



COMUNIQUE DE PRESSE

4 JUIN 2009

Réunion le 8 juin à Cap Digital pour information et préparation de l'appel à projet « Serious Gaming » (doté de 30 Millions d'euros)

Cap Digital et Capital Games s'unissent pour aider les acteurs à répondre à cet appel à projet, en organisant un ProjectCamp.

Le secrétariat d'Etat à l'Economie Numérique a lancé le 27 mai un appel à projet « serious gaming », visant à développer des outils professionnels innovants recourant à des techniques issues du jeu vidéo. Cet appel à projet est doté de 20M€ et 10M€ supplémentaires sont réservés pour des commandes publiques. Il sera clos le 6 juillet 2009.

Les critères de sélection sont explicitement favorables à la participation de PME à cet appel, tout comme les montants des aides qui peuvent monter à 45% du montant total de l'investissement pour les PME, pour des projets courts adaptés à ces entreprises très mobiles.

A titre d'information, sans qu'il s'agisse d'un critère de sélection ou d'éligibilité, le dimensionnement typique est un projet de 1 à 4 partenaires, d'une durée de 1 à 2 ans, nécessitant une aide de plusieurs centaines de milliers d'euros.

Destinés en priorité aux PME, ces appels à projets devraient déboucher sur une signature des conventions de financement avant la fin 2009.

Cap Digital et Capital Games s'unissent pour aider leurs membres et les acteurs du Serious Game à répondre à cet appel à projet, en organisant un Project Camp, le 8 juin. Ce Project Camp commencera par une présentation de l'appel à projet par la DGCS, une séance de questions réponses puis un camp permettant le regroupement des acteurs présents autour de thématiques et de projets. Le processus de labellisation de Cap Digital pour cet appel sera aussi présenté.

Cette réunion est ouverte à tous les acteurs souhaitant répondre à cet appel, PME, laboratoires de recherche et grandes entreprises. L'entrée est libre et gratuite. Les participants sont invités à s'inscrire en envoyant un email à serious.game@capdigital.com.

Exemples de domaines d'applications - les projets pourront s'inscrire, sans exclusive, dans les thématiques suivantes :

- a) La formation tout au long de la vie, la formation continue, la formation qualifiante en entreprise et au sein des administrations.
Il peut s'agir de développement de modules complémentaires à des formations diplômantes à distance ou in situ, comme des modélisations d'expériences chimiques, évitant ainsi aux apprenants de se déplacer dans des labos. Il peut également s'agir d'outils de prise en main de nouveaux dispositifs techniques en entreprise, d'outils d'apprentissage linguistique...
- b) La santé
Outils de prévention à destination du grand public ou de publics plus spécifiques, concernant aussi bien les grandes pandémies que les habitudes sanitaires. Outils d'entraînement et d'accompagnement des malades, tels que des entraînements cérébraux pour les personnes atteintes de la maladie d'Azheimer, ou des modules d'exercice physique adaptés au différents types de convalescences...
- c) L'insertion

Outils d'accompagnement en matière d'emploi, de logement et de protection sociale à destination de publics en difficulté.

d) L'environnement, la sécurité civile

Outils de sensibilisation du grand public, outils d'entraînement aux procédures à respecter et aux comportements à avoir en cas de catastrophe naturelle. Simulation d'incendie dans un bâtiment pour l'amélioration de sa conception par un architecte...

Ce Project Camp aura lieu le 8 juin de 14h30 à 18h30, à l'adresse 74 rue du Faubourg Saint Antoine 75012 Paris.

Plus d'information sur l'appel à projet à l'url: <http://www.telecom.gouv.fr/actualites/27-mai-2009-lancement-appels-projets-web-2-dot-0-serious-gaming-2129.html>

* A propos de la Cap Digital

Cap Digital est le pôle de compétitivité des contenus et services numériques. Il regroupe 360 entreprises, 20 grands groupes, 130 laboratoires de recherche et couvre 9 communautés de domaine : l'e-Education, le Jeu Vidéo, l'Ingénierie des connaissances, le Patrimoine numérique, l'Image, Son et Interactivité, les Services et Usages, la Robotique, le Design numérique, le Logiciel libre, coopération et nouveaux modèles (COLLIBRI).

Chiffres Clés : **Plus de 500 adhérents** : 360 PME, 20 grandes entreprises – parmi lesquelles Alcatel, Lagardère, Orange, Sony, Thales... - et 130 laboratoires publics. **173 projets** : depuis sa création en 2006, Cap Digital a reçu au total 432 projets, et en a labellisé 173. Ces projets ont été financés à hauteur de 409M€ dont 167M€ d'aides.

Plus d'information: <http://www.capdigital.com/>

* A propos de Capital Games

Créé en 2004, Capital Games est un Système Productif Local (SPL) sous la forme d'une association dédié à la mutualisation des moyens des développeurs de jeu vidéo installés en Ile de France ainsi qu'à la coordination des efforts des pouvoirs publics locaux et des entreprises pour développer ce qui est la première région du jeu vidéo dans la zone euro. Fort de plus de 40 sociétés indépendantes de jeu vidéo, Capital Games soutenu activement par la Région Ile de France et la Mairie de Paris organise son soutien à l'industrie du jeu vidéo selon quatre axes principaux : - La R&D mutualisée entre les entreprises, le soutien à toutes les actions à l'export des studios de développement de jeu vidéo, L'aide au financement des projets de jeu et l'aide à la formation professionnelle des salariés du secteur. Capital Games regroupe des studios leaders et innovants tels que : Cyanide, DarkWorks, Eko software, Eugen Systems, Mekensleep, Neko, Quantic Dream... Et mobilise 90% des studios de développement implantés sur le territoire de l'Ile de France. Avec l'ensemble des groupements professionnels du secteur Capital Games participe au développement national et européen du jeu vidéo devenu en quelques années le domaine le plus actif des industries culturelles.

Plus d'information: <http://www.capital-games.org>