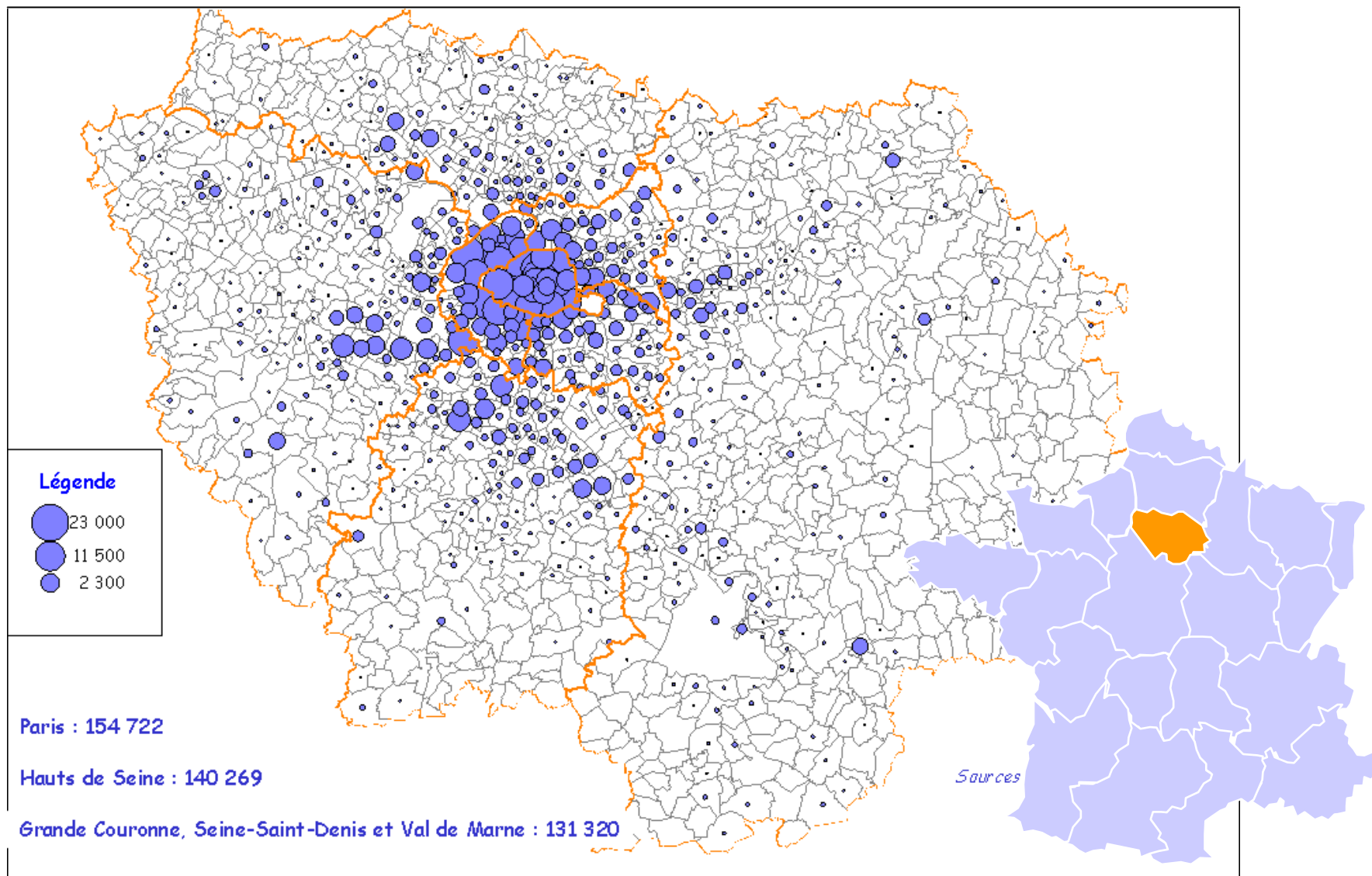
- Une politique basée sur l'innovation industrielle :
 - Créer un « réseau d'excellence » par la coopération des entreprises, des laboratoires de recherche, des établissements d'enseignement supérieur et des collectivités territoriales
 - Former des « écosystèmes de croissance », marqués par la convergence de domaines industriels, scientifiques et culturels différents
 - Donner une visibilité nationale et internationale aux projets les plus innovants, et y concentrer le soutien de l'État (DGE, ANR, AII), des collectivités territoriales et des agences de développement économique

