**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 la transformation numérique de secteurs stratégiques grâce à des technologies d'intelligence visuelle telles que les solutions immersives et gamma.**

**POUR LA FRANCE, L’ESTIA, L’INSTITUT CHAMPOLLION ET LA CCI DE PAU BEARN SONT LES PROMOTEURS DE L'INITIATIVE POUR LES SECTEURS AERONAUTIQUE, 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 technologies dans le domaine des 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, les solutions basées sur les technologies du domaine des jeux vidéo ont été pionnières dans la fourniture de ce type d'outil. 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 été réorienté vers le domaine industriel, à tel point qu'environ 24% des entreprises de TIC développent des Serious Games, c'est-à-dire qu'elles utilisent des connaissances, et les techniques de jeu, pour encourager 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, et une foule de "Serious Games" et de plates-formes de gamification applicables à des domaines tels que la formation et l'éducation du personnel ou le soutien à la commercialisation innovante de produits et services d'autres secteurs.

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 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. *GAMELabsNET compte jusqu'à dix entités collaboratrices parmi lesquelles se distinguent l’Agence locale des nouvelles technologies de l'information et de la communication (ANTIC), le FAB LAB de Sorbonne Université, et 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 GAMELabsNET, 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".

GAMELabsNET se concentrera sur la conception et la validation d'un modèle de centres de démonstration pour les technologies de l'intelligence visuelle et de la gamification, 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**

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, GAMELabsNET 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 gamisation.*

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](http://WWW.GAMELABSNET.EU)