UNE POLITIQUE INDUSTRIELLE POUR LA FILIÈRE DES TECHNOLOGIES IMMERSIVES

Enjeux, stratégie & propositions

Alors que beaucoup d'organisations se préparent à déployer
à grande échelle des dispositifs immersifs,

Alors que toutes ont les mêmes besoins d'outils socle et d'accompagnement,

Alors que les majors et GAFAM se dotent des moyens de domination du métavers,
les lieux de nos activités numériques de demain,
et donc de notre dépendance à leurs services,

Nous souhaitons faire de la France un acteur qui compte dans les univers virtuels, mutualiser les ressources et services nécessaires à tous, développer les talents, nos entreprises et créer de la valeur dans nos territoires.

France Immersive Learning

Immersive Learning Lab

© Tous droits réservés France Immersive Learning

SOMMAIRE

EN BREF 3

Constats, enjeux et proposition 4
Qui sommes-nous ? 5

SCIC IMMERSIVE LEARNING LAB 6

Besoins partagés & SCIC 7
Un réseau de tiers lieu d'envergure nationale 8
Modèle de financement & activités 9
Des communs souverains 11
Synthèse 12

XR FACTORY 16

Modèle 17
Les pôles thématiques 18
Modèle économique & gouvernance 21

SYNTHÈSE DU PROJET 22

ATTENTES & DEMANDES 24

ROADMAP 26

EN BREF

. . .

CONSTATS & ENJEUX

LA RÉVOLUTION XR en marche

Les technologies immersives (réalité virtuelle, mixte et augmentée, regroupées sous la terminologie XR pour e**X**tended **R**eality) ouvrent un champ de possibles vertigineux impactant l'ensemble des secteurs d'activité : éducation et formation, culture, commerce, santé, industrie, défense, sécurité, redirection écologique.

Elles constituent la prochaine étape de la digitalisation des organisations et des sociétés. La mobilisation des gouvernements (USA, Chine, Corée, Canada, Angleterre), des GAFAM/BATX et des majors de la Tech *(Nvidia, Qualcomm, Epic, Unity, Ubisoft…)* en témoigne.

Les premiers en ont fait un axe stratégique au même titre que l'IA ou l'informatique quantique. Les seconds investissent massivement préparant le futur de l'internet incarné : les métavers.

Les conséquences économiques et sociétales de notre dépendance aux services numériques opérés par les GAFAM et autres majors non européens ne font plus aucun doute.

Il existe maintenant une fenêtre d'opportunité pour se donner les moyens d'une autre voie.

DES ENJEUX DE SOUVERAINETÉ

La France doit maintenant considérer les technologies immersives comme stratégiques et construire sa souveraineté numérique avec des moyens à la hauteur des enjeux économiques, éthiques et culturels.

- Construire les modèles et infrastructures permettant de "faire société" dans le cadre d'une nouvelle économie de la connaissance, du travail et des échanges
- Garantir la protection des données des personnes et des organisations, de nos savoir-faire et innovations, de nos capacités de production, de diffusion, de transmission et d'influence
- Établir une fiscalité juste et contributive du développement des territoires, entreprises et foyers ;
- Contribuer aux développements des talents et des emplois en France, en francophonie et en Europe

NOS PROPOSITIONS POUR UNE POLITIQUE INDUSTRIELLE

Nous pensons nécessaire d'articuler 3 composantes essentielles au développement des technologies immersives dans une politique industrielle ambitieuse et agile :

> FRANCE IMMERSIVE LEARNING, la fédération

Mobiliser et animer la filière XR, en axant ses développements sur la transmission dans les domaines de la formation tout au long de la vie, la culture, l'industrie et la santé, associant les entreprises productrices de solutions avec leurs clients et partenaires potentiels, les grands donneurs d'ordre publics comme privés, et les collectivités territoriales.

> IMMERSIVE LEARNING LAB, l'armateur d'une filière d'excellence

Construire une Société Coopérative d'Intérêt Collective qui, dotée d'une réelle capacité opérationnelle, proposer l'ensemble des services et outils nécessaire aux déploiements et aux usages des technologies XR dans les organisations, créer des communs souverains.

> XR FACTORY, le navire amiral de cette filière

Concevoir un lieu totem qui sera à la fois

- L'incarnation d'une ambition : Faire de la France un acteur qui compte dans le Métavers
- Le moteur de la capacité à satisfaire cette ambition, en particulier en vue des JO2024

France Immersive Learning

Immersive Learning Lab

XR FACTORY

LE 1ER PÔLE DE COMPÉTENCES DÉDIÉS AUX USAGES DES TECHNOLOGIES IMMERSIVES

Cette proposition de politique industrielle est porté par l'association FRANCE IMMERSIVE LEARNING qui, avec sa structure d'exploitation, l'IMMERSIVE LEARNING LAB, compose le premier pôle de compétences dédiés aux usages des technologies immersives.

