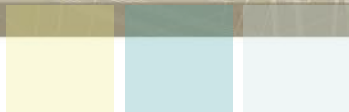


**RAPPORT
D'ACTIVITÉ
2005**

www.numeriqc.ca



Alliance numériQC
RÉSEAU DE L'INDUSTRIE NUMÉRIQUE DU QUÉBEC

MOT DU PRÉSIDENT

Dès ma nomination à titre de président du conseil d'administration d'Alliance numériQC, je me suis attaqué, avec mes collègues du conseil d'administration et la direction générale, à relever les défis de notre ambitieux plan d'affaires. L'industrie du multimédia et des contenus numériques se diversifie et évolue rapidement. Les secteurs des producteurs de contenus éducatifs, du eLearning, du jeu vidéo, des services et applications Internet ont des modèles d'affaires, de croissance et de développement distincts qui doivent être constamment réajustés. Oeuvrer au sein d'Alliance numériQC et combler les attentes des partenaires gouvernementaux, des membres et faire la promotion de notre industrie est un défi qu'ensemble nous avons relevé avec succès.

L'année 2005 marque la fin d'un premier cycle de cinq ans pour Alliance numériQC. Fiers de nos réalisations et de notre bilan, tournés vers l'avenir, nous pouvons nous réjouir d'avoir contribué, grâce à la collaboration de nos membres et de nos partenaires, à la relance de cette industrie. À ce chapitre, nos réalisations en 2005 ont été tout simplement remarquables. Au plan financier, Alliance numériQC a poursuivi sa recherche d'autonomie financière. Pour la première fois, la croissance exceptionnelle de nos revenus a permis de créer un fonds de réserve. Celui-ci nous permettra d'investir davantage dans certains projets porteurs et d'accélérer la réalisation de quelques volets du plan d'affaires.

Aujourd'hui, plus que jamais, Alliance numériQC est reconnue comme la voix de l'industrie du multimédia et des contenus numériques interactifs au Québec. Elle est intervenue notamment auprès du Conseil du trésor et du ministère de l'Éducation, a participé activement à la fondation de la CI@IC, appuyé la demande de renouvellement de la licence de Bell ExpressVu et soumis au ministre du Développement économique, de l'Innovation et de la Recherche, M. Claude Béchar, un programme de soutien pour notre industrie.



« Aujourd'hui, plus que jamais, Alliance numériQC est reconnue comme la voix de l'industrie du multimédia et des contenus numériques interactifs au Québec. »

Le succès significatif de la seconde édition du Sommet international du jeu de Montréal, l'envol pris par le réseau d'intérêt eLearning, la hausse des adhésions, la participation accrue à nos activités permettent un rayonnement exceptionnel de notre industrie, de nos entreprises, de Montréal et du Québec. Cependant, il nous faudra maintenir ce rythme.

Alliance numériQC est une organisation performante et responsable dont je suis fier d'en présider les destinées. Mais, nos défis restent nombreux. Alliance numériQC est votre association et je vous incite à l'appuyer et à la faire rayonner.

En terminant, je tiens à remercier chaleureusement les membres du conseil d'administration, les membres bénévoles des réseaux d'intérêt et des différents comités, les employés de la permanence ainsi que tous nos partenaires, plus particulièrement les gouvernements du Canada et du Québec, pour leur dévouement et leur soutien. C'est grâce à l'implication de chacun que nous réussirons à assurer la croissance, le développement et le rayonnement de notre industrie au Québec comme à l'étranger.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rémi Racine'.

Rémi Racine
Président du conseil d'administration

MOT DU DIRECTEUR GÉNÉRAL


C'est avec grand plaisir et beaucoup de fierté que je vous présente le bilan des activités d'Alliance numériQC pour 2005. Cinq ans après le lancement de cet ambitieux projet, Alliance numériQC a atteint en 2005 son rythme de croisière, entre autres grâce au soutien indéfectible des partenaires gouvernementaux, à la participation des membres et à l'appui des partenaires d'événements. L'année 2005 marque pour Alliance numériQC la fin d'un premier cycle et le départ d'une nouvelle ère de croissance. La période qui s'ouvre s'annonce très stimulante pour notre organisation, nos membres, notre industrie et nos partenaires.

Nous avons, en 2005, réalisé un plan d'affaires qui répondait aux attentes de nos membres et de nos partenaires. Le travail des bénévoles qui siègent au conseil d'administration, dans les divers comités et réseaux d'intérêt nous apportent une contribution précieuse. Ainsi, Alliance numériQC peut mieux cerner les enjeux et les défis de l'industrie et produire des plans d'actions qui permettent un réel développement des secteurs concernés. À ce chapitre, le secteur du eLearning a réalisé et mis en place un ambitieux plan d'activité qui vise, dans un premier temps, la mise en valeur et la reconnaissance de ce mode d'apprentissage au Québec. Le secteur des producteurs en éducation a, quant à lui, travaillé à l'élaboration d'un projet de relance bien étoffé. Du côté du secteur du jeu vidéo, la deuxième édition du Sommet international du jeu de Montréal a encore une fois surpassé les attentes en accueillant 750 participants au Centre Mont-Royal.