Naissance d'une nouvelle dynamique autour des industries du numériques



Collectivement, nous disposons, autour de Paris, d'une densité et d'un environnement uniques au monde

Les industries du numérique en Ile de France



- **25 février 2006 : création association**
 - Gouvernance:
 - CA: 32 membres.
 - Bureau exécutif: 13 membres
 - 6 commissions thématiques : 80 experts
- **Mars 2006 : mise en place de la Délégation Générale**
 - Délégué Général + 4 chargés de missions
 - Locaux rue d'Uzes (Paris 2^{ième})
- **Avril 2006 : appel à propositions**
 - Mise en place stratégie
 - Réunions d'information



Les acteurs de CAP DIGITAL

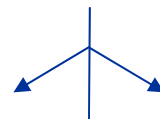
- Plus de 230 adhérents, parmi lesquels :
 - 15 grandes entreprises
 - 8 groupements d'entreprises
 - 190 PME adhérents directs
 - 28 établissements publics, universités, laboratoires de recherche et structures de formation
 - Les collectivités territoriales et chambres consulaires d'Île-de-France
- Ainsi que plus de 360 adhérents indirects

■ Objectifs

- Dynamiser le secteur du contenu numérique. Augmenter sa créativité et sa compétitivité
- Atteindre masse critique et efficacité stratégique pour peser dans la compétition internationale
- Développer l'emploi et augmenter le niveau de compétence

■ Méthode

- Création d'un outil collectif animé par une équipe expérimentée
- Mettre en place des dynamiques durables
- Un esprit de « business angel »



Trois leviers

R&D

Animation

Développement

- Veille, prospective, identification des enjeux
- Susciter les projets
- Accompagner leur maturation
- Les soutenir
- Obtenir des financements

- Soutenir les actions donnant force et visibilité au secteur
- Favoriser synergies et fécondations croisées
- Améliorer la formation, le recrutement, la réflexion...
- En relation avec les associations

- Simplifier, intensifier les relations finance / PME
- Optimiser le financement de l'innovation
- Traiter les spécificités du secteur (valeur des créatifs...)

Action générique transversale

Défense des intérêts du secteur, Veille internationale

Suivi des évolutions législatives françaises et européennes. Définition de positions communes lorsque possible.

Février 2006 : 10 projets dont 8 transmis à la DGE

■ *Image, son et interactivité*

- HD3D-IIO

■ *Jeux*

- Play All

■ *Patrimoine*

- Terra data
- Livre blanc « sauvegarde du patrimoine numérique »

■ *Domaine Ingénierie des connaissances*

- Infom@gic

■ *Domaine Vie Numérique*

- Mobile en Ville
- Gigacom
- Lutin Ergo lab

■ *Domaine Éducation*

- Plateforme de Production de Ressources Éditoriales
- Espaces Numériques de demain

