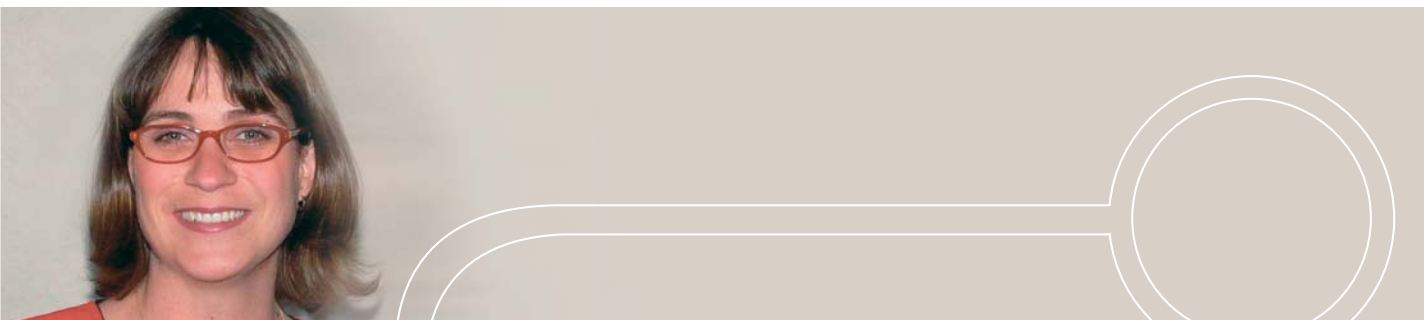


## MOT DE LA PRÉSIDENTE

C'est avec beaucoup de fierté que j'ai accepté en 2003 la présidence d'Alliance numériQC. Le rapport d'activité que nous vous présentons aujourd'hui témoigne fort éloquemment des efforts qui ont été déployés afin de réaliser l'ambitieux plan d'action que s'était donné le conseil d'administration. Je tire une vive satisfaction qu'en cette troisième année d'existence Alliance numériQC ait réussi à assurer un meilleur développement des secteurs impliqués.

Outre la réalisation des activités prévues à notre plan d'affaires, le conseil d'administration s'est assuré que le soutien offert à nos membres et à l'industrie puisse se prolonger au cours des prochaines années grâce au dépôt en juillet 2003 d'un nouveau plan d'affaires. Les projets soumis ont fait l'objet de consultations professionnelles auprès de nos membres et non-membres et reflètent donc les attentes et les besoins exprimés par ces derniers. Par ses actions et ses interventions, Alliance numériQC a confirmé l'importance de sa présence au sein de l'industrie.

Compte tenu des contextes économique et politique, notre organisme a poursuivi et même intensifié ses représentations de sensibilisation des gouvernements aux problématiques vécues par nos entrepreneurs et notre industrie en général. Alliance numériQC est intervenue énergiquement afin de faire valoir l'intérêt de ses membres et proposer des solutions favorables au développement de leur entreprise notamment dans les dossiers des crédits d'impôt, du financement pour l'acquisition de contenus numériques dans nos écoles et du soutien au développement de contenus, secteur où souvent le financement institutionnel et privé est anémique. L'écoute attentive que nous avons reçue nous permet d'espérer des mesures adaptées aux attentes de notre industrie.



À l'aube du nouveau plan d'affaires, nous devons nous tourner vers l'avenir. Au-delà de la réalisation de notre plan d'action, le conseil d'administration a mis sur pied un comité consultatif, que je piloterai, dont le mandat est de revoir la structure organisationnelle d'Alliance numériQC. Tout en favorisant une plus grande autonomie des secteurs, notre organisme devrait permettre l'accueil de secteurs émergents afin de créer une plus grande synergie au sein de l'industrie du multimédia et des contenus numériques. De nouveaux projets structurants et mobilisateurs verront également le jour, notamment le Sommet du Jeu, un projet qui s'inscrit dans une démarche de soutien au développement du secteur du jeu vidéo.

Pour assurer la pérennité de nos entreprises et la vitalité de notre secteur économique, il demeure primordial que les membres se mobilisent au sein d'Alliance numériQC pour s'exprimer d'une voix unie et forte. C'est ainsi que nous convaincrions le gouvernement de soutenir notre industrie par des politiques d'achats Québec tout en intensifiant son soutien à la commercialisation vers l'international. Ensemble il nous faut préparer l'avenir pour nous donner les moyens de relever les défis qui nous attendent.

En conclusion, je tiens à remercier tout ceux qui ont contribué à la croissance d'Alliance numériQC et à la réalisation de ses activités. Aux membres du conseil d'administration, aux membres bénévoles des réseaux d'intérêt (RIAN), au conseil de direction, aux employés de la permanence et aux partenaires, particulièrement aux gouvernements du Canada et du Québec, je vous transmets ma gratitude.

Suzanne Guèvremont  
Présidente du conseil d'administration

## MOT DU DIRECTEUR GÉNÉRAL

Le parcours d'Alliance numériQC, en 2003, bien que parsemé de choix difficiles, en a été un de défis, de réalisations et de succès. Dans un climat beaucoup moins propice au développement et à la croissance de l'industrie des contenus numériques, la mission d'Alliance numériQC a pris tout son sens. Toutefois, comme ses membres et l'ensemble de l'industrie, Alliance numériQC a dû rationaliser ses opérations et concentrer ses efforts sur l'essence de sa mission. Avec un personnel réduit qui a su fournir des efforts accrus et soutenus, et l'appui des membres, du conseil d'administration et de bénévoles qui s'impliquent entre autres au niveau des RIAN, nous sommes fiers d'avoir pu réaliser la grande majorité des objectifs de notre plan d'affaires tout en maintenant l'équilibre budgétaire.