Alliance numériQC a lancé deux études fort attendues qui donnent à l'industrie des outils pour mieux connaître son environnement. Les *Indicateurs numériQC 2005* en collaboration avec le CEFRIQ et le *Profil des établissements spécialisés en production multimédia en 2003-2004 au Québec*, réalisé par l'Observatoire de la Culture et des Communications en collaboration avec Alliance numériQC, ont été reçus avec enthousiasme. Enfin la croissance importante de l'adhésion témoigne de la justesse de nos actions et de la satisfaction des membres.

En 2005, Alliance numériQC a augmenté sa part d'autofinancement, résorbé son déficit accumulé et s'est constitué un fonds de réserve intéressant. Elle a maintenant des assises solides en termes de reconnaissance, de représentativité, d'expertise, de vision et de stratégies ce qui lui permettra de s'engager dans un nouveau cycle qui s'avérera sûrement encore plus favorable au développement et à la croissance de notre industrie.

Les succès d'Alliance numériQC reposent non seulement sur la participation de ses membres et de l'industrie, mais aussi sur l'excellence de sa permanence qui assure la réalisation du plan d'affaires et de nombreux projets ponctuels. À cette équipe expérimentée, compétente et dédiée, merci infiniment. Je tiens également à remercier le président du conseil et les membres du conseil d'administration pour leur engagement et leurs précieux conseils. Enfin, un grand merci aux partenaires gouvernementaux, Développement économique Canada, le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation et le ministère de la Culture et des Communications, aux partenaires institutionnels, Téléfilm Canada et Investissement Québec, ainsi qu'aux nombreux partenaires corporatifs qui par leur soutien et leur support ont permis à Alliance numériQC d'atteindre ses ambitieux objectifs.



« L'année 2005 marque pour Alliance numériQC la fin d'un premier cycle et le départ d'une nouvelle ère de croissance. La période qui s'ouvre s'annonce très stimulante pour notre organisation, nos membres, notre industrie et nos partenaires. »



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 chacun des secteurs représentés et facilite leur développement en offrant à ces dernières une gamme étendue de services qui répondent à leurs besoins. Au 31 décembre 2005, elle regroupait 168 organisations membres représentées par 257 délégués.

Alliance numériQC, organisme à but non lucratif, bénéficie de l'aide financière de Développement économique Canada, du ministère de la Culture et des Communications du Québec et du ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation.

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 tournée vers 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 liés 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 2005

Membres du comité exécutif

Président

Rémi RACINE, Président, A2M

Vice-présidente

Tanya CLAESSENS
Présidente, Kutoka Interactive

Vice-président

Alain THIBAUT
Président – directeur général
Nomino Technologies

Secrétaire

Sylvain PERRON, Président, Dialect

Trésorier

Pascal TESSIER-FLEURY
Vice-président, Finances, Sarbakan

Administrateurs

Présidente sortante

Suzanne GUÉVREMONT
Directrice générale, Centre NAD

Marc BOUTET

Coprésident - directeur général, De Marque

André D'ORSONNENS

Président du conseil et chef de la direction
Druide informatique

Gaétan FORCILLO

Vice-président des opérations
QA International

Louis G. GARCEAU (jusqu'au 20 oct. 2005)
Vice-président, Tecslult Eduplus

Michel SCHINCK

Président, Arinso Canada

Alain TASCAN

Vice-président - directeur général
Electronic Arts Montréal

Observateurs

Jean ASSELIN, ministère de la Culture
et des Communications

Pierre LEBEL, ministère du
Développement économique, de
l'Innovation et de l'Exportation

Lise MORAS, Développement économique
Canada pour les régions du Québec

ALLIANCE NUMÉRIQC EN 2005

Membres du comité de gestion

Gilles BERTRAND, directeur général

Jean-Pierre FAUCHER, directeur
Développement du partenariat

Harold GENDRON, coordonnateur cadre
Veille et information de marché

Jean-François ARSENEAU, coordonnateur
Services aux membres

RÉSEAUX D'INTÉRÊT D'ALLIANCE NUMÉRIQC (RIAN)

RIAN des producteurs en éducation

Président
Marc BOUTET, De Marque

RIAN eLearning

Président
Claude MARTEL, Educonsillium

COMITÉS

Comité consultatif Sommet international du jeu de Montréal

Comité Finances

Comité Services et applications Internet (SAI)

Comité de sélection du Fonds d'expérimentation en multimédia

Susan HARVEY	Alliance numériQC
André D'ORSONNENS	Représentant du conseil d'administration
François LAQUOC	Développement économique Canada
Roger LÉONARD	Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM)
Lise MORAS	Développement économique Canada
Gérald ST-AUBIN	Desjardins Capital de risque
François SANSREGRET	INGENIO



FAITS SAILLANTS 2005

Les membres entérinent la **nouvelle structure d'adhésion**. Une nouvelle catégorie est créée : les membres grand partenaire. A2M, Bell, Deloitte, Electronic Arts, Ericsson Canada, Ingenio et Sarbakan répondent à l'appel.