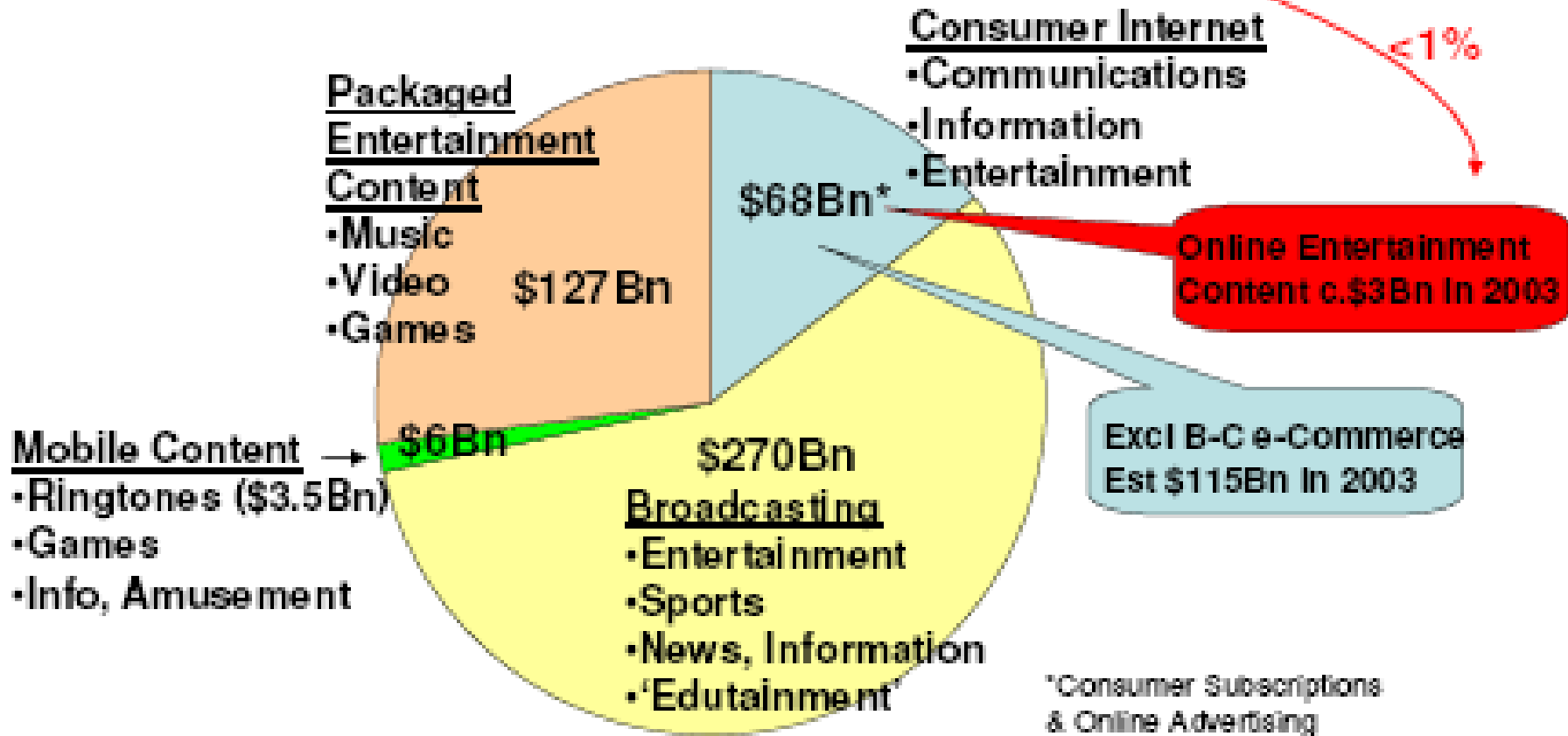
Au total : 9 GE, 40+ PME, 26 Etablissements Publics impliqués