### Soutien direct aux membres

Le soutien au développement des affaires a mobilisé une grande partie de nos efforts en 2003. Alliance numériQC a poursuivi son travail d'organisation, de préparation et de participation à six missions commerciales, reçu quelque trente délégations en provenance des quatre coins du globe et lancé un portail Internet de ressources à l'exportation.

Au niveau des services d'aide au financement, Alliance numériQC a, grâce au soutien financier de Développement économique Canada, coordonné la mise en place de la phase II du Fonds d'expérimentation en multimédia. Doté d'un budget de 2,4 millions de dollars, ce fonds a permis à Alliance numériQC de supporter le démarrage d'une dizaine d'entreprises technologiques de notre secteur. Aussi, grâce au programme Québec Multimédia Jeunesse de la SODEC, Alliance numériQC a pu encourager et coordonner l'insertion en milieu de travail d'une dizaine de jeunes professionnels oeuvrant en création multimédia.

Le service de recherche et veille stratégique a continué d'alimenter les membres d'information de marché, leur permettant de se positionner lors des foires et missions commerciales, et de références pour mener à bien leurs activités au sein des RIAN et comités. Alliance numériQC a réalisé une première au Québec et au Canada en lançant la première étude sur l'industrie québécoise du jeu interactif permettant ainsi à toute une industrie de se positionner.

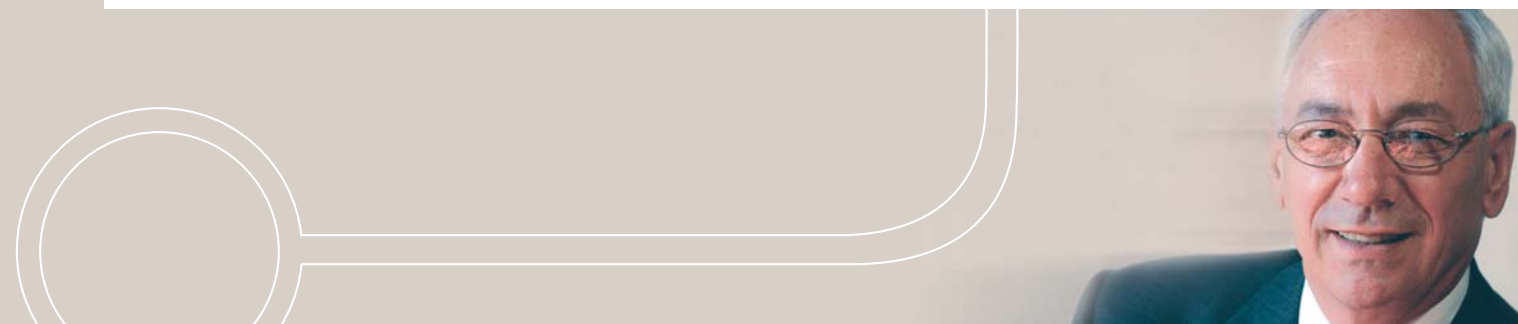
### La représentation stratégique

De plus, comme c'est souvent le cas en période plus difficile, Alliance numériQC a accentué la représentation stratégique de l'industrie. Que ce soit en termes de communications ou à l'occasion de rencontres ministérielles ou gouvernementales, Alliance numériQC s'est employée à faire connaître les besoins des entrepreneurs et à promouvoir et défendre les conditions nécessaires au développement de l'industrie qu'elle représente.

### Préparons l'avenir

À la suite d'une large consultation, Alliance numériQC a déposé une demande de renouvellement de son plan d'affaires auprès de ses partenaires gouvernementaux. Les projets proposés vont dans le sens de la continuité avec un accent sur la commercialisation locale, le support aux régions et la réalisation d'événements d'envergure parmi lesquels figure un projet audacieux et ambitieux : le Sommet du jeu de Montréal. Alliance numériQC envisage donc 2004 avec optimisme.

En terminant, je tiens à remercier la présidente et les membres du conseil d'administration pour leur implication et leur support, l'équipe de la permanence pour son travail hautement professionnel, son dévouement et sa détermination à remplir le plan d'action ainsi que nos partenaires privilégiés, le MCC, le MDER et DEC, et nos commanditaires, particulièrement Bell Canada et Ingenio, pour leur support continu.



Gilles Bertrand  
Directeur général

# PROFIL

## Alliance numériQC en bref

Alliance numériQC - Réseau de l'industrie numérique du Québec, est le réseau d'affaires de l'industrie du multimédia et des contenus numériques interactifs du Québec. Elle soutient l'expansion et la compétitivité des entreprises de son secteur et facilite leur développement en offrant à ces dernières une gamme étendue de services qui répondent à leurs besoins. Au 31 décembre 2003, elle regroupait 230 membres dont 140 entreprises.

Alliance numériQC, organisme sans but lucratif, bénéficie de l'aide financière de Développement économique Canada et du ministère de la Culture et des Communications du Québec et de l'appui du ministère du Développement économique et régional.

## Mission

Alliance numériQC – Réseau de l'industrie numérique du Québec, vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie dans le respect de tous ses intervenants.

## Vision

Faire du Québec un centre d'excellence mondial reconnu en création, en production et en diffusion du domaine numérique.

## Action

Son action est notamment centrée sur les PME et propose une programmation concrète axée sur le développement des affaires et la promotion de politiques et de mesures de soutien à l'industrie. Alliance numériQC consacre plus de la moitié de ses ressources à la réalisation de programmes et de services diversifiés directement lié au développement des affaires, en mettant de l'avant des activités d'aide à la commercialisation, d'aide au financement et d'information de marché.

