

# ALLIANCE NUMÉRIQUE

## RAPPORT ANNUEL

1<sup>er</sup> avril 2009 au 31 mars 2010



## MOT DU DIRECTEUR GÉNÉRAL



**PIERRE PROULX**  
Directeur général

C'est avec beaucoup de fierté que je dresse le bilan des réalisations de la dernière année. Chacune des actions d'Alliance numérique visait, au premier chef, à libérer le capital créatif des entreprises québécoises développant des contenus numériques interactifs. Les douze derniers mois nous ont fait vivre beaucoup de rebondissements, affectant l'ensemble de nos membres. On peut citer la conjoncture économique mondiale, l'abolition du Fonds des nouveaux médias du Canada ou encore l'insuffisance de main-d'œuvre qualifiée.

L'Alliance aura dix ans l'an prochain. Je suis persuadé que nous pourrons alors compter sur quatre dynamiques comités sectoriels (Alliance eLearning, Alliance Internet, Alliance Jeu et Alliance Mobilité) qui bâtiront ensemble le tout premier Festival du numérique; un événement sans précédent célébrant la convergence. L'objectif: faire rayonner davantage le savoir-faire de nos membres.

Je le dis encore, nous sommes fiers de nos réalisations en 2009-2010. Elles constituent une excellente plateforme pour la continuation de nos succès.

Je suis d'ailleurs heureux de mentionner que l'Alliance présente à nouveau un état des résultats équilibré. Si nous avons dégagé un surplus supérieur à nos prévisions, c'est qu'une dépense qui devait être effectuée en fin d'exercice le sera en tout début d'année 2010-2011.

Je désire de plus souligner l'attribution par l'Association québécoise des technologies du prix *PDG de l'année 2010* à monsieur André d'Orsonnens, président de notre Conseil d'administration, et le féliciter chaleureusement pour cette reconnaissance fort méritée. Je remercie ce dernier et les autres membres du Conseil pour leur confiance et leur appui constant. Je salue également l'ardeur de mes collègues de l'équipe permanente, et les remercie de leur loyauté et de leur contribution respective. Merci enfin à nos membres pour leur confiance et leur fidélité.

En terminant, je vous invite à prendre connaissance de ce rapport, lequel présente l'ensemble des projets réalisés en 2009-2010. Bonne lecture!

## MANDAT

Depuis sa création en 2001, Alliance numérique constitue le réseau d'affaires de l'industrie des nouveaux médias et des contenus numériques interactifs du Québec. L'Alliance compte quelque 150 membres actifs dans les secteurs du jeu vidéo, du eLearning, des services et applications Internet et, bientôt, de la mobilité. Elle soutient leur développement en leur offrant une gamme étendue de services et d'activités.

Elle multiplie aussi les partenariats, les rencontres et les échanges sur les scènes nationale et internationale afin de favoriser la croissance, la compétitivité et le rayonnement de l'industrie, dans le respect de tous ses intervenants.

L'Alliance agit également à titre d'interlocuteur privilégié de l'industrie auprès des pouvoirs publics.

## CONSEIL D'ADMINISTRATION

### Président

**ANDRÉ D'ORSONNENS\*** / Druide informatique

### Vice-président

**YAN CYR\*** / Enzyme Labs

### Vice-président

**MARTIN WALKER\*** / Artificial Mind & Movement

### Trésorier

**MICHEL LEFEBVRE\*** / Raymond Chabot Grant Thornton

### Secrétaire

**CLAUDE MARTEL\*** / EduConsillium

### Ex-officio

**RÉMI RACINE** / Artificial Mind & Movement

### Administrateurs

**DOMINIQUE BROWN** / Beenox

**ANTOINE CARRE** / Bug-Tracker

**JOHN CHRISTOPHER** / Ericsson

**TANYA CLAESSENS** / Kutoka

**STEPHAN LESTAGE** / Cyber Génération

**JEAN-FRANÇOIS RENAUD** / Adviso

### Administrateurs présidant les comités sectoriels

Alliance Internet

**SYLVAIN CARLE** / Praized Media

Alliance Jeu

**OLIVIER JASMIN** / Fugitive Interactive

Alliance eLearning

**ROBERT PARÉ** / eMispère Solutions

### Observateur

**PIERRE LEBEL** / Ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation

## COMITÉS SECTORIELS

Complétant admirablement le travail du Conseil d'administration, les comités sectoriels ont pour objectif de réunir les membres d'un même secteur industriel afin de les impliquer dans l'identification, la conception et la mise en œuvre de divers projets stipulés ou devant être ajoutés au plan stratégique d'Alliance numérique.

Les comités sectoriels actuellement en place sont Alliance eLearning, Alliance Internet et Alliance Jeu. Un quatrième groupe, Alliance Mobilité, devrait voir le jour dès l'automne.

Les faits saillants de l'année 2009-2010 pour chacun de ces comités sont décrits au chapitre intitulé « Activités sectorielles ». Ce dernier donne également la liste de leurs membres.