Un Marché Mondial

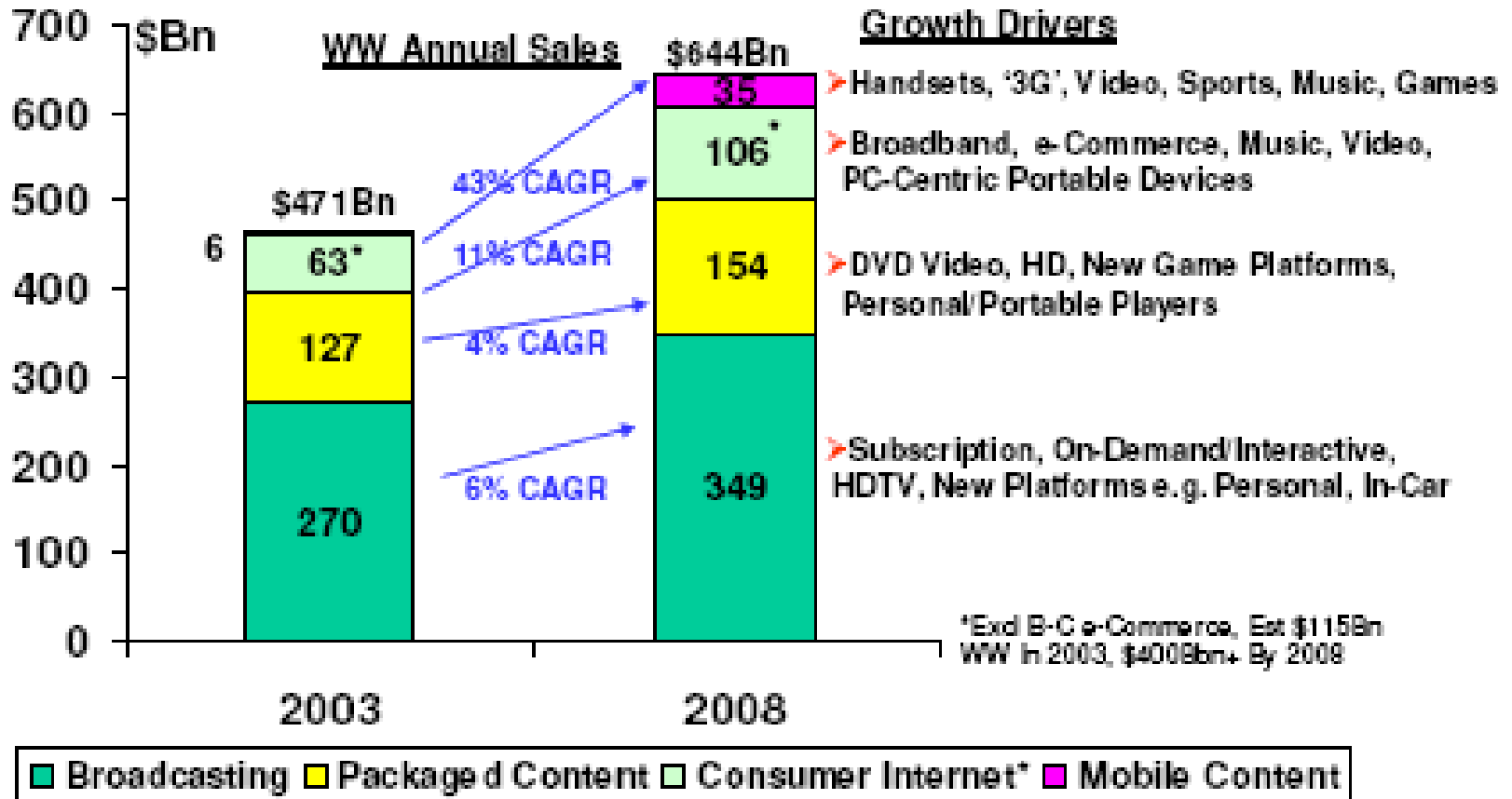
Infotainment Market

2003 WW Infotainment Market: \$471 Bbn



Source: U&S Digital Distribution Of Entertainment Service

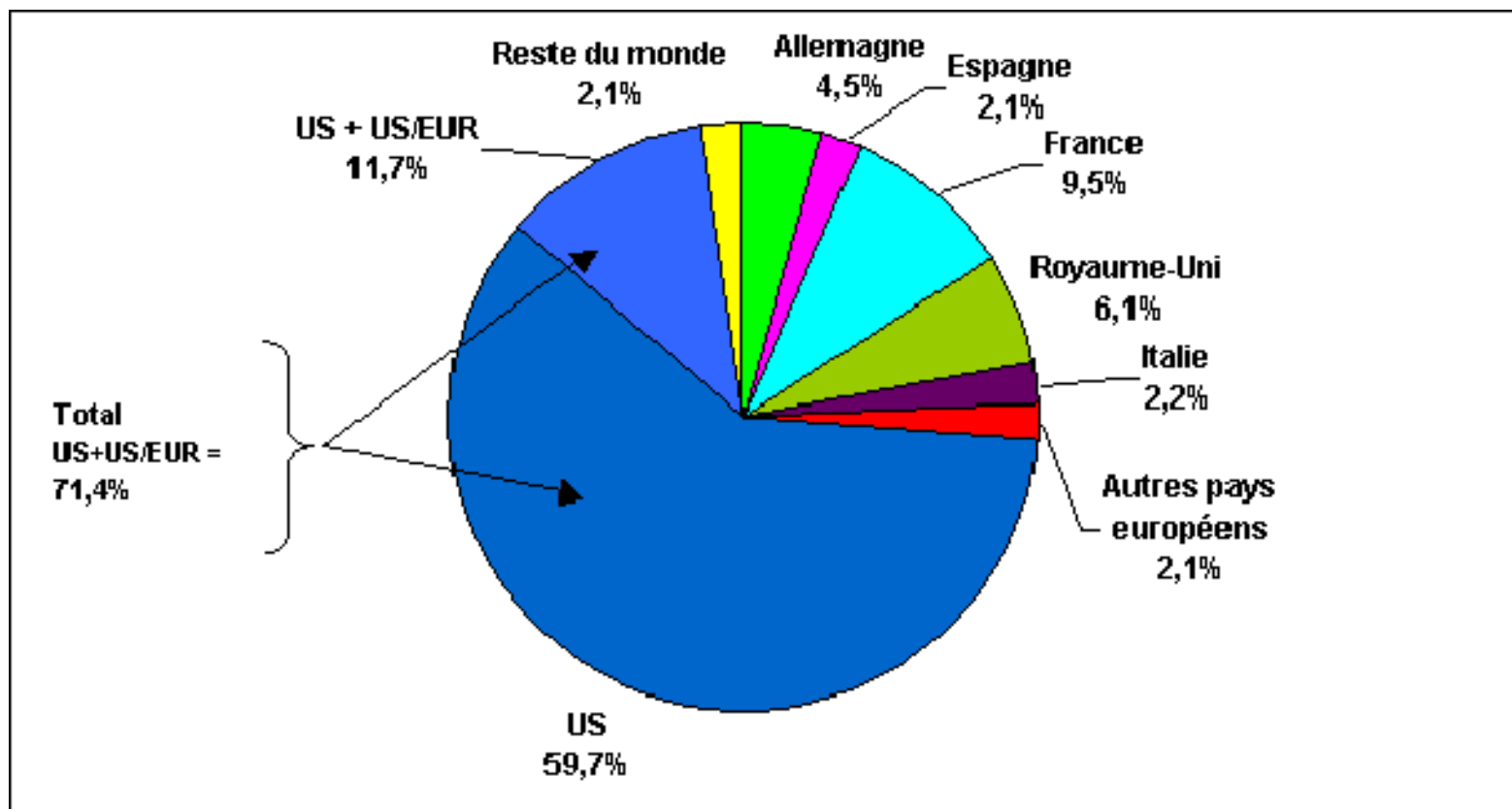
Dynamique du marché



Source: U&S Digital Distribution Of Entertainment Service

-> Growth rates: Mobile 'wow', Internet 'big', TV 'on the return'

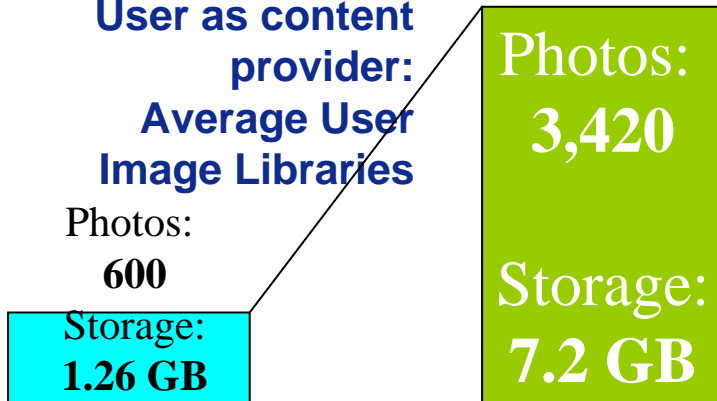
Marché Européen des films



Source: European Audiovisual Observatory

Digital Content Explosion.....

