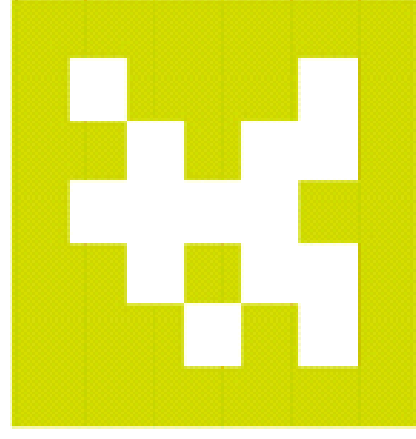


1ere Rencontre des Présidents de SPL

Vendredi 30 janvier 2004 - CDIF



gammora



Agenda

- Pourquoi Lyon Game ?
- Quelles actions pour quels enjeux ?
- Un focus sur la formation : le projet GAMAGORA
- Constat et Objectif
- Le plan d'action
- Partenaires



Pourquoi Lyon Game ?

- 40 % de l'industrie françaises des Loisirs Numériques et du jeu vidéo en Rhône Alpes
- Présence de leaders de l'industrie (Atari, Electronic Arts, Ubi Soft...) et d'un réseau dense de créateurs
- Un historique riche de partenariats entre les entreprises (compétences, international...)
- Une volonté du territoire de valoriser ses pôles d'excellence
- Forte concentration de formations et de laboratoires de recherche sur ce secteur ou associés (INRIA, Idea lab, FT R&D...)
- Des perspectives de croissance importantes (>10% /an)
- Une forte exposition à l'international



Lyon Game ?

- Création en 2000 sur une action à l'international
- Plus de 50 entreprises regroupant 1500 personnes sur la région
- Un objectif simple : accompagner le développement des entreprises par des actions collectives pertinentes
- Aujourd'hui 4 salariés à temps plein

Quelles actions pour quels enjeux ?



GAME CONNECTION

- **Relations aux donneurs d'ordre**
 - Game Connection (Lyon et San José)
 - Présence Salons internationaux (Los Angeles et Tokyo)
- **Formation et structuration de l'industrie**
 - Gamagora
- **Recherche et Développement**
 - Relations avec laboratoires, mutualisation et accompagnement
- **Financement de projets et diversification**
 - Accompagnement stratégique et opérationnels sur les plans de financement et l'adaptation au marché, mise en place de FIP et action au niveau national

Gamagora : Une démarche structurante

- Une priorité pour les industriels : structurer les compétences
- L'industrie a moins de 20 ans, autodidactes côtoient les ingénieurs au plus haut niveau
- Evolution des métiers et des marchés (online, mobiles, TV interactive) impose un travail d'anticipation

Le Constat

- Une étude précise a permis de mesurer les besoins en formation initiale et continue : deux conclusions :
 - L'industrie n'a pas besoin de plus de formation initiale mais doit accompagner la spécialisation de l'existant (tronc commun et spécialité)
 - La formation continue est critique pour conserver l'avantage concurrentiel et structurer le middle management
- La forte concurrence internationale suppose de renforcer le niveau de compétence
- La veille métiers et l'anticipation permet un meilleur positionnement sur les nouveaux marchés

L'objectif

- Etablir un réseau opérationnel regroupant les entreprises et les organismes de formation.
- Accompagner les formations initiales multisectorielles (type INSA par ex) à mettre en place des options de spécialisation
- Faire émerger un programme de formation continu de haut niveau
- Avancer sur les enjeux RH dans une démarche collective (GPEC, VAE, Convention collective...)
- Mise en place de formations qualifiantes validées par les professionnels

Le plan d'action

- **Réalisé**
 - Etude sur les besoins de formation de l'industrie Février 2002
 - Analyse des compétences sur les métiers clés Septembre 2002
 - Concertation avec les OF, création de la marque et du logo, lancement effectif : Décembre 2003
- **Aujourd'hui**
 - 8 organismes de formation impliqués (INPG Grenoble, Gobelins Annecy, Emile Cohl, Lyon 1 et 2, INSA Lyon, La Poudriere...
 - 1ere session de tronc commun début mars 2004
- **Demain**
 - 10 Formations continues en 2004, 16 en 2005
 - Elargissement à des OF français et européens en 2004.
 - Développement sur tous les Loisirs Numériques en 2005

Partenaires

•Budget 2004 Etudes et animation du dispositif :
67 K€

Partenaires : Industriels, Grand Lyon,
Région Rhône Alpes)

•Budget Formation (essentiellement continue):
114 K€

Partenariat en cours : Industriels, OPCA
(Agefos, FAFIEC, AFDAS, Opcareg...),
DRTEFP (Fonds EDDF et FSE)

Merci de votre attention

Pour toute information complémentaire

Sophie Romano / Pierre Carde

gamagora@lyongame.com

Tel : + 33 (0) 437 646 953

www.gamagora.com