## CONSEIL D'ADMINISTRATION 2003

### Membres du comité exécutif

Présidente  
Suzanne GUÉVREMONT  
Directrice générale, Centre NAD

Premier vice-président  
Alain THIBAUT  
Président-directeur général, Nomino Technologies

Deuxième vice-président  
Pierre-Yves MAURICE  
Président, im8 Services-conseils

Secrétaire  
André LAURENDEAU  
Consultant, Photo-Souvenir.com

Trésorier  
Robert CHARPENTIER  
Directeur de portefeuille, Fonds de solidarité FTQ

### Administrateurs

Président sortant  
Alain AUBUT  
Président, Gestion Alain Aubut inc.

Nicolas BÉLANGER  
Président, DTI Software

Marc BOUTET  
Coprésident - directeur général, De Marque

Chrystian GUY  
Président et chef de la direction, Vertical 7

Stéphanie ROCHE  
Consultante

Denis ROY  
Président, Egzakt

Robert ROY  
Directeur général, Technomedia Formation

### Observateurs

Richard DAVID  
Ministère de la Culture et des Communications

Pierre LEBEL  
Ministère du Développement économique et régional

Lise MORAS  
Développement économique Canada

### Membres du comité de gestion

Gilles BERTRAND  
Directeur général

Daniel BOISMENU  
Directeur, Affaires publiques et communications

Jean-Pierre FAUCHER  
Directeur, Développement du partenariat

### RÉSEAUX D'INTÉRÊT D'ALLIANCE NUMÉRIQC (RIAN)

#### RIAN des producteurs en éducation

Coprésidents  
Alain AUBUT  
Gestion Alain Aubut inc.

Pierre-Yves MAURICE  
im8 Services-conseils

#### RIAN eLearning

Président  
Ronald W. LABRIE  
Humeng International inc.

#### Comités

Comité adviseur Sommet du jeu  
Comité des Industries de la langue  
Comité Finances  
Comité Services et applications Internet

#### Comité de sélection du Fonds d'expérimentation en multimédia

Susan Harvey  
François Laquoc  
Roger Léonard

Lise Moras  
Pierre Nicol  
Stéphanie Roche  
Gérald St-Aubin  
François Sansregret

Alliance numériQC  
Développement économique Canada  
Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM)  
Développement économique Canada  
CGI  
Consultante  
Desjardins Capital de risque  
INGENIO

# FAITS SAILLANTS

## SOUTIEN À LA COMMERCIALISATION

Plus de 60 dirigeants d'entreprises participent aux 6 missions commerciales à l'étranger. Ils y ont établi quelque 500 contacts d'affaires qui ont généré plus de 48 ententes pour une valeur totale estimée à 12 millions de dollars.

Accueil de 32 délégations, réunissant quelque 100 intervenants en provenance de partout dans le monde.

Ouverture sur l'Asie : signature d'une entente avec la Digital Content Association of Japan et présentation du séminaire *L'Asie à votre portée*.

Lancement du portail d'aide à l'exportation Action-Exportation multimédia <http://action-exportation.numeriqc.ca>

## SOUTIEN AU FINANCEMENT

Le Fonds d'expérimentation en multimédia supporte 8 projets et investit 370 000 \$ dans l'aide à l'innovation et en encadrement et accompagnement.

Plus de 70 entrepreneurs avisés tirent profit de 3 ateliers sur le financement.

## ÉVÈNEMENT

La Journée numériQC réunit 120 représentants de l'industrie qui mettent la commercialisation au cœur de leurs préoccupations.

Plus de 125 entrepreneurs et investisseurs se rencontrent au Forum financement et entrepreneurship pour faire le point sur le virage des nouveaux médias et découvrent des modèles d'affaires gagnants. Une première ! L'événement est capté et webdiffusé afin de permettre aux régions et aux absents de profiter du contenu de cette journée.

Près de 150 intervenants de l'industrie du jeu interactif se réunissent pour prendre connaissance des résultats de la première étude sur le positionnement de l'industrie du jeu interactif au Québec.

## RECHERCHE ET DIFFUSION D'INFORMATION

L'Analyse de positionnement de l'industrie du jeu interactif au Québec : une première au Québec et au Canada !

Étude de faisabilité pour la tenue du Sommet du jeu de Montréal.

Une première enquête est réalisée auprès des membres d'Alliance numériQC et des non-membres pour connaître leurs besoins, perceptions et attentes.

Rapport de veille sur les produits de convergence *Rapport de veille stratégique MIPTV-MILIA 2003*.

## REPRÉSENTATION DE L'INDUSTRIE

Dans une lettre ouverte au premier ministre, Alliance numériQC réclame le soutien de l'État en vue d'assurer la pérennité de l'industrie des contenus numériques interactifs, d'optimiser la contribution de celle-ci à l'affirmation économique et culturelle, et de donner au Québec une place sur le marché mondial des contenus numériques interactifs.

Alliance numériQC fait front commun avec les associations de multimédia canadiennes et réclame une majoration substantielle du Fonds des nouveaux médias de Téléfilm Canada.

## RÉSEAU D'INTÉRÊT EARNING D'ALLIANCE NUMERIQC

Le RIAN eLearning prend le virage de la commercialisation; Alliance numériQC, en collaboration avec les entreprises membres du RIAN, confie à une firme externe l'élaboration d'un plan de soutien à la commercialisation des entreprises en eLearning.

# MISSIONS ACCOMPLIES !

En 2003, Alliance numériQC a déployé beaucoup d'effort pour soutenir les entreprises désireuses de se faire connaître sur les marchés nationaux et internationaux.

Elle a réalisé 6 missions à l'étranger, accompagné et soutenu 35 entreprises participantes représentées par 60 propriétaires ou dirigeants d'entreprises.

**MIPTV/MILIA** : Alliance numériQC, avec l'appui de la SODEC, accompagne 10 entreprises du secteur de la convergence.

**Electronic Entertainment Expo (E3)** : Alliance numériQC permet à 7 jeunes entrepreneurs de participer à leur première mission à l'international et met en ligne sur son site un Répertoire des entreprises de jeu interactif du Québec.

**World Education Market (WEM)** : Alliance numériQC soutient et accompagne les entreprises québécoises qui désirent percer ou développer le marché international de l'éducation.

**SIGGRAPH 2003** : En collaboration avec l'Office Québec-Amériques pour la jeunesse (OFQJ), Alliance numériQC permet la participation de 9 jeunes entrepreneurs en imagerie numérique, animation 2D/3D.

**CSTD (Canadian Society for Training and Development)** : Alliance numériQC et le ministère du Développement économique et régional organisent la première présence collective d'entreprises québécoises de eLearning à cette conférence annuelle en sol canadien.

**Game Connection** : Une entente entre Alliance numériQC et Lyon Game permet la première participation de 3 développeurs québécois du secteur du jeu à cet événement habituellement réservé exclusivement aux Européens.

## DE LA PROMOTION SUR MESURE

Les entreprises inscrites à une mission par l'intermédiaire d'Alliance numériQC profitent de plusieurs outils de promotion.

Au MIPTV/MILIA, Alliance numériQC, avec l'appui de la SODEC et la collaboration d'Investissement Québec et du Fonds Bell, a organisé la conférence *L'industrie de la convergence et de la production numérique au Québec : Savoir-faire et financement* dans le but de faire la promotion des entreprises participantes et l'expertise québécoise. Cette activité a attiré une cinquantaine d'acheteurs européens.



## DES SERVICES POUR PERCER LES MARCHÉS ÉTRANGERS

Pour chaque mission Alliance numériQC assure la coordination logistique d'un stand-ombrelle à titre de chargé de projet ou en partenariat avec d'autres organismes.

Les participants aux missions bénéficient aussi d'encadrement personnalisé ou de groupe. Lors des rencontres préparatoires, où sont abordés notamment les détails logistiques et les meilleurs moyens d'approcher les acheteurs étrangers, les participants reçoivent de l'information de marché spécifique à chaque mission.

Alliance numériQC offre également aux participants une vitrine promotionnelle sur son site Internet [www.numeriqc.ca](http://www.numeriqc.ca) pour faire connaître leur profil aux partenaires d'affaires étrangers.

Pour le E3, Alliance numériQC a réalisé un montage d'extraits de jeux vidéo québécois. Cette réalisation a vendu le talent québécois aux nombreux visiteurs internationaux. Un dépliant promotionnel de l'industrie québécoise du jeu interactif a aussi été réalisé et distribué à cette occasion.

À la CSTD, Alliance numériQC a soutenu l'achalandage en remettant aux visiteurs un carton à faire estampiller par toutes les entreprises exposantes au kiosque Québec eLearning, leur donnant ainsi la chance de gagner un voyage d'affaires à Montréal.

## ACCUEIL DE DÉLÉGATIONS

Plusieurs fois par année, Alliance numériQC accueille des délégations en provenance des cinq continents. Elle présente à ses visiteurs l'industrie québécoise des contenus numériques interactifs et, selon la demande, favorise des rencontres avec des entrepreneurs québécois ou organise des tournées d'entreprises ciblées.

## 32 FOIS «BIENVENUE !»

En 2003, Alliance numériQC a reçu 32 délégations en provenance de 16 pays. Ces délégations groupaient quelque 98 représentants d'entreprises, de gouvernements, d'organismes, d'institutions d'enseignement et de médias.

**Decode Entertainment** : Par l'entremise d'Alliance numériQC, 12 entreprises québécoises de jeu ont eu la chance de créer des contacts et d'échanger individuellement avec les représentants de l'entreprise Decode, un important développeur et producteur canadien de séries télévisées animées et de contenus numériques interactifs basés sur ses séries. Ces derniers recherchaient un partenaire pour développer un titre pour console. Visites d'entreprises, rencontres d'affaires, rencontres avec des représentants d'Investissement Québec et du ministère des Finances, de l'Économie et de la Recherche, et cocktail de réseautage étaient au menu.

**Digital Content Association of Japan** : Alliance numériQC signe une entente visant à favoriser les synergies entre le Québec et le Japon pour le développement de l'industrie du multimédia et du contenu numérique. Cette entente a ouvert le prestigieux concours international japonais Digital Content Grand Prix à l'industrie québécoise qui y a répondu avec enthousiasme en soumettant 24 candidatures dans les différentes catégories. Cette entente a été entérinée et signée par la vice première ministre du Québec, madame Gagnon Tremblay, lors de son passage au Japon.

**SCÉRÉN (Services Culture Éditions Ressources pour l'Éducation Nationale)** : Alliance numériQC a permis à 12 entreprises de production et de diffusion audiovisuelles et de production multimédia d'échanger avec la délégation française sur l'opportunité de développement de projets de co-production de produits éducatifs, notamment dans la perspective de demandes spécifiques liées aux commémorations du 400<sup>e</sup> anniversaire de l'établissement de la Nouvelle-France.