FRANCE IMMERSIVE LEARNING (FIL, l'association)

Fondée par 6 acteurs reconnus, regroupant plus d'une centaine d'organisations, dont plusieurs entreprises parmi les meilleures du domaine, France Immersive Learning a vocation à :

- Animer et fédérer une filière naissante mais stratégique, à la représenter auprès des décideurs publics comme privés
- Concourir à l'établissement d'un modèle économique profitable à tous.

Créée en 2018, FiL est la première association représentative de la filière XR :

- Plus de 130 membres représentatifs : plus de 70% des entreprises françaises productrices de solutions AR/MR/VR, des établissements initial et supérieur, des cabinets conseils, de grands industriels,…
- Des partenariats avec les principales organisations du domaine : Cap digital *(administrateur)*, XR4Europe *(co-fondateur et vice-présidence)*, Laval virtual, la Commission Supérieure Technique de l'Image et du Son

FONDATEURS DE FRANCE IMMERSIVE LEARNING

le cnam · UPEC · NATIXIS BEYOND BANKING · orange · agefiph ouvrir l'emploi aux personnes handicapées · défi métiers le carif oref francilien

PARMI LES MEMBRES DE FRANCE IMMERSIVE LEARNING

Lyon 1 · Institut Mines Télécom · UNIVERSITÉ DE NANTES · FONDATION ELYX · ALSTOM · LYNX

PARTENAIRES DE FRANCE IMMERSIVE LEARNING

cap·digital · XR 4ALL · LAVAL VIRTUAL · LYON sido IoT • AI • ROBOTICS • XR · DGE DIRECTION GÉNÉRALE DES ENTREPRISES · bpifrance

ON PARLE

Capital N°64
09.2021 – 1 page

Informations Entreprise
11.2021 – 2 pages

KIF Pompidou Metz
09.2021

CCI News – 11.2021
Partenaire privilégié

IMMERSIVE LEARNING LAB (i2L, la fabrique des usages)

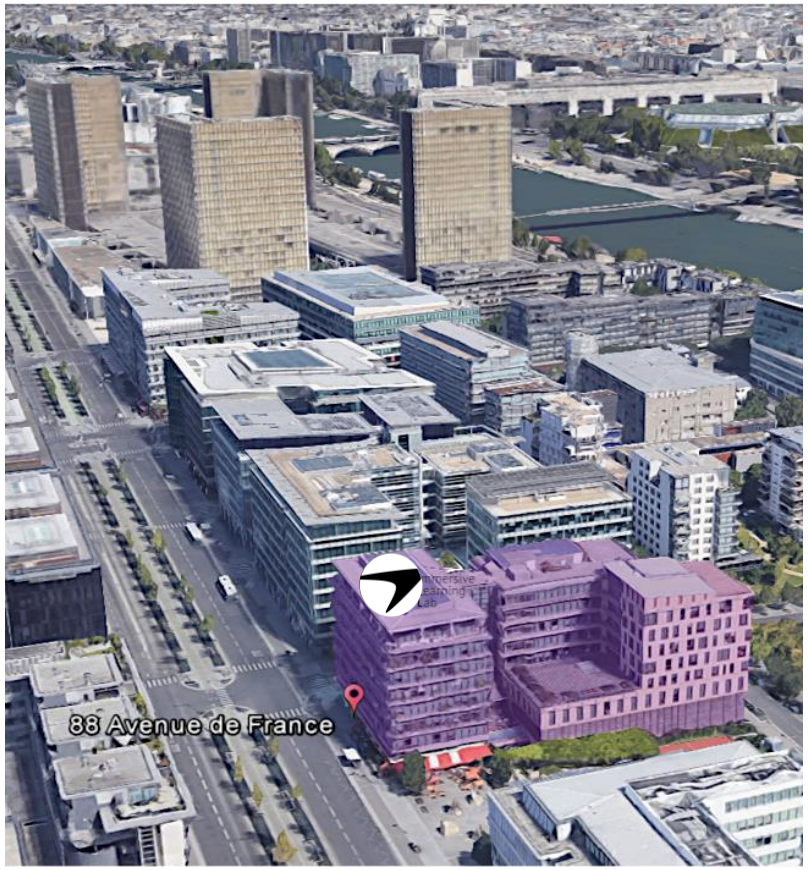
Incarnation opérationnelle de l'association, l'Immersive Learning Lab accompagne les organisations dans le déploiement des technologies immersives, produit les savoirs, savoir-faire et savoir-transmettre nécessaires à la massification des usages.