Le Fonds d'expérimentation en multimédia **appuie 8 entreprises et investit 490 000 \$** dans l'aide à l'innovation et en encadrement.

Alliance numériQC attaque le **marché du sans-fil**. Elle organise une mission au Mobile Entertainment Summit et au CTIA.

Le RIAN eLearning complète le montage financier de son plan d'action et devient **Alliance eLearning**.

Alliance numériQC présente une demande formelle au cabinet de la **Présidente du Conseil du trésor** pour la mise sur pied d'un programme favorisant l'acquisition par les donateurs d'ordre gouvernementaux de contenus et de services offerts par les PME du secteur des contenus numériques interactifs du Québec.

Alliance numériQC participe activement à la mise sur pied de **L'Alliance interactive canadienne (CI@IC)**, coalition des associations provinciales en multimédia.

ÉVÉNEMENTS et ACTIVITÉS

Plus de **750** artisans de l'industrie du jeu participent à la 2^e édition du **Sommet international du jeu de Montréal** : un succès retentissant.

Une centaine d'entrepreneurs avisés bénéficient de conseils judicieux et pratiques pour parler affaires avec les investisseurs lors de la 4^e édition du **Forum financement et entrepreneurship numériQC**.

DEUX PREMIÈRES

Alliance numériQC et le CEFRIO publient les tous premiers **Indicateurs numériQC**. Cette enquête présente les tendances de consommation de services et d'équipements numériques des foyers québécois.

L'Observatoire de la culture et des communications lance le 1^{er} **profil statistique de l'industrie** depuis 1999. Le Québec peut prétendre faire partie des principales plaques tournantes de l'industrie numérique à l'échelle internationale.

LES ACTIVITÉS NUMÉRIQC

Quelque 290 participants se joignent à l'un de nos dix ateliers pour enrichir leur savoir. Ils ont débattu de logiciel libre versus la propriété intellectuelle, ont été invités, dans une approche personnalisée, à reconsidérer le positionnement de leur entreprise et à en préciser l'offre, et ont appris à profiter pleinement des crédits d'impôt. Ils se sont aussi informés des normes et standards universels qui favorisent l'interchangeabilité des technologies d'apprentissage en eLearning. Ce dernier atelier a été organisé par Alliance numériQC pour le compte d'Industrie Canada.

COMMUNICATION NUMÉRIQC

www.numeriqc.ca

Le site www.numeriqc.ca est sans contredit la référence Web sur l'industrie québécoise du multimédia et des contenus numériques interactifs. On y retrouve une vaste plateforme de renseignements et de références pour vous aider à faire fructifier vos affaires, dont :

- la section Études et références, enrichie régulièrement de capsules de veille qui font le point sur les sous-secteurs de l'industrie et analysent les marchés.
- une revue de presse spécialisée et d'importantes sources d'information dont le Répertoire des programmes d'aide au financement et le Répertoire des membres d'Alliance numériQC.

L'indice de fréquentation du site a connu une augmentation de 40 % du nombre de visites et de 50 % du nombre de pages vues depuis 2004. De plus, une version anglaise du site corporatif a été mise en ligne.

Bulletin numériQC

Bulletin électronique bimensuel, il renseigne plus de 3 100 acteurs de l'industrie sur les activités et occasions d'affaires d'ici et d'ailleurs. Les membres sont mis en valeur tour à tour dans la section *Portrait d'un membre* qui pointe les clients potentiels vers sa fiche descriptive. La section *Nouvelles des membres* fait aussi la promotion de leurs réalisations. En 2005, plus de 250 communiqués des membres ont été diffusés dans les bulletins.

www.sommetjeumontreal.com

Vitrine bilingue du Sommet international du jeu de Montréal, elle est consultée par des milliers d'internautes : 37 000 visites pour le site français et 52 400 pour le site anglais pour un total de 158 650 pages vues.

COMMERCIALISATION NATIONALE ET INTERNATIONALE

Game Developer Conference (GDC).

Alliance numériQC accompagne 10 membres. Réserve et aménagement d'un kiosque, soutien au niveau de la logistique, des communications et production d'une brochure de groupe.

Intracom (Paris).