## PERMANENCE

L'équipe d'Alliance numérique est appelée à croître à certaines périodes de l'année, en fonction des projets et des événements qu'elle organise. Sa permanence est composée de :

**PIERRE PROULX** / Directeur général (1)

**SUSAN HARVEY** / Directrice, finances et administration (2)

**MARIE CLAUDE BERNARD** / Directrice, communications et relations publiques (3)

**ALAIN LACHAPELLE** / Directeur, Alliance Jeu (4)

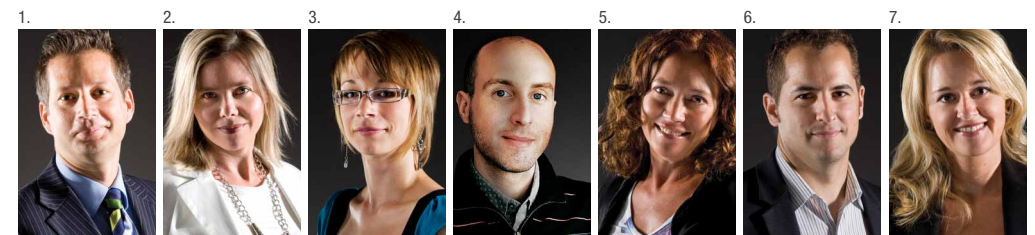
Alain était également chargé de diriger le Sommet international du jeu de Montréal jusqu'à son départ, en décembre 2009.

**SYLVIANNE PILON** / Directrice, Alliance Jeu (5)

Sylvianne était directrice adjointe, Alliance Jeu, jusqu'au départ d'Alain Lachapelle en décembre 2009. Elle assume depuis la direction d'Alliance Jeu et du Sommet international du jeu de Montréal.

**FRANÇOIS LÉGARÉ** / Coordonnateur, Alliances eLearning et Internet (6)

**ISABELLE LEMAY** / Coordonnatrice, activités et services aux membres (7)



\* Ces administrateurs sont également membres du comité de direction. Émanation du conseil d'administration, ce comité se réunit régulièrement afin d'assurer un suivi des dossiers et d'assister le directeur général.

## GRANDS PARTENAIRES

Nous remercions nos grands partenaires, ces membres réguliers ou associés qui s'impliquent activement dans les activités de notre organisation par le biais, notamment, d'une contribution financière. Par leur engagement, ils sont devenus des membres influents de la communauté numérique québécoise.

### OR

*DESJARDINS*

*LE MONDE DE COSSETTE*

*RAYMOND CHABOT GRANT THORNTON*

### ARGENT

---

### BRONZE

*ROBIC SENCRL*

## PARTENAIRES GOUVERNEMENTAUX

Nous souhaitons également exprimer notre reconnaissance envers nos principaux partenaires gouvernementaux :

- *AFFAIRES ÉTRANGÈRES ET COMMERCE INTERNATIONAL CANADA*
- *DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE CANADA*
- *EMPLOI QUÉBEC*
- *MINISTÈRE DE LA CULTURE, COMMUNICATIONS ET CONDITION FÉMININE DU QUÉBEC*
- *MINISTÈRE DU DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE, DE L'INNOVATION ET DE L'EXPORTATION DU QUÉBEC (MDEIE)*
- *OFFICE FRANCO-QUÉBÉCOIS POUR LA JEUNESSE*
- *TÉLÉFILM CANADA*
- *VILLE DE MONTRÉAL*

# ALLIANCE eLEARNING

## Faits saillants

## SOIRÉE-CONFÉRENCE eLEARNING

*L'ÉDUCATION ET LA FORMATION EN 2010,  
LES TENDANCES ET LES DÉFIS*

### 41 participants

Une table ronde tenue à la TÉLUQ-UQAM et animée par **CLAUDE MARTEL**, Ph. D., président d'EduConsillium, a réuni les panélistes suivants :

- **DANIEL DUPONT, PH. D.** / Directeur - Développement des compétences à Hydro-Québec
- **RAYMOND CANTIN, M.A.** / Chargé de projet, Vitrine Technologique-Éducation
- **AJAY PANGARKAR** / Professionnel certifié en formation et développement, Président de Central Knowledge inc.

Les questions suivantes furent débattues :

- Comment la formation en ligne survit-elle à la récession ?
- Quels sont les problèmes engendrés par l'intégration des générations X et Y ?
- Quelles sont les nouvelles technologies d'apprentissage et quels seront leurs impacts au cours des deux prochaines années ?

## eLEARNING MONTRÉAL

Les préceptes d'un événement rassembleur pour l'industrie du eLearning ont été jetés en cours d'année. Cet événement devrait permettre, dès novembre 2010, à des entreprises œuvrant dans ce secteur d'exposer leurs produits et services en plus d'y présenter une conférence.