Le Lab, c'est le showroom permanent des technologies XR - 500m2, Paris 13e

Une offre de service B&B

- Conseiller et accompagner les organisations dans leurs déploiements, de A à Z
- Former les collaborateurs pour développer les usages (i2L est aisni le premier organisme de formation certifié Qualiopi proposant un cursus dédié aux technologies immersives)
- Produire ou faire produire des contenus répondant à des enjeux de politiques publiques (Orientation - Inclusion et diversité - Handicap et accessibilité)
- Concevoir des solutions de déploiement au service de la filière

Qualiopi processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



CASE
L'application de pilotage de sessions en réalité virtuelle

KITCASE
Le kit tout en un

> 4 ou 6 casques autonomes
> Tablette Microsoft avec CASE
> Routeur Wi-Fi
> Système de charge

IMMERSIVE LEARNING LAB

La **S**ociété **C**oopérative d'**I**ntérêt **C**ollectif au service du développement des usages

DES BESOINS PARTAGÉS

À ce stade, l'ensemble des acteurs, dans toutes les filières, ont les mêmes besoins :

- Acculturer aux technologies immersives les équipes : enseignants chercheurs, cadres exécutifs, ingénieurs pédagogiques, personnels techniques, médiateurs, collaborateurs
- Construire une stratégie d'usage dans les différents métiers et disciplines/domaines de formation
- Déployer progressivement les contenus, simulations, classes et environnements corporate virtuels
- Former à l'usage, à l'ingénierie pédagogique de création des contenus et de leur mise en œuvre
- Assurer le déploiement dans les systèmes d'information existants en prenant pleinement en compte les enjeux de sécurité des infrastructures et des données, des personnes et des organisations
- Garantir le bon fonctionnement des équipements et applications dans la durée, particulièrement lorsque les médiateurs/enseignants/formateurs sont en session avec les apprenants/partenaires/clients
- S'appuyer sur des outils communs et souverains qui permettent de développer des communautés de pratiques et des ressources mutualisées

Nous pensons depuis 2017 que la meilleure manière de répondre à ces besoins communs est la création d'une Société Coopérative d'Intérêt collectif (SCIC).

La transformation de la SAS *Immersive Learning Lab* à actionnaire unique (*l'Association France Immersive Learning*) en SCIC sera aboutie avant la fin de l'année 2021.

LA SOCIÉTÉ COOPÉRATIVE D'INTÉRÊT COLLECTIF

La SCIC est régie par le code du commerce, quel que soit son objet en raison de sa forme (SARL, SAS, SA).

> ***Nous parlons donc bien d'une entreprise qui fonctionne grâce à un modèle économique viable, mais impulsé par des investissements publics, car au service de besoins collectifs, et d'intérêt général.***

Elle peut concerner tous les secteurs d'activités, dès lors que l'intérêt collectif se justifie par un projet de territoire ou de filière d'activité impliquant un sociétariat hétérogène (multisociétariat privé et public), le respect des règles coopératives (1 personne = 1 voix), et la gestion désintéressée (réinvestissement dans l'activité des excédents).

> ***Ces modalités spécifiques fondent la capacité des acteurs publics et collectivités territoriales à investir dans cette entreprise et siéger au Conseil d'administration. Une possible conséquence est l'obtention d'une délégation de service public permettant d'investir avec agilité, sans les contraintes des marchés publics, mais un contrôle collectif et rigoureux du bon usage des fonds.***

Elle se constitue un patrimoine propre. L'impartageabilité de ses réserves (c'est-à-dire l'impossibilité de les incorporer dans le capital social ou de les distribuer) préserve la SCIC d'une prise de contrôle majoritaire par les investisseurs extérieurs et garantit ainsi son indépendance et sa pérennité.

> ***Ce véhicule juridique garantit ainsi la capacité de la SCIC a doter la filière des outils et infrastructures nécessaires à la souveraineté numérique de nos organisations dans les univers virtuels, enjeu majeur de la décennie à venir.***