Alliance numériQC recrute 4 entreprises des secteurs intranet, extranet et Internet pour participer à cette mission commerciale organisée par le MDEIE et Eventia. Les entrepreneurs participants ont également développé des contacts d'affaires à Bruxelles.

Electronic Entertainment Expo (E3).

Mandatée par Téléfilm Canada, Alliance numériQC, coordonne la présence canadienne de 21 entreprises canadiennes dont 10 membres. Pour la première fois, le Pavillon du Canada est situé dans le West Hall, aux côtés de SONY et de Nintendo, et connaît un fort achalandage.

CTIA Wireless I.T. & Entertainment.

Alliance numériQC accompagne 5 entreprises dans une mission exploratoire au Mobile Entertainment Summit, conférence qui traite des dernières tendances en matière de contenu et d'applications pour le sans-fil, et au CTIA Wireless I.T., la plus importante foire commerciale aux États-Unis dans ce domaine.

Game Connection.

Un partenariat entre Alliance numériQC et Lyon Game permet la participation de 5 entreprises québécoises de jeu à la 5^e édition de cet événement à Lyon. Grâce à un carnet de rendez-vous bien rempli, nos entrepreneurs ont pu rencontrer 80 des plus importants éditeurs mondiaux de jeux vidéo.

En 2005, Alliance numériQC a poursuivi son soutien aux entreprises désireuses de se faire connaître sur les marchés nationaux et internationaux en leur offrant un soutien financier et organisationnel.

Elle a réalisé 5 missions, soutenu 34 entreprises et accompagné près de cinquante dirigeants et responsables de développement des affaires.

Avancée sur le marché du sans-fil

Le marché du contenu destiné aux appareils mobiles offre indéniablement des perspectives des plus prometteuses. Alliance numériQC a commencé à prospecter ce marché en mettant sur pied une première mission dans le secteur du sans-fil.

Collaboration fructueuse sur les marchés du Maghreb

Alliance numériQC, en collaboration avec SOFiTIC, a été l'hôte d'un séminaire d'information sur l'offre tunisienne dans le secteur des TIC. Le représentant économique de la Tunisie à Montréal a présenté à une quarantaine de participants l'offre technologique et commerciale de son pays.

Ce séminaire précédait la venue d'une mission de 6 entrepreneurs tunisiens en recherche de partenaires à Montréal. Alliance numériQC a collaboré à la mise en place de plus de 20 rendez-vous d'affaires. À la suite de ces rencontres, SOFiTIC annonce la concrétisation de quatre partenariats entre des entreprises canadiennes et tunisiennes.

Welcome! Bienvenido! Willkommen!

En 2005, Alliance numériQC accueille 16 délégations de haut niveau regroupant quelque 50 participants en provenance d'Europe et surtout d'Asie.

De façon générale, Alliance numériQC présente à ses visiteurs l'industrie québécoise des contenus numériques interactifs, fait valoir le Sommet international du jeu de Montréal auprès des délégations intéressées par ce secteur d'activité et favorise des rencontres avec des entrepreneurs québécois lorsque les délégations en font la demande. Alliance numériQC a consolidé ses liens avec le Japon, poursuivi le développement de ses rapports avec la Chine, accompagné les dirigeants d'une entreprise qui planifie de s'installer à Montréal et d'une autre à la recherche de partenaires pour développer un jeu sur console.

SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL



La deuxième édition du Sommet international du jeu de Montréal (SIJM) s'est déroulée les 2 et 3 novembre 2005 au Centre Mont-Royal. Ce rendez-vous annuel des professionnels de l'industrie du jeu a connu encore cette année un très grand succès. Alliance numériQC y a accueilli plus de 750 participants. Soulignons que 39% des entreprises et institutions présentes et 22,5% des participants provenaient de l'extérieur du Québec. Enfin, le SIJM a réuni plus de 40 conférenciers et reçu 35 journalistes, la plupart provenant de l'étranger.

«I must say that MIGS 2005 has assembled quite an impressive line up of speakers. Dare I say the most significant non-GDC/E3 line I've ever seen?»

—Jason Della Rocca, Executive Director, International Game Developers Association



Un monde de connaissances

Le SIJM 2005 a présenté des sessions de développement des expertises et des conférences regroupées autour de deux thèmes principaux, Next Gen et Casual/Online/Alternative/Mobile, dans les volets programmation, art, design, et production/affaires. Parmi les conférenciers invités, mentionnons Warren Spector qui a prononcé la conférence d'ouverture, Hideki Konno de Nintendo Japon, créateur du succès mondial *Nintendogs*, et Eric Zimmerman de GameLab qui a notamment démontré l'importance du rôle du concepteur de jeux dans la création de règles servant à structurer l'expérience d'un joueur.

