

Grappe Serious Game

13 mai 2011 – AWEX Bruxelles

Le développement de l'industrie du
SG en Wallonie et à l'export



SeriousGame.be

Quels sont les acteurs de la grappe ?

17 acteurs permanents dont:

- ✓ Des entreprises techniques TIC
- ✓ Des entreprises productrices de contenus
- ✓ Des utilisateurs
- ✓ Des donneurs d'ordres



Problématique du marché en Wallonie

- ✓ Le SeriousGame est un marché émergent
- ✓ Taille des projets faible (50 à 100K€)
- ✓ Nombre de projets encore limité



Le marché Européen

- ✓ Réseau GaLA – « Excellence in serious game »
- ✓ En France, de gros projets entre 500K€ et 1 M€ sont financés par des opérateurs industriels
- ✓ Secteur d'activité à part entière



Définition d'une stratégie de marché

- ✓ Créer un projet d'exemple d'envergure et réutilisable (grâce à St'art, Wallimage, Agoria)
- ✓ Créer une valeur différenciatrice et qualitative
- ✓ Identifier des acteurs prêts à exporter
- ✓ Participer aux salons internationaux
Lyon, Quebec, Lille, ...
- ✓ Invitation d'acteurs étrangers



Merci de votre attention!

grappe@seriousgame.be



SeriousGame  be