

## Le pôle de compétitivité Cap Digital

La Région Ile-de-France a particulièrement œuvré à la constitution de Cap Digital, l'un des 9 pôles labellisés « à vocation mondiale » en juillet 2005 par l'Etat. Elle a en effet incité à la fédération des acteurs industriels (PME en particulier), scientifiques et universitaires autour des domaines de l'image, du multimédia et de la vie numérique (nom initial du pôle) et depuis, soutient financièrement leurs projets coopératifs de R&D (1,6 M€ en 2005) et leur structure de gouvernance.

### Contexte et objectifs

L'Ile-de-France est reconnue comme un lieu de concentration d'entreprises du multimédia, de l'audiovisuel, des jeux vidéo ou des effets spéciaux. Cette place, centrale en France, est soumise à la vive concurrence d'autres régions : Londres, Berlin, New York, San Francisco, Toronto, Séoul ou encore Hong Kong.

La constitution du pôle de compétitivité, dénommé Cap Digital (à l'origine « Image, Multimédia et Vie Numérique »), permet d'aller au-delà de ces dynamiques actuelles de partenariats entre industriels, chercheurs et enseignants et doit rendre la région plus attractive et compétitive pour la localisation et la création d'emplois, d'activités de R&D, de sites de création et de production.

Son objectif est de stimuler des projets structurants qui mettent les territoires en situation d'innover et de jouer les premiers rôles au plan international.

Il s'agira pour le pôle de maintenir ou de créer 50 000 emplois, dont 30 000 créations d'emplois nouveaux sur 5 ans.

### Périmètre du pôle

Le pôle s'organise autour de trois domaines stratégiques :

- la création de contenus numériques et multimédias (son et image avec notamment le secteur de l'animation et des jeux vidéo),
- la communication, les services et les usages
- les industries de la connaissance et du savoir (ingénierie des connaissances / patrimoine / éducation numérique).

### Principaux acteurs

Le pôle repose sur une somme de partenariats portés par de grandes entreprises (France Telecom, Thalès, Editis, Lagardère, Vivendi Universal, Disney, Motorola), par l'exceptionnelle dynamique des PME franciliennes (Attitude Studio, Binocle, Darkworks, Mac Guff Ligne, etc.), par des réseaux d'acteurs (Silicon Sentier pour la vie numérique, Canal numérique des savoirs pour l'éducation multimédia et Capital Games pour les jeux vidéo) et enfin par les acteurs multiples de la recherche et de la formation.

L'Ile-de-France se rapprochera autant d'autres régions françaises (Bretagne, Rhône-Alpes) afin d'identifier des projets interrégionaux, que de pôles spécialisés : Angoulême, Magelis pour la bande dessinée, l'animation 2D/3D, le multimédia, le Futuroscope, Marseille, Lille

(Digiport et Arc numérique), Montbéliard (Numérica), le pôle numérique du Valenciennois, Lyon, Annecy (Image numérique, numérisation, festival film d'animation), Laval (réalité virtuelle, université), Lorient (audiovisuel), Arles (industries culturelles numériques), etc.

## Projets de recherche et développement

Les premiers projets collaboratifs, qui ont obtenu des financements publics en 2005, à hauteur de 6 M€, pour une assiette éligible de 18,7 M€, sont les suivants :

- Participant au domaine de l'éducation numérique, la « **Plate forme de Production de Ressources Educatives** » (PPRE, 10 M€ sur 3 ans), vise à créer un outil de production de ressources multimédias et interactives et à industrialiser les processus de production du secteur de l'édition éducative afin de pouvoir proposer des contenus innovants, adaptés à la demande des enseignants, des élèves et des familles. La Région a apporté son soutien à hauteur de 1,56 M€ sur les 18 premiers mois du projet.
- Dans le domaine de l'ingénierie des connaissances, le projet très ambitieux qu'est « **Infom@gic** » (65 M€ sur 3 ans, dont 7,2 M€ en phase 1) est de construire un moteur couvrant les domaines de la recherche, de l'indexation, de l'extraction de connaissances et de la fusion de ces informations. L'Etat (MINEFI / DGE) a financé en 2005 une partie du projet pour un montant de 2,6 M€ et le département des Hauts-de-Seine à hauteur de 0,2 M€.
- Concernant les services et usages, « **Digital Life Lab** » (7 M€ sur 3 ans) a pour objectif la création de plateformes, laboratoires vivants pour l'expérimentation des usages multimédia de demain (mobilité et nomadisme, très haut débit radio...). A ce jour Paris a soutenu une partie de ce projet à hauteur de 1,6 M€.

Les premiers projets labellisés par le pôle en 2006 et qui pourront faire l'objet d'un soutien des pouvoirs publics sont les suivants :

- **HD3D IIO** dans le domaine de l'animation dont l'objectif est de créer des outils de production mutualisés,
- **Play All**, un Middleware multi plateforme de création de jeux vidéo,
- **Terra data** visant à la numérisation des territoires et de leurs ressources, ainsi qu'à la valorisation multimédia de ces informations.

D'autres projets pourraient encore émerger notamment autour des problématiques du logiciel libre.

## Gouvernance

Jean-Pierre COTTET, administrateur délégué de Lagardère Active, est le président de Cap Digital (ex IMVN) depuis décembre 2005.

L'association regroupe au plus 32 administrateurs répartis en 4 collèges : grandes entreprises, petites et moyennes entreprises, établissements publics, collectivités locales (dont la Région Ile-de-France, Paris, les Hauts de Seine, la Seine Saint-Denis et le Val-de-Marne).

Son délégué général en est Patrick COCQUET, depuis mars 2006, président et co-fondateur de la société 6WIND, société leader du marché des logiciels pour équipements de réseaux.

### Contact :

Siège social de CAP Digital : 5bis Rue d'Uzès – 75002 PARIS

<http://image-idf.blogspot.com/>

<http://www.paris-region.com/actualites/detail.asp?id=78>