Relations et atmosphère

Alliance numériQC a souligné l'ouverture de la cuvée 2005 du Sommet lors d'un cocktail la veille de l'événement. Au jour 1, la très prisée soirée VIP a réuni quelque 200 invités choisis. Le SIJM 2005 a pris fin sur un «Game Design Challenge», suivi d'une soirée festive organisée conjointement par Alliance numériQC et IGDA.

Une impressionnante couverture médiatique

Trente-cinq journalistes attachés à autant de médias, tant de la presse écrite qu'électronique, étaient au rendez-vous. De nombreuses entrevues ont été données. Elles ont généré une centaine d'articles dans les journaux imprimés et sur près de 50 sites Internet à vocation spécialisée, de même que huit apparitions sur les ondes télévisuelles et radiophoniques.

Un cahier spécial sur l'industrie du jeu vidéo a été publié par le journal *Les Affaires*, attestant ainsi de l'importance de l'événement pour un média d'affaires.



SOUTIEN AU FINANCEMENT

Le soutien au financement des entreprises du secteur est prioritaire pour Alliance numériQC. Il prend la forme d'ateliers, de services de renseignements et de références, d'activités de promotion et de maillage ainsi que la gestion du Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM).

Comité financement

Le comité financement, mis en place par le conseil d'administration, a pour mandat d'identifier, dans un rapport qui sera présenté aux instances gouvernementales, les actions prioritaires pour le financement adéquat de la production de titres multimédias interactifs au Québec. Le 26 avril 2005, les membres, réunis en assemblée générale, adoptent les recommandations du comité.

Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM) – phase II

Alliance numériQC gère le Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM) qu'a mis sur pied Développement économique Canada (DEC). Le FEM est l'un des rares fonds à offrir du financement de projets à l'étape du prédémarrage dans le domaine du multimédia.

En 2005, Alliance numériQC a soutenu 8 projets pour un investissement total de 490 000 \$ du Fonds d'expérimentation en multimédia (FEM) – phase II, soit 400 000 \$ pour appuyer l'aide à l'innovation technologique (montant non remboursable) et 90 000 \$ pour encadrer et accompagner les entrepreneurs dont les projets ont été retenus (montant remboursable).

Ces entreprises oeuvrent dans divers secteurs, dont le eLearning, la photo numérique, l'imagerie et la simulation pour le secteur médical et industriel, la configuration d'interface usagers dynamiques, le divertissement interactif, la télésurveillance sur plateformes mobiles et l'animation 2D/3D.

Services-conseils et information sur le financement

En 2005, Alliance numériQC a traité 190 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

Ateliers financement

Dans le but de répondre aux besoins d'information des entrepreneurs, Alliance numériQC a offert quatre ateliers portant sur divers aspects du financement. Deux d'entre eux se sont déroulés sous forme de rencontres individuelles. Au total, 47 entrepreneurs ont profité de ces ateliers.

Activités de promotion

Alliance numériQC fait la promotion des besoins des entrepreneurs et des programmes de financement auprès des décideurs publics et privés. Elle entretient des contacts avec de nombreux organismes et sociétés, notamment la Banque de développement du Canada, la RBC Banque Royale et les Centres locaux de développement (CLD).

Alliance numériQC a organisé 32 séances d'information afin de promouvoir le FEM dont une pour le Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal (CEIM) et une autre pour la Plate-forme création multimédia de Québec.

Répertoire des programmes d'aide au financement

Le Répertoire des programmes d'aide au financement compte plus de 70 sources d'aide financière qui s'adressent spécifiquement aux entreprises qui oeuvrent dans l'industrie des contenus numériques. Chaque ressource est répertoriée dans une fiche descriptive qui permet de saisir d'un simple coup d'œil les éléments essentiels.



Forum financement et entrepreneurship numériQC

En présence d'une centaine de participants, la 4^e édition du Forum financement et entrepreneurship numériQC a été placée sous le thème *Défis financement 2005, Retour au fondamental*. Six conférenciers chevronnés ont partagé conseils concrets et pratiques afin que les entrepreneurs puissent démontrer de façon convaincante la viabilité, la rentabilité et la capacité de croissance de leur entreprise lors de recherche de capitaux. Le tout s'est déroulé dans un climat favorable à la mise en relations et aux échanges entre entrepreneurs et investisseurs.

RECHERCHE ET DIFFUSION D'INFORMATION



Les activités de veille donnent à l'industrie des outils pour leur développement et permettent à Alliance numériQC de mieux cibler ses actions. Elles interviennent dans une très grande majorité des projets et des travaux réalisés par Alliance numériQC.

Aperçu des capsules veille publiées en 2005

Le eLearning perce en éducation

Portrait de l'évolution de l'apprentissage en ligne dans les collèges et universités aux États-Unis.

Le marché des TIC en Europe

Comparaisons et tendances des différents secteurs (télécommunications, commerce électronique, équipement des ménages, loisirs numériques, etc.).

L'achat de contenus en ligne aux États-Unis

Rapport d'analyse sur l'achat de contenu en ligne aux États-Unis.