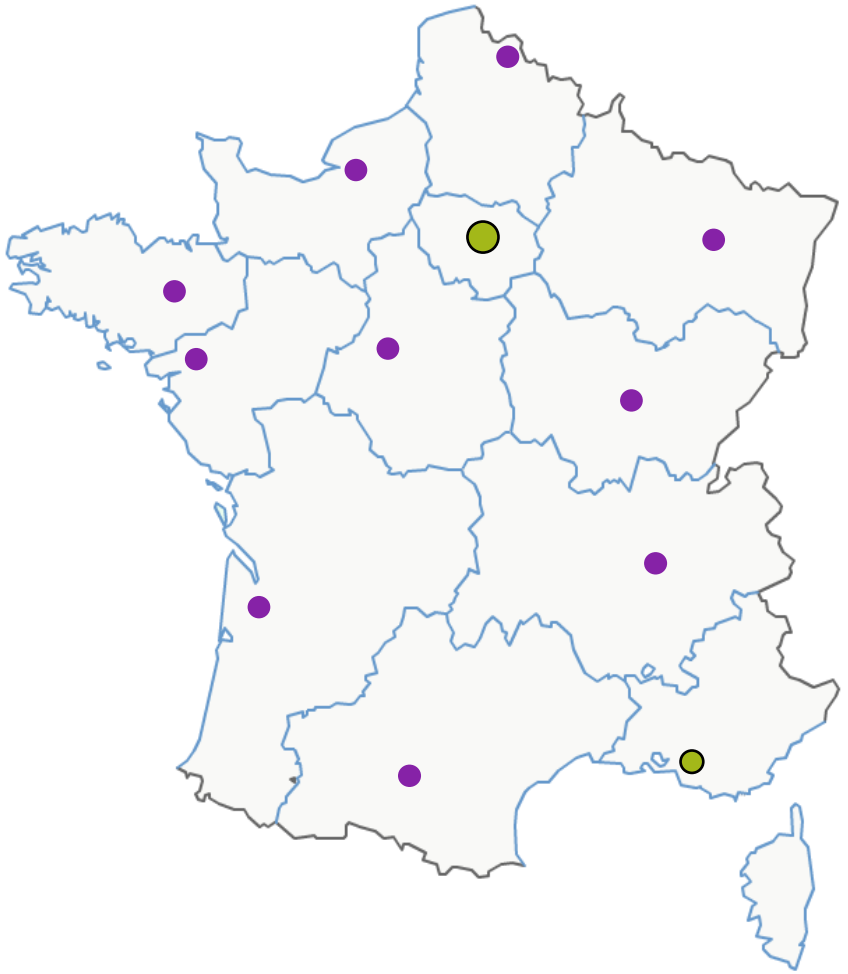
les SCIC
SOCIÉTÉS COOPÉRATIVES D'INTÉRÊT COLLECTIF

UN RÉSEAU DE TIERS-LIEUX D'ENVERGURE NATIONALE

La SCIC définit un modèle réplicable en région de nature à créer, à enrichir et à animer un réseau multipolaire ayant vocation à :

- Proposer aux acteurs territoriaux – Régions, départements, métropoles, universités, autres acteurs de territoire – d'opérer des réplications du Lab sur la base d'accords de type « franchise »
- Diffuser au plus près des besoins l'expertise, les capacités d'accompagnement et les outils nécessaires aux acteurs de leur domaine/espace géographique d'intervention.
- Créer des points de cristallisation des écosystèmes locaux afin de participer à un aménagement équilibré des territoires et accompagner le mouvement de développement du télétravail.

Le première déclinaison de l'Immersive Learning Lab sera inaugurée avant la fin de l'année en PACA dans le cadre du CMQ 4MED, opéré par Le Cnam.



LE MODÈLE DE FINANCEMENT

L'acquisition de xx k€ de parts sociales permet de devenir coopérateur et de siéger de plein droit au Conseil d'Administration pour 3 ans.

Les parts sociales constitueront le budget initial que nous soumettrons à la BPI/CDC pour l'obtention d'un cofinancement (50% en général, 70% pour l'AAP DEFFINUM). Cela permettra de recruter les architectes/lead-dev nécessaires au pilotage des projets et lancer les développements des briques technologiques socles.

L'Association France Immersive Learning dispose d'un siège au CA afin de conserver l'articulation Pôle de compétence : une association pour fédérer, une société pour accompagner

Siégeant au CA, les sociétaires ont le plein contrôle de l'utilisation des budgets et la stratégie de développement.

Ils ont donc tout à gagner à affecter les budgets de leurs projets XR à la coopérative, de fait tiers de confiance.

Les coopérateurs concourent ainsi directement à son activité commerciale, tout en bénéficiant de conditions tarifaires très privilégiées.

Les prestations et solutions sont commercialisées aux tiers aux conditions de marché.

L'acquisition de xx k€ de parts sociales leur permettra cependant d'obtenir le statut de Bénéficiaires et d'accéder à des conditions tarifaires avantageuses.

Les acteurs publics sont incités à envisager une concession de services ou de délégations de service public afin de gagner en agilité par rapport aux contraintes des marchés publics.

LES ACTIVITÉS DE SERVICES DE LA SCIC

Les activités de la SCIC sont pour partie celles de l'immersive Learning Lab auxquelles vient s'ajouter le pilotage de la réalisation des communs.

ACCOMPAGNER
les organisations dans leur déploiement

- Conseils et stratégie
- Assistance à Maitrise d'Ouvrage
- Support aux déploiements

FORMER
les collaborateurs pour développer les usages

Qualiopi processus certifié RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

- Acculturation
- Médiation professionnelle
- Sécurité sanitaire
- Ingénierie de didactisation de contenus et d'usage en situation
- Formations spécialisées créatives et techniques

PRODUIRE ou FAIRE PRODUIRE (>> diffusion libre)
des contenus répondant à des enjeux de politiques publiques

- Orientation - valorisation des métiers et des formations
- Inclusion et diversité
- Handicaps et accessibilité

PILOTER
La réalisation des communs

- Analyses de besoins
- MOA / MOE

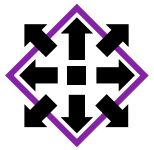
DOCUMENTER - GARANTIR

- Réaliser collectivement sur de larges échantillons les études d'impacts et de résultats nécessaires en pédagogie/andragogie, cognition, physiologie, éthique.
- Créer des labels de qualité, collectivement définis et acceptés, afin de guider tant les producteurs de contenus que leurs clients potentiels.

DES COMMUNS SOUVERAINS, ET OPEN SOURCE

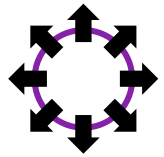
OUTILS D'INTÉRÊT GÉNÉRAL ET COLLECTIF

XRPÉDIA
Le Wikipédia des technologies immersives



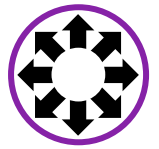
XRCOOP
Les services mutualisés d'achats, de support & maintenance

BRIQUES TECHNOLOGIQUES SOCLES



FRANCE IMMERSIVE CONTENTS
La plateforme de distribution et de monétisation

FRANCE IMMERSIVE HUB
Le métavers dédié à la transmission



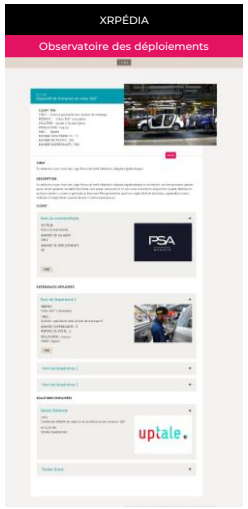
FRANCE IMMERSIVE LIVE
La plateforme de diffusion de Live 360° & 180°

XRPÉDIA

Le Portail de référence francophone des technologies immersives

XRpédia est conçu pour être le Wikipédia des technologies immersives, la base de connaissance techno-pédagogiques nécessaire à tous

- Benchmark des matériels et solutions logiciels
- Tutoriels installation, maintenance, exploitation
- Documents socles, études et travaux de recherche
- Annuaire qualifié des acteurs
- Observatoire des déploiements
- Forums de ressources et d'échanges



XRCOOP

Coopérative d'achat & support usages et maintenance

Sur le principe de « tout le monde à les mêmes besoins » et considérant que la situation ne va faire que s'amplifier au fur et à mesure de la croissance des déploiements et des usages, il nous faut mutualiser

- Une capacité d'achat des matériels, équipements et licences d'applications afin de négocier pour les membres de la coopérative les meilleures conditions d'acquisition et de renouvellement possibles
- Une capacité de support technique téléphonique, online et sur site afin de garantir dans la durée le bon fonctionnement des dispositifs immersifs, quel que soient les soucis rencontrés.

unity

LES BRIQUES TECHNOLOGIQUES SOCLES D'INTÉRÊT COLLECTIF, OPEN SOURCE

Au-delà de ces outils d'intérêt général et collectif, nous pensons indispensable de développer des solutions intégrées, souveraines et open source de préférence, permettant aux organisations de disposer des moyens nécessaires au développement des usages, et favorisant la mutualisation de pratiques et de ressources.

Ce solutions seront développées à partir de la réalité des besoins et des contraintes des systèmes d'information des sociétaires et partenaires de la coopérative. Elles seront adaptables aux contextes respectifs, sur le modèle des plateformes automobiles communes aux constructeurs.

FRANCE IMMERSIVE CONTENT

La plateforme de distribution et de monétisation XR et BtoB

Se procurer facilement des contenus immersifs, les présenter en interne, les déployer sur la flotte de casques et en faire la médiation en groupe ou en individuel.

- Un portail agrégeant l'ensemble des contenus disponibles, gratuits et payants, des membres de France Immersive Learning en 1er lieu
- Des portails de présentation personnalisables pour chaque organisation
- Un outil de gestion de flottes de lunettes/casques et de déploiement des contenus (XRDM : XR Device Management)
- Nos solutions de pilotage de session CASE-KITECASE (en groupe par un médiateur/formateur ou en autonomie).

Cette infrastructure pourra être thématisée, pour réaliser par exemple un portail national et déclinaisons régionalisées pour l'orientation, de même pour l'enseignement initial et supérieur, l'industrie, les services, la santé/bien vieillir, les médiathèques, la culture et le patrimoine….

FRANCE IMMERSIVE HUB

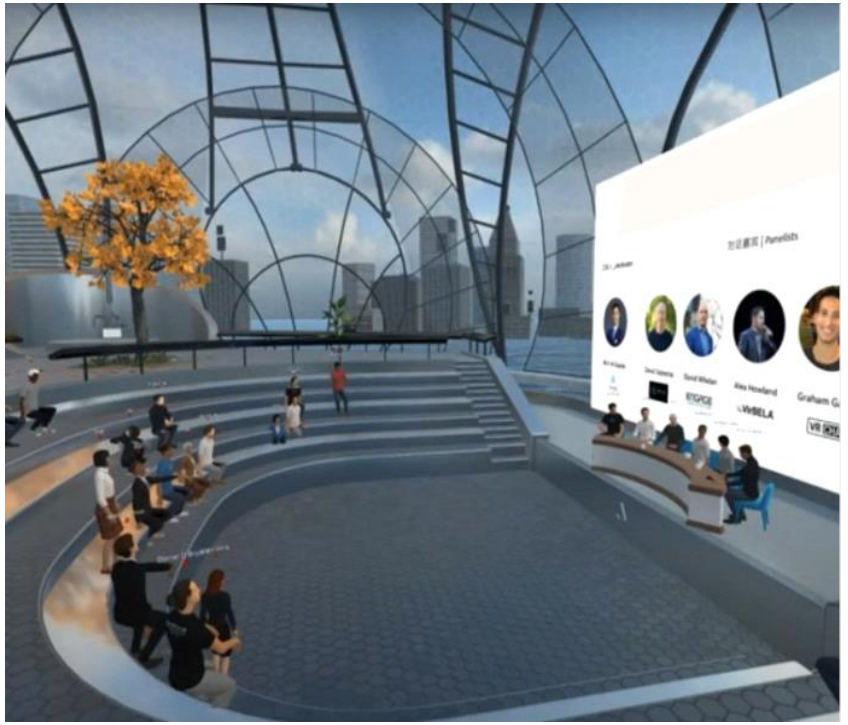
La classe virtuelle nécessaire à tous, le Métavers dédié à la transmission

Réaliser en réalité virtuelle, en synchrone et asynchrone, des sessions collectives d'enseignement, de formation et de collaboration, ainsi que des événements corporate.

- Une multitude d'environnements virtuels et plateaux techniques virtuels correspondants aux thématiques des coopérateurs. Ils sont persistants et personnalisables par chaque organisation.
- Une bibliothèque d'assets 3D mutualisée, une connexion sur les principaux stores d'objets 3D
- Un espace dédié à la visualisation collective de vidéos immersives
- Un portfolio individuel de médias traditionnels (vidéos 2D, documents, liens web)
- Une gestion des utilisateurs connectés aux systèmes d'information existants
- Un agenda de planification et d'organisations de sessions privées ou publiques
- Un éditeur de scénarios pédagogiques

Les plus-values différenciantes seront :

- Conception pensée à partir des besoins des coopérateurs, sécurité des systèmes d'information d'abord, hébergé sur leurs infrastructures propres ou en cloud français
- Une meilleure maîtrise de la roadmap de développement afin de l'adapter à la réalité des besoins et de leurs évolutions
- Mutualisation de pratiques et de production de ressources, bénéfice déterminant pour une adoption et diffusion rapide des savoir-faire et savoir-transmettre.



FRANCE IMMERSIVE LIVE
L'infrastructure de lives 180°-360°

La promesse d'ubiquité est constitutive des technologies immersives.

Il n'y a pas de verrous technologiques à sa mise en œuvre, d'autant du déploiement de la 5G.

Nous souhaitons développer une infrastructure de diffusion proposant plusieurs niveaux de sécurité basée sur des kits prêts à l'emploi facilement déployables dans des contextes différents :

- Orientation et découverte d'entreprises
- Enseignement initial, supérieur et formation professionnelle
- Culture & patrimoine
- Événements, spectacles vivants
- Justice et sécurité….

UN MODÈLE JURIDIQUE

1 organisation, 1 voix

★

1 siège pour
France Immersive Learning

★

Gestion désintéressée

★

Impartageabilité des réserves

★

Sociétaires
engagés et décisionnaires
(dont BPI CDC et collectivités territoriales)

UN MODÈLE DE FINANCEMENT

Affectation des budgets XR
des sociétaires à la coopérative

★

Délégation de service public
pour accélérer l'innovation et le
développement des TPE-PME

★

Affectation des parts sociales
des sociétaires au développement des
communs avec co-financements publics

UNE OFFRE COMMERCIALE & UNE CAPACITÉ D'ACTION

Conseil, pilotage, formations, solutions de déploiement

DES COMMUNS À DÉVELOPPER

XRPÉDIA
XRCOOP
FRNACE IMMERSIVE CONTENTS
FRANCE IMMERSIVE HUB
FRANCE IMMERSIVE LIVE

⬇

Mutualisation de pratiques et de ressources
Exploitation des communs commercialisés aux conditions de marché

XR FACTORY

Le navire amiral d’une filière d’excellence française des technologies immersives

XR FACTORY – MODÈLE

L'OBJET

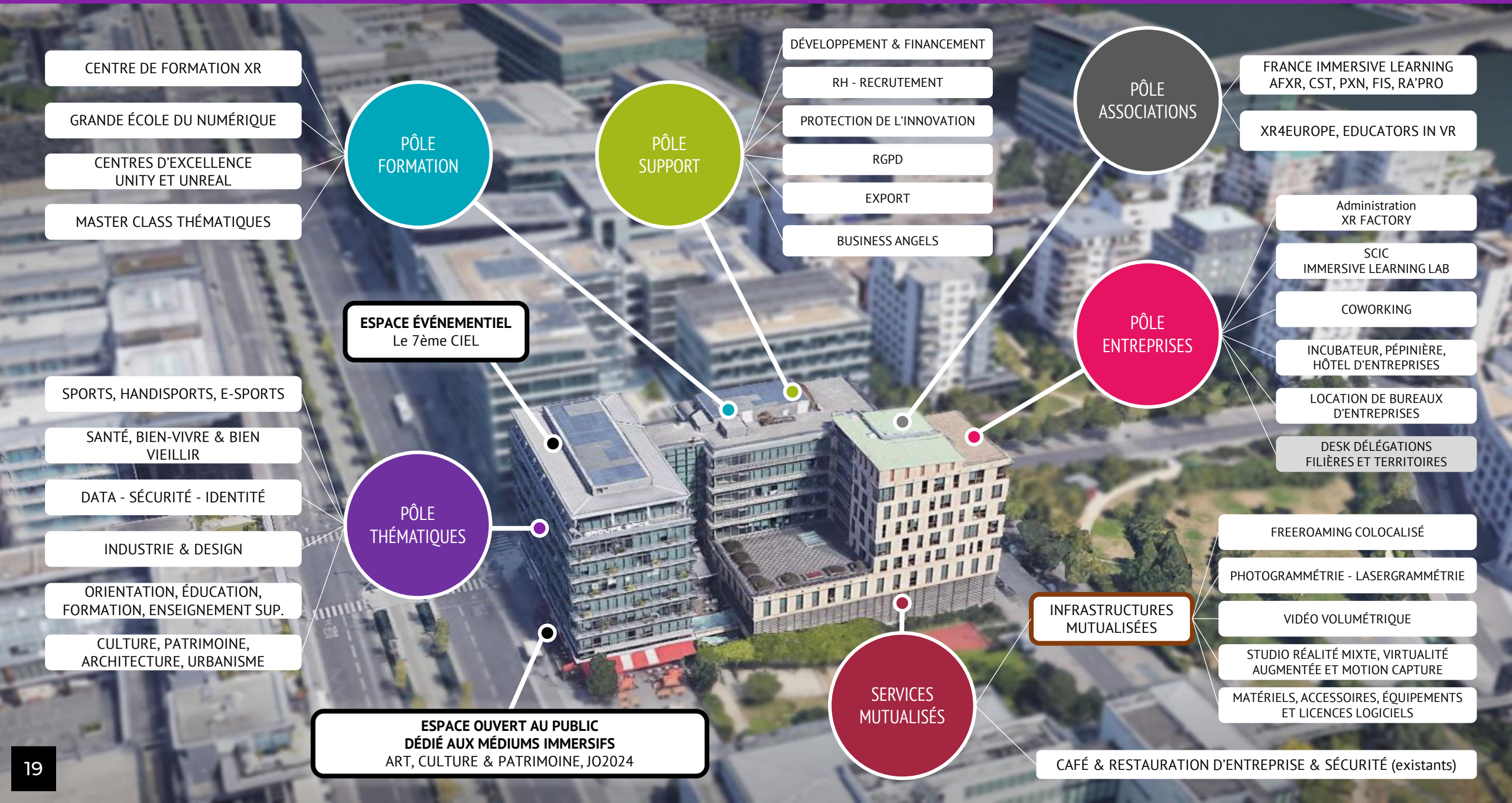
XR Factory est pensé comme un pôle mutualisé transdisciplinaire et transfilières

- d'expertises, de savoir-faire & transmettre, et de projets
- de R&D, d'incubation de ressources et d'entreprises
- d'accompagnement et de développement, de rayonnement et de projection de la filière des technologies immersives française en francophonie, en Europe et au-delà.