## OBJECTIF COMMERCIALISATION

**Journée numériQC** : Enjeu prioritaire pour les entreprises québécoises de contenu numérique, la commercialisation fut le thème de cet événement. À travers 15 conférences et études de cas, 120 représentants de l'industrie ont pu accroître leur bagage afin de mieux affronter la concurrence et devenir plus compétitifs sur les marchés locaux et internationaux.

**Séminaire L'Asie à votre portée** : Trente et un entrepreneurs ont profité de l'expertise des délégués commerciaux du MDER (ministère du Développement économique et régional) en poste en Asie pour parfaire leurs connaissances sur les lucratifs marchés d'Asie.

**Plan de commercialisation du RIAN eLearning** : Afin d'accélérer le développement des affaires des entreprises du secteur du eLearning, Alliance numériQC a mandaté une firme pour élaborer un plan de soutien à la commercialisation. Ce plan d'action sera livré en 2004.

**Rapport de veille stratégique MIPTV/MILIA 2003** : Profitant de sa présence au MIPTV/MILIA, Alliance numériQC a enquêté sur les grandes tendances internationales en matière de convergence. Ce rapport présente les conclusions de cette enquête, recueillies à travers de nombreuses conférences et forums.

## RESSOURCES POUR L'EXPORTATION

Alliance numériQC appuie ses membres et toutes les entreprises de l'industrie numérique québécoise dans leurs démarches d'exportation. Voilà pourquoi, en 2003, elle a lancé le portail de ressources à l'exportation Action-Exportation multimédia (<http://action-exportation.numeriqc.ca>). Il regroupe une panoplie d'information sur les services, outils, programmes d'aide et autres ressources pour aider les entrepreneurs à définir leurs besoins, à cibler des formes de soutien et à trouver des outils dans leurs démarches à l'exportation.



# SOUTIEN AU FINANCEMENT

Pour Alliance numériQC, le soutien au financement des entreprises en multimédia est une priorité qui se définit par des services de renseignements et de références, des programmes d'aide, des activités de maillage et de nombreux contacts avec les bailleurs de fonds.

# RECHERCHE ET DIFFUSION D'INFORMATION

Alliance numériQC produit et diffuse de l'information spécialisée.

## PROGRAMMES DE SOUTIEN

### Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM)

Programme de soutien au pré-démarrage de projets dans le domaine du multimédia

Alliance numériQC gère le Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM) pour Développement économique Canada (DEC) et est mandatée par la SODEC pour fournir les services d'encadrement dans le cadre du programme Québec multimédia jeunesse.

La phase II du FEM est dotée d'une enveloppe totale de 2,4 millions de dollars et s'adresse à des projets technologiques à l'étape du pré-démarrage. Ces projets, liés au multimédia, incluent les médias électroniques associés aux télécommunications et aux affaires électroniques, peu importe le secteur auquel ils s'appliquent.

### Québec multimédia jeunesse (QMJ)

Programme visant à augmenter l'employabilité et à assurer une intégration rapide des jeunes dans le domaine du multimédia et des technologies de l'information

Géré par la Société de développement des entreprises culturelles du Québec (SODEC), le programme Québec multimédia jeunesse a pour but d'augmenter l'employabilité et d'assurer une intégration rapide des jeunes dans le domaine du multimédia et des technologies de l'information. Alliance numériQC a le mandat d'encadrer les projets qui sont retenus dans les volets « soutien au développement » et « soutien à la production ». En 2003, Alliance numériQC a fait bénéficier de ses conseils 13 jeunes créateurs et a continué l'encadrement de 8 entreprises, contribuant ainsi au développement de l'expertise québécoise. À la suite des élections provinciales, le programme n'a pas été reconduit.

## SERVICES CONSEILS ET D'INFORMATION SUR LE FINANCEMENT

En 2003, Alliance numériQC a également traité une centaine de demandes d'information relatives à des programmes et à des sources de financement, à des organismes de soutien et à des consultants.

## ACTIVITÉS DE MAILLAGE ET D'INFORMATION

### Forum financement et entrepreneurship

Événement de maillage entre investisseurs et entrepreneurs tenu sous le thème Le virage des nouveaux médias : opportunités d'affaires et enjeux de financement

Au total, 125 participants ont assisté à une « plateforme » de témoignages et d'échanges par le biais de tables rondes, de conférences et de présentations sur les différentes avenues stratégiques possibles pour assurer la viabilité de leur entreprise. Pas moins de sept programmes d'aide ont été présentés. Cette journée a permis aux chefs d'entreprises, intervenants du secteur et représentants gouvernementaux, d'accroître leur bagage afin de mieux se donner les moyens de prendre en main les outils de leur développement.

L'activité a été captée et diffusée sur Internet afin de permettre aux personnes intéressées et aux régions d'accéder à l'intégralité des contenus.

### Ateliers financement

Toujours pour répondre au besoin d'information des entrepreneurs, Alliance numériQC a mis sur pied trois (3) ateliers portant sur divers aspects du financement : Stratégie de commercialisation : la clé pour un financement réussi ; Présentation d'une demande de financement; Introduction au financement par capital de risque. Au total, 70 entrepreneurs y ont assisté.

## ACTIVITÉS DE PROMOTION

Alliance numériQC fait la promotion des besoins des entrepreneurs et des programmes de financement auprès des décideurs. Elle a établi des contacts avec différents organismes et sociétés incluant la Banque de développement du Canada, Fondation, les SAJE (Service d'aide aux Jeunes Entrepreneurs), Desjardins Capital de risque, Développement économique Longueuil, la Société de soutien aux Projets d'Imagerie Numérique pour le Cinéma (SPINC), Industrie Canada et Emploi-Québec. De plus, Alliance numériQC a fait la promotion du FEM à travers 30 séances d'information dont une, regroupant une trentaine de participants, à Québec.