## PROGRAMMES D'EMPLOI QUÉBEC

Le eLearning est un outil stratégique pour pallier la perte du patrimoine des connaissances qu'engendreront les départs massifs à la retraite prévus pour les prochaines années. En ce sens, l'utilisation de la formation en ligne se doit d'être pleinement reconnue dans les programmes d'Emploi Québec. Une approche a été élaborée et sera présentée au cours des prochains mois aux responsables d'Emploi Québec, dont le ministre de l'Emploi et de la Solidarité sociale. Nous voulons ainsi que l'expertise mondialement reconnue des entreprises québécoises en eLearning soit pleinement exploitée au Québec.

### Comité Alliance eLearning

#### Président

**ROBERT PARÉ** / eMisphere Solutions

#### Membres

**MARCEL BORDUAS** / Aptimed

**HUGUES FOLTZ** / Ellicom

**CLAUDE MARTEL** / EduConsillium

**YVES NICOLE** / Evolutra Global Corp.

# ALLIANCE INTERNET

## Faits saillants

### LANCEMENT DU GUIDE DES MEILLEURES PRATIQUES WEB

Ce guide répond à deux objectifs :

- Promouvoir haut et fort l'engagement de l'industrie à offrir des prestations de qualité ;
- Aider les donneurs d'ordre dans la réussite de leurs projets Web.

Fruit de trois ans de travail et de consultations impliquant une vingtaine d'entreprises, ce guide décrit les principales étapes et les conditions à respecter pour réaliser avec succès des projets Web. Il présente aussi tous les experts pouvant intervenir dans le processus, ainsi que leur rôle.

Plus de 25 entreprises ont adhéré aux principes énoncés dans le Guide, s'engageant ainsi à offrir des services de qualité supérieure à leurs clients.

Une tournée régionale, une présence soutenue aux événements du secteur et une campagne auprès des membres ont permis de promouvoir cette référence en la matière.

### INTERNET ET CINÉMA ET TÉLÉVISION

#### 102 participants

En période d'audiences du Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes, ainsi que de restructuration des fonds publics pour les productions audio-visuelles et nouveaux médias, on s'est intéressé à l'occasion que présente Internet en n'occultant pas les transformations sociales, artistiques et économiques.

Le panel, modéré par **SYLVAIN CARLE** de Praized Media et président d'Alliance Internet, était composé de :

- **YANNICK B. GÉLINAS** / Réalisatrice indépendante et artiste en nouveaux médias
- **CATALINA BRICEÑO** / Productrice et directrice des opérations de Salambo Productions (tetesclaques.tv)
- **FRANÇOIS JACOB** / Codirecteur artistique de Kino
- **CLAIRE DION** / Fonds indépendant de production, Fonds Cogeco de développement d'émissions et Fonds de la radiodiffusion et des nouveaux médias de Bell

## INTERNET ET MÉDIAS IMPRIMÉS

### 71 participants

Cette soirée visait à explorer le futur des magazines et journaux alors que les budgets publicitaires et certaines publications migrent vers le Web et qu'on en demande de plus en plus aux journalistes.

Le panel, modéré par **SÉBASTIEN PROVENCHER** de Praized Media, était composé de :

- **BRUNO BOUTOT** / Cofondateur d'Infopresse et stratège communauté Internet
- **JEAN-FRANÇOIS CODÈRE** / Journaliste, rueFrontenac.com
- **PATRICE-GUY MARTIN** / Rédacteur en chef, Direction informatique
- **ROBERT DUHAMEL** / Directeur, Gesca Numérique
- **PATRICIA TESSIER** / Vice-présidente marketing, Opérations du Québec, Corporation Sun Media

## INTERNET ET COMMERCE DE DÉTAIL

### 41 participants

Une soirée ayant pour ambitieux objectif d'identifier les avantages et les inconvénients d'intégrer le Web dans sa stratégie commerciale, tout en s'attardant sur les enjeux de cette intégration.

Le panel, modéré par **JEAN-FRANÇOIS RENAUD** d'Adviso, était composé de :

- **ÉTIENNE CHABOT** / Directeur marketing, South Shore TM/MC
- **PHILIPPE HERVIEU** / Directeur Internet Yves Rocher Nord Amérique
- **ÉRIC ARMINJON** / Vice-président marketing, Dans un jardin
- **ALAA HASSAN** / Directeur général, INetVideo.com

### Comité Alliance Internet

#### Président

**SYLVAIN CARLE** / Praized Media

#### Membres

- MARTIN BITTNER** / Leonard – Design et génie web
- VIEN BUI** / KPMG
- MICHEL CHIONI** / NEXT - L'Agence, une compagnie Interna
- ANDRÉ D'ORSONNENS** / Druide informatique
- KEVIN DUMOUCHEL** / Dumouchel Communications
- MATYAS GABOR** / W.illi.am/
- OLIVIER GALANTE** / Desjardins
- MARTIN LESSARD** / Consultant
- STÉPHAN LESTAGE** / Cyber Génération
- DANIEL MADORE** / Wizgo
- CLAUDE MALAISON** / Emergenceweb
- MARC POULIN** / Architecte et concepteur web
- JEAN-FRANÇOIS RENAUD** / Adviso conseil
- DENIS ROY** / Egzakt

# ALLIANCE JEU

## Faits saillants

### QUÉBEC INTERACTIF EN CHINE

Grâce à la contribution financière du MDEIE, Alliance numérique a offert un soutien direct et adapté à ses membres souhaitant identifier des occasions d'affaires et élaborer des stratégies pour tirer profit du marché chinois. Nathalie Robitaille, de Strataction Conseil, a été retenue pour coordonner cette action.