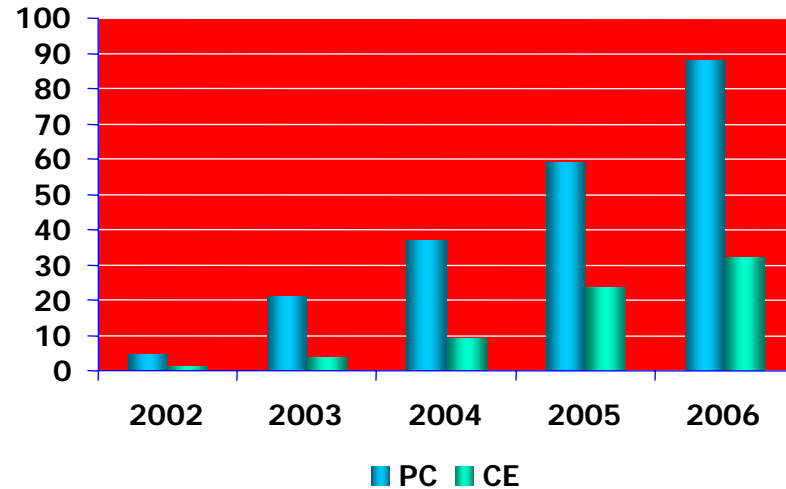
User as content provider:
Average User Image Libraries



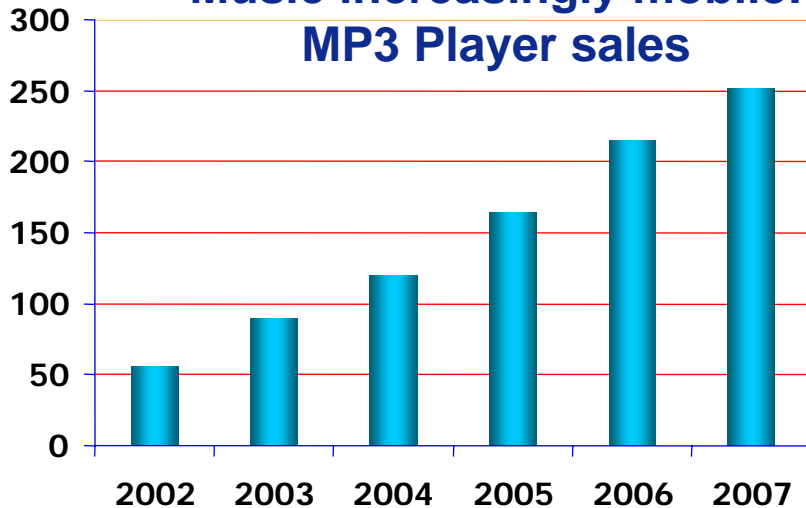
Now

In 5 Years

Storage from CD to DVD: DVD Burner Shipments

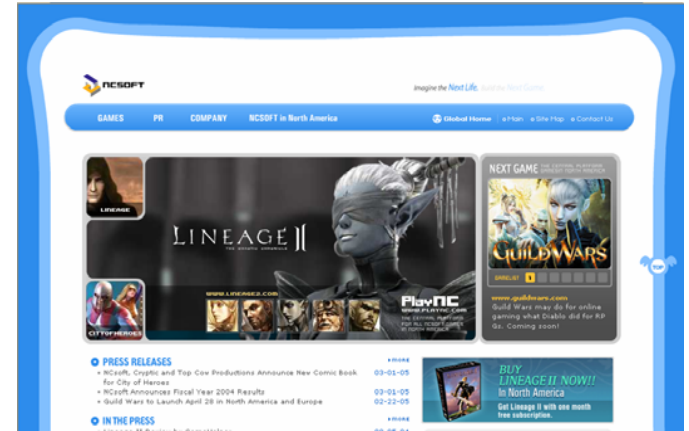


Music increasingly mobile: MP3 Player sales



...with increased
mobility / portability
requirements..