L'utilisation d'Internet dans l'Union européenne

L'utilisation d'Internet dans les États membres de l'Union européenne (UE25), en Bulgarie, en Roumanie, en Turquie, en Norvège et en Islande.

Le marché du jeu vidéo aux États-Unis

Enquête auprès de 1 500 ménages américains qui possèdent une console de jeu ou un ordinateur.

Les besoins du milieu de l'éducation

Problématique autour du développement de contenus éducatifs en ligne relativement aux attentes des enseignants canadiens des niveaux primaire et secondaire.

L'industrie du sans-fil aux États-Unis

Rapport sur la situation de la concurrence dans le marché du cellulaire aux États-Unis.

Usager d'Internet : qui êtes-vous ?

Comparaison des usagers et non usagers d'Internet à partir d'une grande variété d'indicateurs.

Recherche et outils de développement



- Lancement de la première enquête statistique sur l'industrie du multimédia depuis 1999. L'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ) et Alliance numériQC rendent public les résultats de **Profil des établissements spécialisés en production multimédia en 2003-2004** au Québec. Alliance numériQC en conclut que le Québec peut prétendre faire partie des principales plaques tournantes de l'industrie numérique à l'échelle internationale. Ce projet a été rendu possible grâce au soutien financier de Développement Économique Canada et du ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation.



- Dévoilement par Alliance numériQC et le CEFRIQ des tout premiers **Indicateurs numériQC**. Les résultats de ce sondage, réalisé auprès des adultes du Québec, sur la possession d'équipement numérique et l'utilisation d'Internet dans les foyers, offrent aux acteurs de notre industrie un outil précieux pour mieux comprendre le marché québécois. Ce projet a été rendu possible grâce au soutien financier de Développement Économique Canada et du ministère de la Culture et des Communications du Québec.

Collaborations

- Alliance numériQC participe à l'Étude Ambroise Bouteille sur le positionnement de l'industrie française du jeu vidéo en expliquant le modèle québécois.
- Alliance numériQC collabore avec Samson Belair Deloitte Touche à la première phase d'une étude sur la formation offerte en jeu dans l'Ouest canadien et américain.
- Alliance numériQC devient partenaire de l'enquête **NETPub** menée par le CEFRIQ. Cette enquête étudie les possibilités d'Internet en matière de communication-marketing et de publicité. Publication des résultats à l'automne 2006.

Diffusion

Alliance numériQC a publié 21 capsules veille dans son Bulletin bimensuel. Elles signalent l'existence d'une étude ou d'une recherche pouvant servir les entreprises et intervenants de l'industrie des contenus numériques dans leurs activités de développement et de planification.

En 2005, Alliance numériQC procède à la refonte de la section Études et références du site Internet afin de faciliter la recherche parmi les capsules et documents disponibles.

REPRÉSENTATION ET PROMOTION DE L'INDUSTRIE

Les activités de représentation auprès des gouvernements et autres institutions privées ou publiques sont essentielles à une bonne compréhension de notre industrie, à son positionnement et à son développement.

Alliance numériQC participe aux consultations, débats publics et projets qui touchent les enjeux qui ont un impact sur l'industrie.

Dans un but de collaboration, de concertation et d'information, 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, de l'Innovation et de l'Exportation.

Alliance numériQC développe des relations avec Patrimoine canadien, Téléfilm Canada et Industrie Canada. Elle siège à la présidence du comité multimédia de l'Observation de la culture et des communications (OCCQ) et à son conseil d'administration, et participe au Groupe conseil sur le gouvernement en ligne. Elle maintient également des liens étroits avec plusieurs organisations qui collaborent au développement de notre industrie, notamment le CEFRIO, le CRIM, TECHNOCompétences et Hexagram.

Alliance numériQC participe activement à la mise en place de L'Alliance interactive canadienne (CI@IC). Regroupant huit associations provinciales, dont Alliance numériQC, cette nouvelle association nationale permettra de mieux appuyer les demandes de l'industrie à Ottawa.

Un rôle actif et des demandes constructives

Alliance numériQC souhaite un financement accru au démarrage d'entreprises. Elle présente au ministre du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation (MDEIE) les principales revendications du plan d'action sur le financement, approuvé lors de l'assemblée générale extraordinaire des membres d'octobre 2004. De plus, elle recommande au Ministre la création d'un **programme d'aide à l'exportation** destiné aux entreprises du multimédia et de contenus numériques interactifs qui devrait se concrétiser en 2006 par la signature d'un partenariat avec la Direction du soutien à l'exportation du MDEIE.

Alliance numériQC poursuit des échanges de fond avec le ministère de la Culture et des Communications sur la nécessité et l'urgence pour le Québec de doter notre industrie d'une stratégie d'intervention dans le secteur des contenus numériques interactifs. Dans cet ordre d'idée, Alliance numériQC rencontre la SODEC afin d'obtenir pour notre industrie **un statut et un soutien équivalent** à celui offert aux autres secteurs culturels.

