

Le projet international GameLabsNet est né pour faciliter la transformation numérique des organisations

L'Espagne, le Portugal et la France relèvent ensemble le défi de conduire ensemble la transformation numérique de secteurs stratégiques grâce à des technologies innovantes telles que les solutions immersives ou les techniques de gamification.

POUR LA FRANCE, L'ESTIA, L'INSTITUT NATIONAL UNIVERSITAIRE CHAMPOLLION ET LA CCI DE PAU BEARN SONT LES PROMOTEURS DE L'INITIATIVE POUR LES SECTEURS AERONAUTIQUE, MECANIQUE, SANTÉ ET TOURISME.

- Le degré de transformation numérique dans la plupart des secteurs économiques du sud de l'Europe est encore embryonnaire, ce qui affecte particulièrement les PME.
- Le projet comprendra un important réseau d'entreprises de TIC offrant des solutions innovantes et de rupture basées sur les possibilités offertes par les nouvelles technologies numériques et notamment celles démocratisées par les jeux vidéo.
- Ces solutions soutiennent le processus de transformation numérique des entreprises qui ont besoin de plateformes et d'outils pour présenter leurs capacités aux marchés cibles.

La transformation numérique est déjà un facteur clé de compétitivité pour les entreprises. Dans ce domaine, des solutions basées sur les technologies développées pour le domaine des jeux vidéo ont été pionnières dans la fourniture d'outils de formation ou de démonstration de produits. Ce qui était au départ pratiquement un divertissement est maintenant une technologie applicable à de nombreux secteurs.

Entre autres applications, le monde du jeu a fait évoluer le domaine industriel, à tel point qu'environ 24% des entreprises de TIC développent aujourd'hui des Serious Games, c'est-à-dire qu'elles utilisent des savoir-faire et des techniques issues du monde du jeu vidéo pour accélérer la transformation numérique de nombreux secteurs d'activité.

La réalité augmentée, la réalité virtuelle et la réalité mixte sont des technologies immersives qui permettent, par exemple, de virtualiser et de surveiller une installation industrielle, de créer des jumeaux numériques qui analysent des données, de créer des applications de simulation pour différents scénarios, Les "Serious Games" de sensibilisation et de promotion permettent une commercialisation innovante de produits et services. Dans le domaine de la formation, les learning sont des outils particulièrement performants pour la transmission de savoir-faire pratiques.

La Confédération espagnole des entreprises de technologies de l'information, de la communication et de l'électronique (CONETIC) dirige le projet qui développera un réseau transnational de centres de démonstration des technologies de jeux vidéo et de gaming appliquées à la transformation numérique des PME dans les secteurs économiques prioritaires de la zone SUDOE (Espagne, Portugal et France). Le projet, **GAMELabsNET**, est financé par le programme **Interreg Sudoe**, et les partenaires sont l'Association des industries

El Proyecto GAMELabsNET esta cofinanciado por el Programa Interreg SUDOE a través del Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)

de la connaissance et des technologies appliquées du Pays basque (GAIA), le Centre logistique espagnol (CEL), l'Institut polytechnique de Leiria au Portugal, et la Chambre de commerce et d'industrie française de Pau, l'Institut national de l'Université Jean François Champollion et l'École des technologies industrielles avancées, ESTIA. *GAME LabsNET compte de nombreuses entités collaboratrices parmi lesquelles se distinguent le Centre pour le développement de la technologie industrielle (CDTI), la Fédération espagnole des industries agroalimentaires (FIAB), l'Association espagnole des fournisseurs automobiles (SERNAUTO), l'Association des fabricants de machines-outils (AFM), l'Association des entreprises basques du secteur des jeux vidéo (Basquegame), l'Agence locale des nouvelles technologies de l'information et de la communication (ANTIC), le cluster Digital Aquitaine et son domaine d'excellence SMART4D.*

Selon Gloria Díaz, directrice de Conetic et porte-parole du consortium, "le degré de transformation numérique dans la plupart des secteurs économiques de la SUDOE est encore embryonnaire et cela affecte particulièrement les PME, qui présentent un manque de connaissance des solutions existantes, de l'impact qu'elles peuvent avoir dans leur entreprise et sur leur marché et ne connaissent pas l'ampleur de l'investissement que cela représente pour elles. Pour leur part, certaines des entreprises de TIC qui proposent ces solutions sont petites et jeunes, nous estimons qu'il y en a environ 500 entre l'Espagne, la France et le Portugal, et elles ont beaucoup de mal à se faire connaître sur le marché. À travers le réseau GAME LabsNET, nous entendons les faire connaître en leur offrant un espace où ils pourront tester et expérimenter leurs solutions et connaître des cas d'application à de multiples secteurs. Nous parviendrons ainsi à démocratiser ces technologies, qui sont encore perturbatrices et très innovantes, en les rendant accessibles à toutes les entreprises. Cela nous permettra de contribuer à la création d'une industrie intelligente, innovante et durable".