Alliance numérique a aussi offert, en partenariat avec le ministère des Affaires étrangères et du Commerce international du Canada, un Webinar portant sur la commercialisation en Chine.

### MISSIONS COMMERCIALES

Alliance numérique a organisé trois missions commerciales au cours desquelles elle a accompagné des délégations d'entreprises québécoises dans la commercialisation de leurs produits à l'étranger : GDC Europe, Tokyo Game Show et China Joy.

Deux membres de la permanence ont également assisté à la GDC San Francisco afin d'y promouvoir le Sommet international du jeu de Montréal.

## SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL

Le Sommet international du jeu de Montréal est un événement de formation continue qui propose depuis sept ans des conférences de haut niveau présentées par des experts de renommée mondiale en affaires, arts et effets visuels, design, production et technologie. Il offre aussi un Espace affaires, une zone d'exposition, ainsi que plusieurs activités de réseautage.

### En 2009...

- Un nouveau lieu convivial tout-en-un : l'hôtel Hilton Bonaventure de Montréal
- 1 402 participants, dont 26 % provenaient de l'extérieur du Canada, une réduction d'à peine 100 délégués par rapport à 2008 — une vive réussite à la vue des diminutions massives constatées lors des autres événements internationaux de l'industrie en période de crise économique
- 325 entreprises
- 46 journalistes représentant 40 médias
- Cinq thématiques : affaires, art, design, production et technologie
- Des conférenciers de renom dont :
  - o **CHRIS HECKER** / fondateur, définition six
  - o **JASON HOLTMAN** / directeur du développement des affaires, Valve
  - o **PAUL HOLDEN** / architecte en chef, Media Molecule
  - o **YOICHI WADA** / président-directeur général, Square Enix

- Des représentants politiques :
  - o **BERNARD LANDRY** / ex-Premier ministre du Québec et fondateur des crédits d'impôt pour l'industrie du jeu vidéo
  - o **CLÉMENT GIGNAC** / Ministre du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation
- Une nouvelle plateforme en ligne pour l'organisation des rencontres dans l'Espace affaires
- 87 participants à l'Espace affaires qui ont effectué plus de 300 rencontres
- Plus de 250 participants au cocktail VIP

## SPIN

SPIN avait comme objectif de positionner le divertissement numérique interactif comme un domaine culturel à part entière et un secteur d'avenir qui offre de nombreux débouchés.

- Une programmation pensée pour le grand public :
  - o D3D : Compétition amicale en direct entre les étudiants et jeunes professionnels, subdivisée en quatre ateliers : game design, concept art, modélisation et son
  - o Soirée de la cinématique : Présentation de cinématiques du Québec et d'ailleurs.
  - o Portes ouvertes : Invitation pour le public à venir découvrir les coulisses du développement de jeux chez Eidos-Montréal
- Fréquentation totale : 782 visiteurs
- 31 parutions dans les médias