Alliance numériQC présente une demande formelle au cabinet de la Présidente du Conseil du trésor pour la mise sur pied d'un programme **favorisant l'acquisition** par les donateurs d'ordre gouvernementaux de contenus et de services offerts par les PME du secteur des contenus numériques interactifs.

Alliance numériQC rappelle à la Ville de Montréal la présence d'un nouveau joueur dans le monde des industries culturelles : les contenus numériques interactifs. Dans un mémoire, elle demande à la Ville de reconnaître l'existence d'une industrie culturelle au sein du secteur du multimédia et souhaite que l'industrie des contenus numériques interactifs soit considérée comme une **industrie culturelle à part entière**.

Alliance numériQC participe aux travaux de Montréal International dans le cadre du rapport, *Plan d'action de la grappe des TIC du Montréal Métropolitain*.

Fonds Bell

Alliance numériQC appuie résolument les demandes de modifications de Bell ExpressVu dans le cadre du renouvellement de sa licence pour ses services de télévision à la carte. Le CRTC accepte la demande de Bell ExpressVu, ce qui représente une injection supplémentaire de 1 million de dollars dans le Fonds Bell.

Formation dans le secteur jeu

Alliance numériQC se réjouit de l'annonce du projet d'expansion d'Ubisoft mais est d'avis que le ministère de l'Éducation doit assurer le développement de la formation dans le secteur jeu par une mesure équivalente qui servira tout l'industrie.

Alliance eLearning

Alliance numériQC pilote la mise en oeuvre d'une stratégie de développement de l'industrie québécoise du eLearning grâce aux investissements de Développement économique Canada et du ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation du Québec, des membres du RIAN et d'Alliance numériQC. Ce plan d'action vise à mieux structurer et à faire connaître l'offre québécoise en eLearning. Pour marquer la démarche, les entreprises membres du RIAN se regroupent sous la bannière Alliance eLearning.

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 réseau d'intérêt (RIAN) ou de comités sectoriels.

Comité consultatif Sommet du jeu

Dans le cadre du Sommet international du jeu de Montréal, Alliance numériQC s'adjoint un comité consultatif pour établir la programmation de l'événement. Ce comité regroupe les principaux acteurs de l'industrie du jeu au Québec, soit Artificial Mind & Movement (A2M), Beenox, Digital Fiction, DTI Software, Electronic Arts Montréal, Gameloft, International Game Developers Association, Jamdat Canada, Mystic Software, Sarbakan et UbiSoft.

Comité financement

Les coprésidents du comité financement, Tanya Claessens (Kutoka Interactive) et Rémi Racine (A2M), présentent les recommandations du comité financement à l'assemblée générale d'avril 2005. Les membres les adoptent. Les résultats du portrait statistique et économique de l'industrie des contenus numériques interactifs, *Profil des établissements spécialisés en production multimédia en 2003-2004 au Québec*, seront rendus public au début 2006. Quant à l'appel d'offres pour l'évaluation des différents programmes de soutien au développement des secteurs de notre industrie, il sera lancé au printemps 2006. Alliance numériQC poursuit les rencontres politiques dans ce dossier.

Alliance numériQC et le RIAN des producteurs en éducation travaillent à l'élaboration d'un plan de relance dans ce secteur. Sont réalisés un constat de l'état de la situation ainsi qu'une analyse des problématiques qui ralentissent l'utilisation des contenus numériques en éducation. Une analyse des différents modèles de développement et d'utilisation de ces contenus tant dans les provinces canadiennes que dans d'autres pays a été menée. L'étude considère aussi l'élaboration d'un scénario québécois pour favoriser la croissance de ce secteur. Avec la collaboration d'Alliance numériQC, les membres espèrent en 2006 communiquer les résultats de l'étude et démontrer la faisabilité de ce scénario.

Le RIAN eLearning s'est donné pour mission de soutenir et de promouvoir l'industrie québécoise du eLearning. Le Plan de soutien à la commercialisation du RIAN eLearning est appuyé officiellement par les partenaires gouvernementaux et le montage financier est complété à l'automne 2005. Alliance numériQC embauche alors une ressource dédiée à la réalisation, d'ici septembre 2006, de ce plan d'action. Le RIAN marque cette nouvelle étape et devient Alliance eLearning, adopte son logo et lance son bulletin. S'en suit une campagne d'adhésion et, à la fin 2005, Alliance eLearning compte 54 membres. Le Répertoire des entreprises Alliance eLearning sera lancé en avril 2006 lors de la 4e édition de la Journée numériQC dont le thème est « Le eLearning, je l'adopte! ». Alliance numériQC, représentée par le président d'Alliance eLearning, siège au conseil d'administration de l'Association canadienne des entreprises de eLearning (ACEeL). L'exécutif d'Alliance eLearning se compose des membres suivants : ARINSO international (Canada), EduConsillium, iLaSalle, Netic Hypermedia, Novasys et NVS Learning.