**ANALYSE DE POSITIONNEMENT DE L'INDUSTRIE DU JEU INTERACTIF AU QUÉBEC** : Une première au Canada, cette étude conclue que l'industrie du jeu du Québec peut devenir de calibre international. Elle propose un positionnement stratégique et élabore des pistes d'action pour développer ce secteur à haut potentiel. Alliance numériQC a lancé cette étude en présence de 150 représentants de l'industrie et des médias.

**DÉVELOPPEMENT DE LA MAIN-D'OEUVRE DES ENTREPRISES QUÉBÉCOISES DE PRODUCTION DE JEUX ÉLECTRONIQUES** : Alliance numériQC a collaboré à cette étude sur les besoins de formation dans le secteur du jeu interactif, réalisée par TECHNOCCompétences.

**PLAN DE SOUTIEN À LA COMMERCIALISATION DU RIAN E-LEARNING** : Afin de soutenir les entreprises regroupées au sein du RIAN eLearning dans leur développement, Alliance numériQC, en collaboration avec ces dernières, a fait élaborer un plan d'affaires en commercialisation. Ce plan sera déposé au printemps 2004.

**PORTRAIT STATISTIQUE DE L'INDUSTRIE DU MULTIMÉDIA** : À titre de conseiller spécialiste du secteur, Alliance numériQC a collaboré à la préparation d'une étude réalisée par l'Observatoire de la culture et des communications du Québec visant à tracer un portrait statistique de l'industrie du multimédia. La réalisation de cette étude est toujours en cours.

**FINANCEMENT DE LA PRODUCTION NUMÉRIQUE INTERACTIVE À CONTENU CULTUREL** : Réalisation d'une étude sur le financement de la production numérique interactive à contenu culturel, en partenariat avec la SODEC et l'Observatoire de la culture et des communications du Québec.

## SERVICES CONSEILS ET COLLABORATIONS :

**L'apprentissage électronique (eLearning)** dans les régions de la Nouvelle-Angleterre et du Sud-Est américain (GRAMI/HEC)

**Profil de marché - Secteur des jeux électroniques aux États-Unis** : Illinois, Missouri et Wisconsin (GRAMI/HEC)

**Données de marché pour le MIPTV/MILIA**

**Données de marché pour la CSTD**

**Données de marché sur les TIC au Mexique**

**Étude pancanadienne de la firme Delvinia et Patrimoine canadien** : partenaire du sondage mené auprès des producteurs de l'industrie canadienne du média interactif pour connaître le portrait industriel (nombre d'employés, chiffre d'affaires, etc.) Première participation du Québec.

**Collaboration à une analyse de Patrimoine canadien** sur des défis des PME dans les industries culturelles, incluant le multimédia.

# REPRÉSENTATION ET PROMOTION DE L'INDUSTRIE

Alliance numériQC prend part aux consultations, débats publics et projets qui peuvent avoir un impact sur l'industrie qu'elle représente.

## Fonds des nouveaux médias de Téléfilm

**Canada** : Alliance numériQC et les associations de multimédia du Canada font front commun auprès du Comité consultatif national sur la culture canadienne en ligne pour réclamer la reconduction du Fonds et une majoration substantielle des crédits qui y sont alloués.

## Feu vert à l'élaboration d'une stratégie de développement des contenus numériques interactifs

Cet engagement, formulé par la ministre de la Culture et des Communications, Mme Line Beauchamp, dans le cadre de l'annonce du Plan de mise en œuvre des mesures visant à soutenir le cinéma et la production audiovisuelle, s'inscrit dans la foulée des représentations effectuées par Alliance numériQC depuis près de deux ans.

**Contenus de formation** : Alliance numériQC poursuit ses représentations auprès du ministre d'État à l'Éducation et à l'Emploi, M. Sylvain Simard, et du cabinet du nouveau ministre de l'Éducation, M. Pierre Reid. Elle soutient que des ressources financières doivent maintenant être injectées dans le système de l'éducation afin de permettre aux écoles d'acquérir des contenus

numériques, de libérer les droits d'auteurs sur certains contenus disponibles sur support numérique et de produire de nouveaux contenus correspondant aux programmes d'études et aux nouvelles approches pédagogiques.

**Budget du Québec 2003-2004** : Alliance numériQC réagit aux impacts négatifs de ce budget et insiste auprès du ministre des Finances, M. Yves Séguin, sur l'importance des mesures fiscales à titre d'outils essentiels au développement des entreprises et à leur capacité de produire des contenus numériques interactifs répondant notamment aux besoins du marché local.

## Actualiser le partenariat entre l'État et

**l'industrie** : Telle est la demande qu'Alliance numériQC a déposée à la ministre de la Culture et des Communications et au ministre du Développement économique et régional en vue d'assurer la pérennité de l'industrie des contenus numériques interactifs, d'optimiser la contribution de celle-ci à l'affirmation économique et culturelle, et de donner au Québec une place sur le marché mondial des contenus numériques interactifs.

## UN RÔLE ACTIF AUPRÈS DES GOUVERNEMENTS

Alliance numériQC entretient des liens étroits avec plusieurs ministères et organismes gouvernementaux. Ses principaux partenaires sont : Développement économique Canada, le ministère de la Culture et des Communications et le ministère du Développement économique et régional.

En 2003, Alliance numériQC a poursuivi ses démarches auprès de ses partenaires gouvernementaux pour faire valoir, entre autres, l'importance pour le Québec de se doter d'une véritable politique de développement, de production, de diffusion et de commercialisation des contenus numériques interactifs. L'année 2003 a également marqué un changement de gouvernement au Québec et Alliance numériQC a sensibilisé le premier ministre et les ministres responsables des dossiers qui touchent nos membres aux enjeux des différents secteurs de notre industrie.

Alliance numériQC entretient également des relations avec Industrie Canada, l'Institut de la statistique du Québec, l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCC), Patrimoine canadien, la Société de développement des entreprises culturelles du Québec (SODEC) et Téléfilm Canada.

## UNE PRÉSENCE DIVERSIFIÉE

En 2003, Alliance numériQC a apporté sa collaboration aux galas des Octas de la FIQ, des Mérites du français de l'Office de la langue française ainsi qu'au Prix spécial Ingenio dans le cadre du Concours québécois en entrepreneurship. Elle a présidé la Commission multimédia de l'Observatoire de la culture et des communications et siège sur le conseil d'administration de Valorisation Savoir Québec (VSQ). Elle est également membre de la Table des technologies de l'information (TI) du Grand réseau des acteurs et promoteurs du partenariat économique (GRAPPE) de la Chambre de commerce de Québec, participe aux travaux sur la Politique culturelle de la Ville de Montréal ainsi qu'aux rencontres bisannuelles de l'Équipe Sectorielle Commerciale Canada pour les Produits et Services Culturels (Trade Team Canada), organisées par Patrimoine Canada.

Alliance numériQC a signé des **ententes de partenariat** avec le Centre francophone d'informatisation des organisations (CEFRIO), la Cité Multimédia, le Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM), la Fédération de l'informatique du Québec (FIQ), la Voix des Entrepreneurs en T.I. de Québec (VETIQ), le Groupe des partenaires en technologies de l'information (GPTI), l'International Game Developer Association (IGDA), l'Institut du commerce électronique, l'Institut National de l'image et du son (INIS), Montréal International, le Réseau interlogiQ, TECHNOCCompétences et le World Trade Centre Montréal.

Alliance numériQC a aussi collaboré avec le Canadian New Media Awards (CNMA), l'Association canadienne de production de film et télévision (ACPFT) et New Media Business Alliance (NMBA).

# LA VOIX DES MEMBRES

Pour favoriser les échanges sur des sujets très spécialisés et ainsi élaborer et mettre en œuvre des solutions, les membres se regroupent au sein de Réseaux d'intérêt d'Alliance numériQC (RIAN) ou de comités.



## UNE INFORMATION DE PREMIÈRE LIGNE

Vaste plate-forme de renseignements et de banques de données, [www.numeriqc.ca](http://www.numeriqc.ca) est la référence Web sur l'industrie du multimédia et des contenus numériques interactifs du Québec.

**Un site consulté !** En 2003 : 345 000 visites, 412 183 pages vues et 5,3 millions de "hits".

**Le Bulletin hebdomadaire** renseigne plus de 3 500 acteurs de l'industrie sur les plus récentes activités et occasions d'affaires d'ici et d'ailleurs.

**Afin d'accroître la visibilité** accordée aux membres et à l'industrie, le site a été réaménagé et bonifié, et une nouvelle image corporative a été élaborée. Il sera en ligne début 2004.

**Le site offre également l'accès gratuit au Guide de l'industrie multimédia et nouveaux médias**, produit par le Lien multimédia, qui présente quelque 1500 entreprises du milieu.

## DE BELLES OCCASIONS DE MAILLAGE

En 2003, Alliance numériQC a continué à organiser plusieurs activités favorisant le maillage et l'échange sur des questions qui touchent de près l'industrie.

La **Journée numériQC** sur le thème La commercialisation au cœur de vos produits et services.

Le **Forum financement et entrepreneurship** sur le thème Le virage des nouveaux médias.

L'**Heure numériQC** a proposé deux débats sur des thèmes d'actualité :

Les contenus payants : la voie vers la rentabilité ?

Le produit de convergence québécois peut-il être profitable ?

**Trois ateliers portant sur divers aspects du financement** :

Stratégie de commercialisation: la clé pour un financement réussi

Présentation d'une demande de financement

Introduction au financement par capital de risque

Le **Noël numériQC** et le **Golf numériQC** ont permis à 225 entrepreneurs de joindre affaires, maillage et plaisir et ce, sans compter la participation aux quatre **5 à 7**

informels dont un s'est déroulé à Québec.

**Le RIAN des producteurs en éducation** porte une attention particulière à la commercialisation locale des contenus éducatifs interactifs et au respect des droits d'auteur dans le système éducatif. Il a sensibilisé le ministre d'État à l'Éducation et à l'Emploi à ses demandes, soit d'inciter le gouvernement du Québec à élaborer une politique de production, de diffusion, d'utilisation et de financement des contenus éducatifs interactifs. Ses réclamations sont regroupées dans le mémoire *Priorité aux contenus éducatifs interactifs – Le temps d'agir*.

**Le RIAN eLearning** vise à soutenir et promouvoir l'industrie québécoise du eLearning. Afin de favoriser le développement de ce marché sur le plan local et national, Alliance numériQC, avec l'aide de membres du RIAN, a poursuivi les rencontres auprès des donneurs d'ordre des deux paliers de gouvernement. Les membres ont participé à la mission CSTD et sont allés en appel d'offres pour la production d'un plan de soutien en commercialisation. Alliance numériQC a contribué à mettre sur pied l'antenne québécoise de la Banque mondiale (GDLN) devenue depuis Valorisation Savoir Québec. Alliance numériQC a aussi joint les rangs de l'Association canadienne des entreprises de eLearning (ACEel) et y est représenté par le président du RIAN eLearning.