### Comité Alliance Jeu

#### Président

**OLIVIER JASMIN** / Fugitive Interactive

#### Membres

**BENOÎT BABIN** / Othentic Productions

**ÉTIENNE BEAUREGARD** / École Polytechnique de Montréal

**FRÉDÉRIC BIBET** / Logiciels Mistic

**YVES BORDELEAU** / Wicked Studios

**CLAUDE CARDINAL** / Université de Sherbrooke

**ANTOINE CARRE** / Bug-Tracker

**JASON DELLA ROCCA** / Périmètre Partners

**PEARL DESBIENS** / Industrie Canada

**JÉRÔME DUMONT** / ENDI

**MICHAEL DRUMMELSMITH** / Quazal

**SYLVIE GAGNON** / TechnoCOMPÉTENCES

**ANDRÉ GOBEIL** / Cégep de Matane

**SUZANNE GUÈVREMONT** / Centre NAD

**BONNET HUOR** / Ministère du Développement économique de l'Industrie et de l'Exportation

**PATRICK JARRY** / Ernst & Young

**MATHIEU LAMPRON** / Tribal Nova

**SUZANNE LAURENCELLE** / Fonds d'investissement de la culture et des communications

**GENEVIÈVE LORD** / Collège Champlain du Vermont – Campus Montréal

**ISABELLE MARAZZANI** / Consultante

**LOUIS-NICOLAS ROBERT** / Consultant

**NEIL SWAIN** / Ministère des Affaires étrangères et du Commerce international

**MARTIN WALKER** / Artificial Mind & Movement

### Comité consultatif du SIJM

**JASON DELLA ROCCA** / Coordonnateur du comité, Périmètre Partners

**FRÉDÉRIC BIBET** / Mistic Software

**JONATHAN COOPER** / Bioware

**SIMON HAMELIN** / Eidos Montréal

**ALEX HUTCHINSON** / EA

**GENEVIÈVE LORD** / Collège Champlain du Vermont – Campus Montréal

**LESLEY PHORD-TOY** / Artificial Mind & Movement

**PATRICK REDDING** / Ubisoft Montréal

**ALEXANDRE RENAUD** / Centre NAD

**MATHIEU TREMBLAY** / Beenox

## CONSORTIUM EN INNOVATION NUMÉRIQUE DU QUÉBEC (CINQ)

Afin de se différencier des universités qui utilisent ce nom, Hexagram a pris, en janvier 2010, le nom de Consortium en innovation numérique du Québec (CINQ). Cet organisme à but non lucratif a pour mission d'accroître la compétitivité de l'industrie des arts et technologies médiatiques par le développement de partenariats de recherche et développement entre les entreprises et les centres de recherche. Sa gestion est assurée par Alliance numérique.

### Objectifs

- Appuyer les PME du Québec dans leur démarche d'innovation par l'introduction et l'adaptation de nouvelles technologies ou par le développement de nouveaux procédés et produits.
- Augmenter le nombre de PME qui s'engagent à réaliser des projets innovateurs.
- Accroître la capacité d'innovation des PME par le recours aux universités, centres de recherche et centres collégiaux de transfert de technologie.
- Favoriser le développement de personnel hautement qualifié.

### Axes de recherche

Le programme vise à soutenir des projets qui serviront les besoins de l'industrie du divertissement interactif et des nouveaux médias, notamment dans les secteurs suivants :

- Jeux interactifs
- Arts et spectacles
- Multimédia interactif (éducatif et culturel)
- Cinéma et télévision numérique

L'enveloppe budgétaire globale du programme de recherche est de 1 400 000 \$ sur trois ans. Comme ces initiatives peuvent bénéficier des crédits d'impôt pour la recherche scientifique et le développement expérimental (RS & DE) des gouvernements provincial et fédéral, chaque dollar qu'une entreprise investit peut lui en valoir plus de sept.

### Faits saillants

Quatre projets furent approuvés en cours d'exercice : intégration de technologies numériques de capture de performance, d'animation de particules, et de réalité augmentée dans un contexte de production audio-visuelle stéréoscopique; développement d'un logiciel d'analyse et de modélisation de données de capture dédié à la composition d'expériences immersives; animation hiérarchique de personnages 3D sans contraintes; et simulation interactive des phénomènes météorologiques.

## COMITÉ FINANCEMENT

Depuis sa formation en 2004, ce comité élabore des interventions auprès des instances gouvernementales et privées quant au financement de la production et de la commercialisation de contenus numériques interactifs.

### Faits saillants

Le contexte économique qui a prévalu au cours de l'année 2009-2010 n'a pas épargné les membres d'Alliance numérique. Plus que jamais, ces derniers doivent avoir accès à des programmes de crédits d'impôt et d'aides directes que nos gouvernements, contraintes budgétaires obligent, songent parfois à limiter. Ainsi, le comité s'est réuni au cours de la dernière année pour discuter des programmes à privilégier ou à bonifier et a fait part de ses conclusions à l'État.

On peut d'ailleurs se réjouir du réaménagement effectué par le ministère des Finances du Québec, en février dernier, au crédit d'impôt pour services de production cinématographique (en ce qui a trait à la réalisation d'effets spéciaux et à l'animation informatique).

Ainsi, le crédit d'impôt, qui était antérieurement calculé au taux de 25 % sur les dépenses de main-d'œuvre admissibles, est maintenant calculé au taux de 25 % sur l'ensemble des frais de production admissibles engagés au Québec, lesquels correspondent au total du coût de la main-d'œuvre admissible et du coût des biens admissibles.

Nos élus étant heureusement sensibles à la compétitivité de leurs programmes de soutien à l'industrie des contenus numériques interactifs, une attention particulière est également portée à l'analyse continue de tels programmes ailleurs dans le monde.

### Président

**MICHEL LEFEBVRE** / Raymond Chabot Grant Thornton

### Membres

**MICHEL CHIONI** / NEXT - L'Agence, une compagnie Intema

**TANYA CLAESSENS** / Kutoka

**ANDRÉ D'ORSONNENS** / Druides informatique

**OLIVIER JASMIN** / Fugitive Interactive

**PIERRE PROULX** / Alliance numérique

## RENDEZ-VOUS NUMÉRIQUES

Les rendez-vous numériques représentent l'occasion, pour nos grands partenaires, d'organiser une activité portant sur des sujets d'intérêt pour les membres et ce, en partenariat avec Alliance numérique.