MEMBRES GRAND PARTENAIRE

Les membres grand partenaire sont des membres réguliers ou associés qui ont choisi de s'impliquer davantage au sein de l'organisation. Alliance numériQC les remercie pour leur soutien.



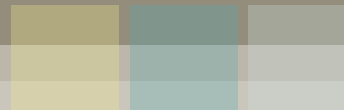
Artificial Mind & Movement



sarbakan

ENTREPRISES MEMBRES 2005

123 Certification 4-Elements Media (Vision Globale) 5/5 Communication Marketing The Object Research Systems (6248616
 Canada inc.) Adobe (formely Macromedia) Alias Alogia AméliorAction Androïde Anomalik Arcadia Production
 ARINSO Canada Artificial Mind & Movement (A2M) AudioKinétic Babel Media Beenox Bell Canada Bluesponge
 Bleu Lime BGT BioGraphic Technologies (Engenuity Technologies) Bug Tracker Caisse populaire Desjardins de la Maison Radio-Canada
 CDEC Centre Sud-Plateau Mont-Royal Cégep du Vieux Montréal CEMEQ International 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
 CIB Développement organisationnel CIDEM-Techno Cogigraph (Technologies) Collège de Bois-de-Boulogne et Collège Icar
 Collège de Maisonneuve - Institut des technologies de l'information (ITI) Collège de Montréal Communications TerDor
 Concept Formula Connexence CREO Darwin Dimensions De Marque Desgraff Deslauriers & Associés Dialeck
 Diesel Marketing Communication Digital Concepts DC Studios Digital Fiction Di-O-Matic Documédia DocworksCPTI
 Druide informatique DTI Software EA Montréal eConcordia.com ECP Nouveaux Médias Educonsillium ÉduGénie
 Efficents Egzakt Ellicom Emmanuel Desfossés Enzyme Testing Labs Ericsson Canada Fonds de solidarité des
 travailleurs du Québec (FTQ) Fasken Martineau DuMoulin Feeling Software Finder Expert ExpertISA Solutions d'apprentissage
 Formatys François Ronai Consultant Freetset Frima Studio Fugitive Interactive Gaïa Production Sociale Game-Focus,
 une division d'Altiba Solutions Gameloft Garage Technology Ventures Canada Groupe Beauchemin, éditeur Hexagram
 High Road Communications Humagade IBM Canada ICaxon iLasalle INFO-KIT Technologies INGENIO,
 filiale de Loto-Québec INIS-Institut national de l'image et du son Interactif.com Investissement Québec Iota Média
 i-Sec Consult Jamdat Mobile (Canada) ULC Jurismedia Kutoka Interactive Lab'idéeclie! Le Link
 Lingua Technologies Logilangue International Mancomm Performance Manyeta Media Principia MediaPlazza
 Micro-Accès Mission Économique de France à Montréal Mystic Software Montréal International multiple-media.com
 Multiproductions (1985) Musitechnic NDI Média Netic Hypermédia NetMarketingSolution.com Nomino Technologies
 Novaconcept Novasys NVS Learning Office national du film du Canada Pecunia Poly...graph International
 Productions Vandal & Thomin Provestech Experts-Conseils QA International quatrecentro communication
 Quazal (Technologies) Quaz'Art Media Design RBC Banque Royale Réseau d'informations scientifiques québécois (RISQ)
 Réseau Ovation Rollad media Samson Bélair/Deloitte & Touche Sarbakan ScoLab SimActive
 Société canadienne du microfilm (SOCAMI) Société des arts technologiques (SAT) Société Radio Numérique Strategia
 SOFiTIC SOFAD (Société de formation à distance) Stratégies Formation Studio Ex-Centris Studio Side City
 Synonyme média TECHNOCompétences Technomedia Formation Tecult Eduplus (Opossum) Téléfiction Productions
 Télé-Québec Témoin Production Thot /Cursus Tobolek Tram Design Multimédia Tribal Nova True Player Gear
 Turbulent Média UbiSoft Ultrid Université de Sherbrooke UQÀM-Production audiovisuelle et multimédia
 VideoWave Networks Virtools Canada Visicom Media VVV Corporation Wave Génération WebConforme
 Yu Centrik Zone 3



 **Développement
économique Canada** **Canada Economic
Development**

Canada

Québec 

· Ministère de la Culture et des Communications
 · Ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation

Alliance numérique
 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

ISBN : 2-922939-12-X
 Dépôt légal : Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2006
 Dépôt légal : Bibliothèque nationale du Canada, 2006