**Comité adviseur Sommet du jeu** : Mobilisée par l'étude *Analyse de positionnement de l'industrie du jeu interactif au Québec* dans laquelle SECOR Conseil recommandait notamment d'accroître la visibilité de ce secteur, d'améliorer la formation de sa main-d'œuvre et d'augmenter son rayonnement à l'étranger, Alliance numériQC a commandé une étude de faisabilité pour organiser à Montréal en 2004 un sommet du jeu. L'industrie s'est mobilisée autour de ce projet et un comité adviseur a été formé.

**Comité des Industries de la langue** : Ce comité avait pour but de commercialiser les produits du secteur des industries de la langue. Il a donné naissance à l'Association de l'industrie de la langue (AILIA).

**Comité Services et applications Internet** a comme mandat de promouvoir les entreprises spécialisées en services et applications Internet en tant que partenaires rentables pour leurs clients. Ce groupe a recentré ses efforts sur le thème « Vendre nos produits ».

**Comité Finances** : Ce comité s'est penché sur les problématiques du financement de la production numérique interactive, principalement sur la question de l'effet réducteur du Fonds Téléfilm sur le crédit d'impôt à la production de titres multimédias.



3-SOFT 4-Elements media A2M Artificial mind and movement Académie québécoise du théâtre Ambassade de France au Canada  
 Amiral partenaires Arinso Canada Association des professionnels en Intranet (API) Atredes Technologies Bell Canada  
 Beenox Bug tracker Cadmian Caisse populaire Desjardins de la Maison Radio-Canada Callio Technologies  
 Canica International CDEC Centre Sud-Plateau Mont-Royal Cégep@Distance Cégep du Vieux Montréal Centre d'entreprises et  
 d'innovation de Montréal (CEIM) Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM) Centre de transfert pour la réussite éducative du  
 Québec (CTREQ) Centre francophone d'informatisation des organisations (CEFRIO) Centre NAD (Centre national d'animation et de design)  
 CIB Développement organisationnel Cilyls Cité Multimédia Montréal CogniScience - Micro-Intel Collège Champlain  
 Collège de Maisonneuve - Institut des technologies de l'information (ITI) Collège Édouard-Montpetit Concepsoft Coolstreak Cartoons  
 Corporation General Physics CREO Cybergénération De Marque Deslauriers & Associés Digicharm Digital Concepts DC Studios  
 Digital Fiction DI-O-MATIC Discreet Disques RSB Druide Informatique DTI Software eConcordia.com  
 Éditions du renouveau pédagogique (ERPI) Egzakt Enzyme Testing Labs ESPACE TECHNOLOGIES Evillusion  
 Fasken Martineau DuMoulin Fonds de la radiodiffusion et des nouveaux médias de Bell Fonds de solidarité des travailleurs du Québec (FTQ)  
 Formation Terra Nova Forum Universalis Fugitive Interactive Gestion Alain Aubut Gestion Univalor  
 Guillaume Anorté Groupe Collégia Groupe Conseil CM Groupe INEO Groupe Mentor Hexacto High Road Communications  
 Humeng International IBM Canada Idées au cube IGDA - International Game Developers Association ilasalle  
 im8 Services-conseils INFO-KIT Technologies INGENIO - Loto-Québec Inno-Centre Inpix Média Institut national de  
 l'image et du son (INIS) Institut national de la recherche scientifique Intelligentia Intelligence Digitale Investissement Québec  
 JAM@TI JF Arseneau conseil Kaydara Laboratoires Den-O-Tech Lab)idéeclic! Lanla Client Mystère LMSOFT  
 Logiciels MISTIC Logilangue international Marigny solutions internet Microïds Canada Microsoft Canada Mindscape Canada  
 Multimédiarts Musitechnic NetMarketingSolution.com Netsym communication Nomino Technologies Novasys

## ENTREPRISES MEMBRES — 2003

Novisoft Formation<sup>e</sup> Office national du film du Canada (ONF) Osler, Hoskin & Harcourt LLP Passeport multimédia  
 Photo-Souvenir.com Productions 10e avenue Productions Léa Pascal Productions Multiméga Productions Silentio  
 Productions Vic Pelletier Provestech QA International Quazal RADAR Services Conseils Reeves interactive  
 Réseau interordinateurs scientifique québécois (RISQ) Réseau inter logiQ Sarbakan ScienceTech Communications SémioDesign  
 SGF Tech Société Radio-Canada SONO DESIGN Stéphanie Roche Consultante Studios Side city SVI eFormation  
 Syklik Technologies TECHNOCompétences Technologies Cogigraph Technomédia Formation Tecslut Eduplus  
 Téléfiction Productions Télémediatique Télé-Québec Témoin Production TOKOM Tram Design Multimédia  
 Trancontinental Ross-Ellis Transport Canada Turbulent Média Tu sais quoi Ubisoft Union des artistes Université de Sherbrooke  
 Vertical 7 Virtools Wave Generation Zirgon Zone 3

Alliance numériQC  
 MédiaSphère Bell  
 335, boul. de Maisonneuve Est, bureau 300  
 Montréal (Québec) H2X 1K1  
 Téléphone : (514) 848-7177  
 Télécopieur : (514) 848-7133  
 Sans frais, Canada et É.-U. : 1 866 848-7177  
 Courriel : alliance@numeriqc.ca  
 Site Internet : www.numeriqc.ca