### TITRES MULTIMÉDIAS ET RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT – RENDEZ-VOUS NUMÉRIQUE PRÉSENTÉ PAR RAYMOND CHABOT GRANT THORNTON

#### 39 participants

Denis Valois, directeur des mesures fiscales, et Jean-Louis Tremblay, directeur de projet, tous deux d'Investissement Québec, ont démystifié le crédit pour production de titres multimédias.

Michel Lefebvre, avocat et CGA chez Raymond Chabot Grant Thornton, a quant à lui expliqué les enjeux pratiques et la maximisation des réclamations de crédits à la RS & DE, tant au fédéral qu'au Québec.

### POUR TOUT SAVOIR SUR LE CRÉDIT D'IMPÔT POUR LE DÉVELOPPEMENT DES AFFAIRES ÉLECTRONIQUES – RENDEZ-VOUS NUMÉRIQUE PRÉSENTÉ PAR RAYMOND CHABOT GRANT THORNTON EN COLLABORATION AVEC INVESTISSEMENT QUÉBEC

#### 40 participants

Cet atelier d'information portait sur les leviers financiers pour la croissance, l'innovation et l'exportation ainsi que le Crédit d'impôt remboursable pour le développement des affaires électroniques (CDAE).

Les représentants d'Investissement Québec Denis Valois, directeur des mesures fiscales, Annie Rondeau, coordonnatrice en gestion des mesures fiscales, et Jean-Charles Vincent, directeur des partenariats stratégiques, ont également présenté les principaux critères d'admissibilité pour bénéficier de ces mesures.

## RELATIONS GOUVERNEMENTALES

À titre d'interlocuteur privilégié de l'industrie auprès des pouvoirs publics, Alliance numérique a participé à de nombreux **débats**, cette année.

### FONDS DES MÉDIAS DU CANADA

L'un des dossiers les plus exigeants a sans contredit été celui de la refonte du Fonds des nouveaux médias du Canada en une nouvelle entité, désormais nommée Fonds des médias du Canada. L'Alliance a d'abord réagi par voie de communiqué de presse le 16 juin 2009, pour ensuite assister à l'ensemble des consultations et participer à de nombreux échanges.

Suite au dévoilement du nouveau Fonds, l'Alliance a évalué son impact sur le financement, la propriété intellectuelle et la commercialisation des contenus numériques interactifs. Des représentations écrites et verbales ont été menées auprès de Patrimoine Canada et auprès du Conseil d'administration du Fonds des médias du Canada.

### COMMISSION L'ALLIER

Alliance numérique a participé aux travaux de la Commission l'Allier dans le cadre des consultations sur la modernisation des lois touchant le statut de l'artiste. Elle a fait valoir que les changements technologiques, les modèles d'affaires et la nature des emplois propres aux entreprises oeuvrant dans la production de contenus numériques interactifs militent en faveur du statu quo. Sensible à ces représentations, la Commission, dans son rapport, conclut que la réalisation d'études plus approfondies et spécifiques à notre secteur sont nécessaires avant toute modification aux dispositions législatives.

### FORMATION DE LA MAIN-D'ŒUVRE

La croissance fulgurante qu'a connue l'industrie du jeu vidéo au Québec ces dernières années et l'arrivée de trois nouveaux studios a contribué à augmenter de façon significative la demande pour des travailleurs qualifiés. L'ensemble de l'industrie des contenus numériques interactifs s'en trouve affectée. Alliance numérique a forgé un partenariat avec TECHNOCompétences et confié à la firme Zins Beauchesne et associés un mandat visant à développer une stratégie basée sur les besoins en formation initiale et continue des ressources humaines de l'industrie. Les travaux seront conduits à l'été 2010 et devraient connaître leur dénouement à l'automne.

### PLANIFICATION PLURIANNUELLE

Alliance numérique est également intervenue auprès des instances gouvernementales, tant québécoises que canadiennes, afin de faire valoir l'adoption d'une stratégie sur plusieurs années en relation avec le financement d'activités de commercialisation à l'étranger. Cette approche axée sur les résultats donnerait notamment aux entreprises l'assurance de pouvoir retourner en mission commerciale dans les pays où elles entendent tisser des liens d'affaires.

De façon plus spécifique, l'Alliance est intervenue auprès des **instances gouvernementales** suivantes :

### CONSEIL DES RESSOURCES HUMAINES DU SECTEUR CULTUREL DU CANADA

- Participation aux travaux du Conseil portant sur l'Étude des ressources humaines du secteur culturel menée par le *Conference Board*.

### DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE CANADA

- Financement d'Alliance numérique et du Sommet international du jeu de Montréal
- Financement d'Alliance Mobilité

### MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES ET DU COMMERCE INTERNATIONAL CANADA

- Développement d'une stratégie propre à l'industrie des contenus numériques interactifs
- Soutien à l'industrie
- Soutien au financement des activités de commercialisation à l'étranger

### MINISTÈRE DES AFFAIRES MUNICIPALES, DES RÉGIONS ET DE L'OCCUPATION DU TERRITOIRE

- Financement d'Alliance numérique

### MINISTÈRE DU DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE, DE L'INNOVATION ET DE L'EXPORTATION

- Financement d'Alliance numérique
- Soutien à l'industrie
- Développement d'une stratégie propre à l'industrie des contenus numériques interactifs
- Soutien au financement d'Alliance Mobilité

### MINISTÈRE DE L'IMMIGRATION ET DES COMMUNAUTÉS CULTURELLES

- Soutien à la venue de travailleurs étrangers
- Instauration d'un programme québécois suite à l'abolition du programme fédéral
- Financement d'Alliance numérique

### PATRIMOINE CANADA

- Soutien financier du Sommet international du jeu de Montréal
- Mise sur pied du Fonds des médias du Canada

### TECHNOMONTRÉAL

- Reconnaissance d'Alliance Mobilité et soutien financier
- Participation croisée à certains travaux de chaque organisme

### VILLE DE MONTRÉAL

- Élaboration d'un partenariat pour accentuer la visibilité de la Ville en tant que pôle mondial en développement de contenus numériques interactifs, dans le cadre de *Montréal, métropole numérique*.
- Soutien au financement d'Alliance Mobilité

## ACCUEIL DE DÉLÉGATIONS ÉTRANGÈRES

Alliance numérique accueille régulièrement des délégations étrangères souhaitant en apprendre davantage sur les pratiques québécoises de l'industrie des contenus numériques interactifs et surtout, nouer des liens d'affaires avec les entreprises d'ici. Le plus souvent, cet accueil se traduit par l'organisation de rencontres avec un certain nombre de sociétés pertinentes auxquelles les représentants de l'Alliance peuvent également être appelés à participer. Cette année, l'Alliance a reçu quinze délégations en provenance des pays suivants :



## MEMBRES

Au 31 mars 2010

- 1-9** 3SG -Les Services sonores Serge Gaudet
- A** Artificial Mind & Movement  
Absolunet  
Adviso  
Alain Tardif Communication Visuelle  
Alternative Numérique inc.  
Anderscore  
Aptimed inc.  
Arevlk inc.
- B** Beenox  
BeVolution inc.  
BOB  
Bug Tracker
- C** Cégep du Vieux Montréal  
Cégep de Matane  
CEIM (Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal)  
Centre NAD  
Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM)  
Centre de transfert pour la réussite éducative du QC (CTREQ)  
CEFRIQ  
Champlain College of Vermont, Campus Montréal  
Collège de Bois-de-Boulogne  
Collège Lasalle  
Consulat général du Royaume-Uni  
Consultation Tango inc.  
CREO  
Cubi Technologies  
Cyber Génération
- D** Defacto web  
Deloitte  
Druide informatique inc.  
DTI Software inc.
- E** EA Mobile (Canada) ULC  
École Polytechnique  
Educonsillium  
ÉDUGÉNIE  
Egzakt  
Eidos - Montréal  
Elanex  
Electronic Arts  
Ellicom inc.  
eMisphere solutions inc.  
ENDI  
Enregistrements Audiobec inc.  
Enzyme testing Labs  
Ericsson Canada inc.  
Ernst &Young  
Evolutra Global Corporation  
ExpertISA Sol. d'app. Inc.
- F** Fidel Studios  
FOG Studios  
Fonds d'investissement de la culture et des communications  
Frima studio  
Fugitive Interactive  
Funcom
- G** Gameloft  
Gamerizon Studio inc.  
Games Montreal  
GeekaySoft Canada  
Genia inc.  
Gérard Savoie  
Gloria Cormier
- H** Hexagram  
Hibernum Créations  
High Road Communications

**I** INGENIO - Loto-Québec  
INIS  
Institut Grasset  
Investissement Québec  
Isabelle Marazzani Gestionnaire-conseil  
Iweb Technologies  
IXmédia

**J** Jet Black Games inc.  
Josée Plamondon - Stratège Web

**K** K3 Média inc.  
Kerry Williams - Consultant  
KPMG MSLP  
Kutoka Interactive

**L** Language Research Development Group  
Leonard - Design et Génie Web  
Logilangue International  
Loto-Québec  
Louis-Nicolas Robert, consultant  
LVL Studio

**M** MAECI  
Magnetik Studio  
Media Principia  
Megavoit  
Micro-Accès  
MDEIE  
Mistic Software inc.  
Montréal International  
Mosaic Design  
Motion In Design  
Multiple-media.com  
Myotte Bellamy Productions Inc.

**N** NDI Média  
Nestor System  
Netsym communication

**O** ODD1 inc.

**P** PMD LogiSoft  
Praized Media  
Productions Flash Rose  
Productions Nova Média inc.  
Productions Othentic  
Prospek

**Q** Quazal Technologies, inc.

**R** Raymond Chabot Grant Thornton  
RBC Banque Royale  
ROBIC S.E.N.C.R.L.

**S** Sarbakan  
Savard Martin et associés inc.  
Services de cartes Desjardins  
Shanghai Multimedia Industry Association (SMIA)  
Sid Lee  
Simon Bédard, stratège Web et designer d'expérience utilisateur  
Société des arts technologiques (SAT)  
Social2U  
Sonotem inc.  
Stratraction Conseil inc.  
Studios illogika  
SYS-TECH

**T** TakeOff CSH  
TECHNOCompétences  
Témoin Production  
Titanium Mobile  
TP1 Internet 360  
Tram Media  
Tribal Nova  
Trigosoft inc.