GAME LabsNET se concentrera sur la conception et la validation d'un modèle de centres de démonstration pour les technologies de l'intelligence visuelle, qui aura comme référence l'expérience réussie de Basquegame LAB, le laboratoire industriel du jeu vidéo situé à Bilbao, ouvert à un réseau d'utilisateurs favorisant l'expérimentation de cas réels, promouvant l'utilisation de ces technologies et la formation des professionnels. Il s'adressera également à l'industrie des TIC, en cherchant à créer un écosystème d'innovation pour ces technologies, en favorisant la consolidation des start-ups, des PME et en créant une chaîne de valeur à partir de la coopération avec d'autres entreprises, afin de développer une offre de référence puissante dans toute l'Europe.

Des services pour plus de 700 entreprises

Le projet produira un catalogue en ligne des entreprises, des technologies et des bonnes pratiques applicables aux entreprises. Les laboratoires offriront des services de formation, des conseils individuels, des pilotes, des événements et des conférences sectorielles, entre autres activités.

6 laboratoires sectoriels pour soutenir la transformation numérique des entreprises

Les 6 laboratoires seront interconnectés et permettront d'accéder en temps réel à des solutions, des cas et des expériences qui pourront être testés indépendamment de la localisation des entreprises offrant des solutions stratégiques pour les secteurs stratégiques

des territoires participants, à savoir la logistique, les technologies industrielles, l'aérospatiale, la santé, le commerce et le tourisme.

Cette expérience cherchera à être reproduite dans d'autres pays et territoires d'Europe et d'Amérique latine. À cette fin, GAME LabsNET disposera d'une méthodologie et d'un modèle de centre de démonstration pour les technologies visuelles et gamma, qui établiront les bases pour progresser dans la feuille de route pour la durabilité et le transfert du réseau au-delà de son champ d'application.

Le laboratoire du secteur aéronautique sera basé à Bidart dans le nouveau bâtiment de l'Estia.

L'ESTIA, en tant que représentant du laboratoire du secteur aéronautique, est chargé de mettre en route l'installation pionnière qui sera située dans le nouveau bâtiment de l'Estia sur la Technopole Izarbel à Bidart. Dans cet espace, des solutions de rupture seront trouvées dans le domaine de la formation, et il accueillera les entreprises du secteur qui veulent profiter de ces ressources technologiques pour former leur personnel au moyen d'outils de gamification.

Le laboratoire pour les entreprises des Sciences et Techniques et de la Santé se situera à l'institut National Universitaire Jean François Champollion d'Albi.

Le centre offrira aux Chefs d'entreprise l'opportunité de découvrir et de tester en situation des outils de formation innovants (serious games, learning games, immersive learning, ...) basés sur des technologies numériques comme la réalité virtuelle, la réalité mixte, la réalité augmentée. Ces outils, très performants pour l'acquisition, la transmission ou la conservation dans l'entreprise de savoir-faire pratiques, pourront être proposés sous forme de modules de formation adaptés aux besoins des chefs d'entreprise à travers un contact direct avec les fournisseurs de solutions. Le centre proposera aussi un support et un conseil aux entreprises

Le laboratoire pour les entreprises du Commerce et du Tourisme se situera à L'Ecole Supérieure de Commerce de Pau Béarn.

La Chambre de commerce de Pau Béarn et l'ESC Pau vont développer un démonstrateur où les chefs d'entreprises vont trouver des solutions en réalité augmentée, réalité virtuelle, projection sur vitrines interactives, ultra- sons directionnels, étiquettes connectées, hélices holographiques, etc... Ces technologies très innovantes pour le merchandising et la relation client des entreprises du commerce et du Tourisme permettront de développer des modules formations à leur utilisation par les chefs d'entreprises.

Le laboratoire du secteur de la logistique sera situé à Coslada

Le Centre espagnol de la logistique et Conetic, en tant que représentants du laboratoire du secteur de la logistique, sont chargés de mettre en route l'installation pionnière qui sera située dans le Centre d'excellence des entreprises de Coslada (CEXCO). Dans cet espace, des solutions de rupture seront trouvées dans le domaine de la formation, et il accueillera les entreprises du secteur qui veulent profiter de ces ressources technologiques pour former leur personnel au moyen d'outils de gamification.

Le projet se terminera par une grande foire internationale des affaires en mai 2022 au centre d'excellence des entreprises Coslada, où sera situé le laboratoire de Madrid.

Plus d'informations sur WWW.GAMELABSNET.EU

El Proyecto GAMELabsNET esta cofinanciado por el Programa Interreg SUDOE a través del Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER)