

Microsoft Innovation Center asbl

Siège social : Parc Initialis, Boulevard Initialis 1 à 7000 Mons

Le MIC lance un appel à projet « Serious Game »

Le Microsoft Innovation Center (MIC) fait appel aux candidatures d'entreprises qui souhaitent développer une application « Serious Game » dans le cadre d'un appel à projet qui sera lancé le 4 mai dans le cadre de la première conférence sur le « Serious game » à Imagix à Mons.

Le MIC et son rôle

Le Microsoft Innovation Center (MIC) est une a.s.b.l. issue d'un partenariat public-privé entre la Région Wallonne, Microsoft, VOO, HP et Mobistar. Implanté dans la Digital Innovation Valley à Mons, le MIC est un outil de développement économique régional qui a pour but de faciliter la création d'entreprises dans le secteur des technologies de l'information et de la communication en Wallonie. Le MIC a pour objectif d'encourager la création de 250 emplois dans le secteur et la Région d'ici décembre 2011.

Le MIC encourage les partenariats, les contacts et privilégie les actions à effet multiplicateur plutôt que les aides individuelles. Cette coopération public/privé au bénéfice des entreprises locales mise en effet sur le talent, la créativité, la capacité d'innovation et la volonté d'entreprendre de l'écosystème IT wallon.

Le MIC soutient le prototypage de nouveaux projets en mettant à disposition des logiciels de test (le MIC est partenaire du Programme Microsoft BizSpark), du matériel et des laboratoires, d'une part, et en proposant des appels à projets canalisant des opportunités de découvrir de nouveaux domaines en y associant des opportunités commerciales, d'autre part.

Les appels à projet

Le principe général d'un appel à projet est de rendre une nouvelle technologie accessible à des entreprises IT par une proposition d'accompagnement qui couvre à la fois les aspects technologiques (comprendre, apprendre et tester) mais également une aide ou un support à l'élaboration d'une offre commerciale et/ou marketing.

Récemment, le MIC a lancé un appel à projet en téléphonie mobile durant lequel 64 entreprises ont participé à une première conférence, suivie d'un training et d'ateliers pratiques, résultant in fine dans la création d'applications commercialisables par 7 d'entre elles.

Si la plupart des appels à projets visent à proposer un support à une nouvelle technologie pour un marché ou un besoin d'applications existantes, certains appels à projets peuvent aussi viser à créer une demande. Tel est le cas pour des marchés émergents. Dans le cas de cet appel à projet « Serious Game », le MIC a comme objectif de démontrer, à travers la réalisation de deux exemples vitrines concrets, qu'il existe une offre « Serious Game » de talent en Wallonie et espère ainsi créer un intérêt pour de véritables clients afin de supporter l'embryon de grappe industrielle qui se cristallise à l'occasion de la conférence Serious Game du 4 Mai 2010 à Mons et qui gravite autour de ces technologies et compétences en Wallonie.

Qu'est-ce que le « Serious Game » (ou jeu sérieux) ?

L'exploitation du jeu en contexte dit "sérieux" (marketing, communication, formation, simulation, etc.) est en plein essor ! Les exemples d'application ne cessent de se multiplier dans l'entreprise, l'enseignement ou le monde médical par exemple. Le potentiel de ce marché est tel que de nombreux pays, comme le Canada ou la France, l'ont identifié comme un marché d'avenir et ont pris des mesures structurelles de soutien.

Du jeu de billes aux jeux en 3D, l'être humain a toujours utilisé le jeu comme moyen d'apprentissage, d'échange et de « sociabilisation ». L'émergence du serious game correspond à la maturité de la génération "Y", celle qui est née dans un environnement où l'ordinateur et les consoles de jeu étaient présents, et s'inscrit également dans le développement d'outils toujours plus performants et faciles à prendre en main. La nouveauté, c'est surtout l'extension de ces technologies interactives à toutes les générations.

Le cinéma d'animation et la bande dessinée ont suivi la même évolution, partant de produits destinés à la jeunesse pour toucher ensuite l'ensemble de la population. Aujourd'hui, le chiffre d'affaires, au niveau mondial, du secteur du jeu vidéo dépasse largement celui du cinéma et de la musique confondus ! Il s'agit donc d'un secteur d'avenir en terme de création d'emploi.

Les applications « Serious Game » les plus courantes aujourd'hui sont destinées principalement mais pas exclusivement à des fins éducatives ou de formation (la plus connue étant les simulateurs de vol) mais on trouve du jeu sérieux dans de nombreux domaines, comme les applications de revalidation en gestes naturels inspirés des systèmes de jeux grand public, capables de détecter la position, l'orientation et la vitesse de mouvement du joueur).

Dans le cadre de la première conférence sur le « Serious Game » en Belgique francophone, qui s'est tenue à Mons le 4 Mai 2010, Le MIC propose son appel à projet "Serious Game".

Quels sont les critères d'éligibilité pour l'appel à projet ?

L'objectif de cet appel à projet est de permettre à 2 entreprises qui souhaiteraient mettre en œuvre un « Serious Game » pour leurs propres besoins d'en tester l'opportunité en mettant en œuvre une maquette ou prototype (un "P.O.C." = proof of concept). Le but d'un POC est de donner, à coût réduit, une bonne idée de ce que pourrait être un produit final, en l'occurrence de valider fonctionnellement la pertinence d'un « Serious Game » dans le cadre spécifique d'un projet d'entreprise (en proposant aux utilisateurs de "voir" à quoi le jeu dans son ensemble pourra ressembler) et de tester, techniquement, la réalisation du jeu dans les coûts et délais envisagés.

Le MIC propose de soutenir 2 projets de POC de « Serious Game » :

- Un projet sur plateforme XBOX, largement disponible et accessible pour le grand public, qui sera réalisé en collaboration avec la société montoise Fishing Cactus.
- Un projet sur téléphone mobile Windows, plus orienté entreprise, qui sera réalisé avec la société genvaloise Belle Productions.

Ces deux entreprises partenaires du MIC ont été sélectionnées pour leurs compétences, elles sont gages de qualité, d'expérience pertinente et de maîtrise des technologies impliquées.

Le principe de cet appel à projet repose sur un modèle collaboratif "1€ pour 1€". Les entreprises intéressées sont invitées à proposer des idées de projets de POC. Le but d'un POC n'étant pas d'être exhaustif mais représentatif, les POC sont dès lors estimés à une cinquantaine de jours de développement. Il est demandé un apport de 10k€ (soit +/- 50% du coût réel) à l'entreprise candidate, le MIC finance les 50% restant et supporte techniquement et structurellement les partenaires de développement.

Les entreprises qui souhaitent se porter candidates à l'appel à projet doivent répondre aux critères suivants :

- Etre une entreprise ou un professionnel situé en Belgique ou au Luxembourg
 - Nom, adresse
 - Personne(s) de contact(s), email(s) et numéro(s) de téléphone

- Proposer un projet de Serious Game
 - Lettre de motivation
 - Nature de l'application à développer
 - Game Play ?
 - Potentiel d'utilisation envisagé
(dans l'entreprise et/ou ailleurs : marché potentiel ?)
- Assurer de la capacité à mettre les ressources humaines nécessaires pour définir le besoin fonctionnel et organiser la présentation du POC
- Financer une partie du POC (10k€ max) ou apporter un apport en nature (développeurs, ressources,...) équivalent.

Le MIC soutient les candidats dans le développement de leur projet

- Le MIC garantit la qualité de développement des 2 POC (XBOX et Mobile) par le choix de ses partenaires technologiques
- Le MIC finance 50% du coût du POC (jours/hommes, estimés à 50 jours de développement)
- Les spécifications du POC seront définies en très étroite collaboration avec les 2 entreprises sélectionnées afin d'assurer que les POC répondent activement à leur attente de validation de l'intérêt d'un « Serious Game » au sein de leur organisation (par exemple en développant "un niveau" ou un "case").
- Le MIC assurera la promotion et la visibilité des deux POC réalisés.

Critères de sélection des projets

Les projets seront sélectionnés selon deux critères principaux :

1. L'identification d'une opportunité d'exploitation commerciale réelle : l'offre développée par l'entreprise candidate doit susciter ou répondre à un besoin réel ou futur, sur base d'une opportunité d'application concrète et réaliste.
2. L'opportunité à travers le POC de démontrer le savoir-faire technologique des partenaires Belle Productions et Fishing Cactus, ambassadeurs du savoir-faire wallon dans ce domaine émergent qu'est le Serious Game.

Les POC ainsi créés seront réalisés pour les besoins des sociétés sélectionnées et mis à leur disposition mais pourront également servir de vitrine (open source) du savoir-faire wallon en matière de création de « Serious Game » par la suite.

Candidatures :

Les entreprises souhaitant prendre part à cet appel à projet peuvent s'adresser à Ben Piquard - Microsoft Innovation Center - avant le 15/6/2010. Le comité de sélection communiquera avant le 30/6/2010 le nom des 2 entreprises sélectionnées. Les projets seront réalisés durant l'été 2010 et mis à disposition dès la rentrée.

Contact : Ben Piquard, Directeur du Microsoft Innovation Center

Mobile : +32 477 360 164

Mail : ben.piquard@microsoft.com