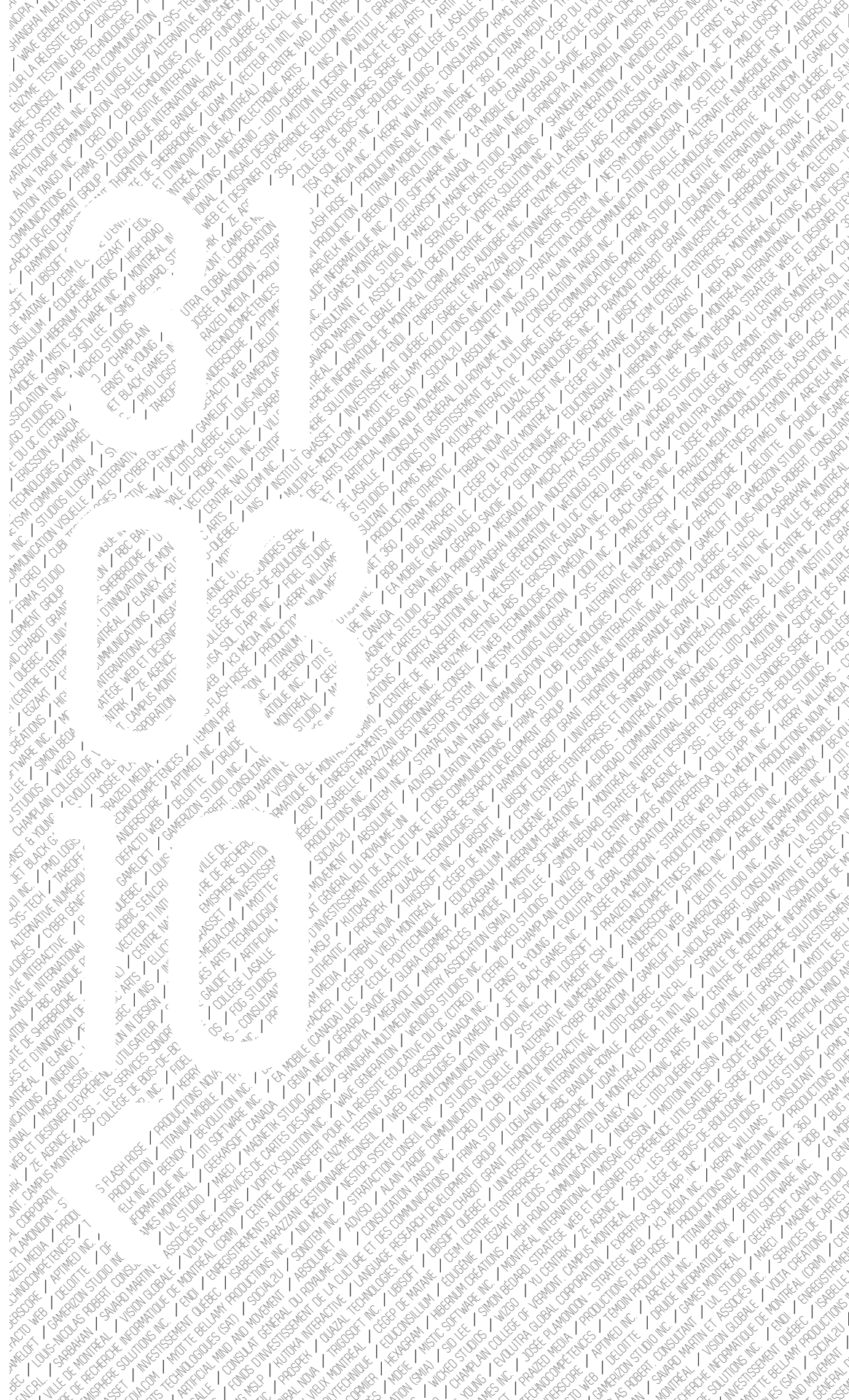
**U** Ubisoft Montréal  
Ubisoft Québec  
Université de Sherbrooke  
UQAM

**V** Vecteur TI Intl. inc.  
Ville de Montréal  
Vision Globale  
Volta Creations  
Vortex Solution inc.

**W** Wave Generation  
Wendigo Studios inc.  
Wicked Studios  
Wizgo

**Y** Yu Centrik

**Z** Ze Agence



***ALLIANCE NUMÉRIQUE***

1450, rue City Councillors, bureau 800  
Montréal (Québec) H3A 2E6  
Canada

[www.alliancenumerique.com](http://www.alliancenumerique.com)