Virtual/augmented reality



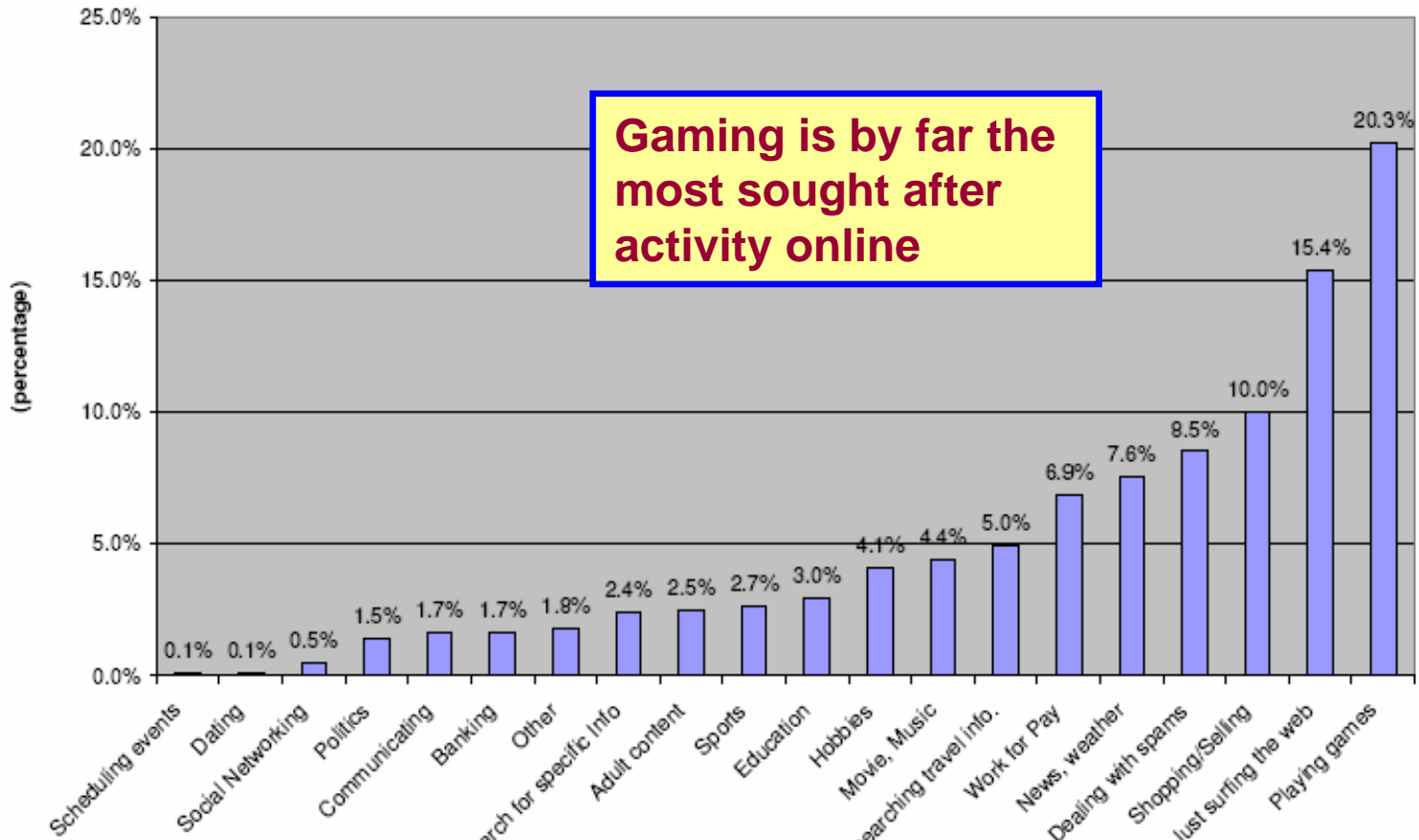
Challenges:

Which legal regime applies to the virtual world?

Can virtual possessions be traded in the real world?

Are massive multiple player on-line role playing games a prelude of new forms of content creation?

Activités des internautes



Market estimates for on-line games ~ 15 Billion \$ in 2008



Un Marché Mondial Une Dynamique Européenne à Créer

■ Objectifs

- Promotion
- Attraction de nouvelles entreprises
- Développement nouveaux marchés

■ Moyens

- Marketing
- Relations internationales
- Veille et intelligence économique
- Partenariats

Une stratégie de clusters

- **Construire des « masses critiques »**
 - R&D
 - Innovation industrielle
 - Opérateurs de services
- **Une vision structurée**
 - Coordonner les forces sur un territoire (l'Ile de France)
 - Réseau territorial
 - Coordonner les actions au niveau européen
 - Réseau européen
 - Nouer des partenariats mondiaux
 - Réseau mondial

Construire le réseau européen



eConTec