LES COMPOSANTES

- Des pôles thématiques proposés aux grandes entreprises, universités, écoles, acteurs publics et autres organisations, COJO2024 en particulier
- Des infrastructures techniques *(matériels et logiciels)* mutualisées de premier plan
- Des pôles de support opérés par les acteurs publics et reconnus *(Développement et financement, RH, Protection de l'innovation, RGPD, Export)* et de représentations des filières et territoires via l'hébergement de délégations *(Pôles de compétitivité, clusters, régions métropolitaines et DOM-TOM, acteurs francophones)*
- Le premier pôle de formation dédié aux métiers des technologies XR : l'Académie des Jedi du métavers
- L'hébergement des associations représentatives françaises et européennes
- Un IPHE *(Incubateurs, Pépinières, Hôtels d'Entreprises)* afin d'accompagner l'émergence et la croissance des startups
- Des locaux hyper qualitatifs pour les entreprises XR *[baux 3/6/9]*
- Des espaces de travail/coworking pour les entreprises XR de province ou de passage
- Salles de réunion et de conférences, restaurant d'entreprises, service de sécurité et d'entretien mutualisés *(existants)*
- Le 7e étage dédié aux manifestations et événements : le 7e ciel *(visite virtuelle ici)*
  700m², aujourd'hui siège de France Immersive Learning et l'Immersive Learning Lab
- Le rez-de-chaussée en lieu permanent de découverte des expériences immersives culturelles et narratives ouvert aux publics, en premier lieu aux délégations étrangères qui viendront à Paris durant les JO 2024.

PROJECTION D'XR FACTORY AU 88 AVENUE DE FRANCE · PARIS XIII



LES PÔLES THÉMATIQUES, UNE COURROIE DE TRANSMISSION ESSENTIELLE

Autant les pôles formation, associations et entreprises, s'appuient sur des schémas connus, autant les pôles thématiques constituent une singularité forte de XR Factory dont ils sont les piliers.

Centres d'expertise et de production, ils mettent en relation des entreprises XR (créateurs et producteurs de contenus et de solutions) avec les grands donneurs d'ordre publics et privés, les laboratoires de recherche et les producteurs de technologies.

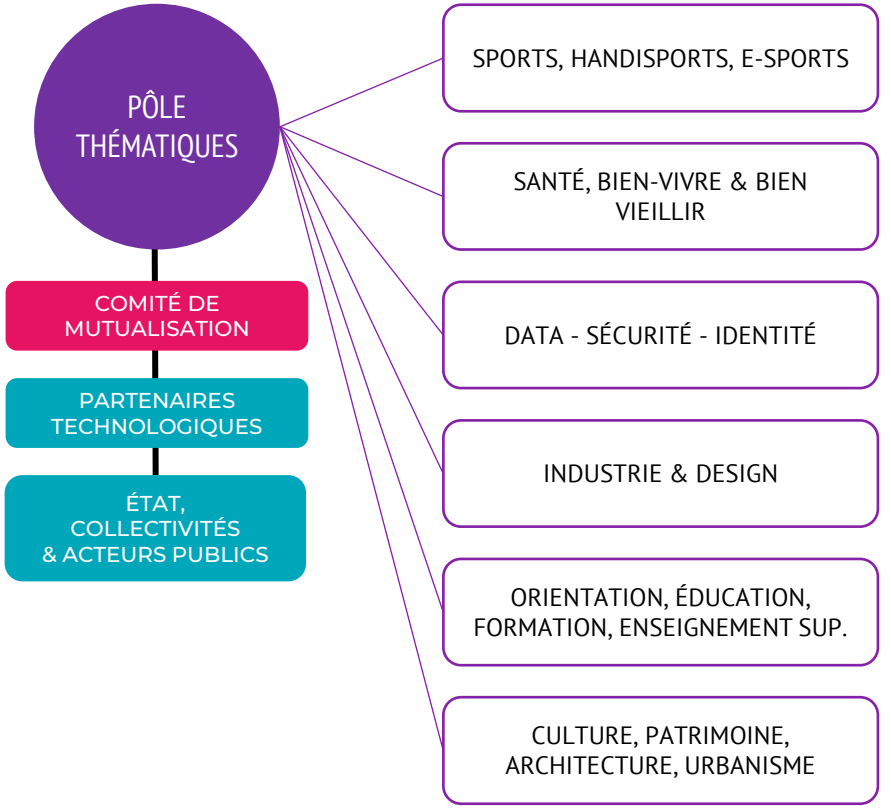
Dotés d'une réelle capacité opérationnelle, ils suscitent et accompagnent les projets dans toutes les phases de production et de déploiement.

En particulier, ils ont vocation à appuyer les projets - dits PRISMA, pour Projets Réalistes Innovants, Scalables, Mutualisés & Appropriables - pouvant ici s'adosser sur une R&D d'usage.

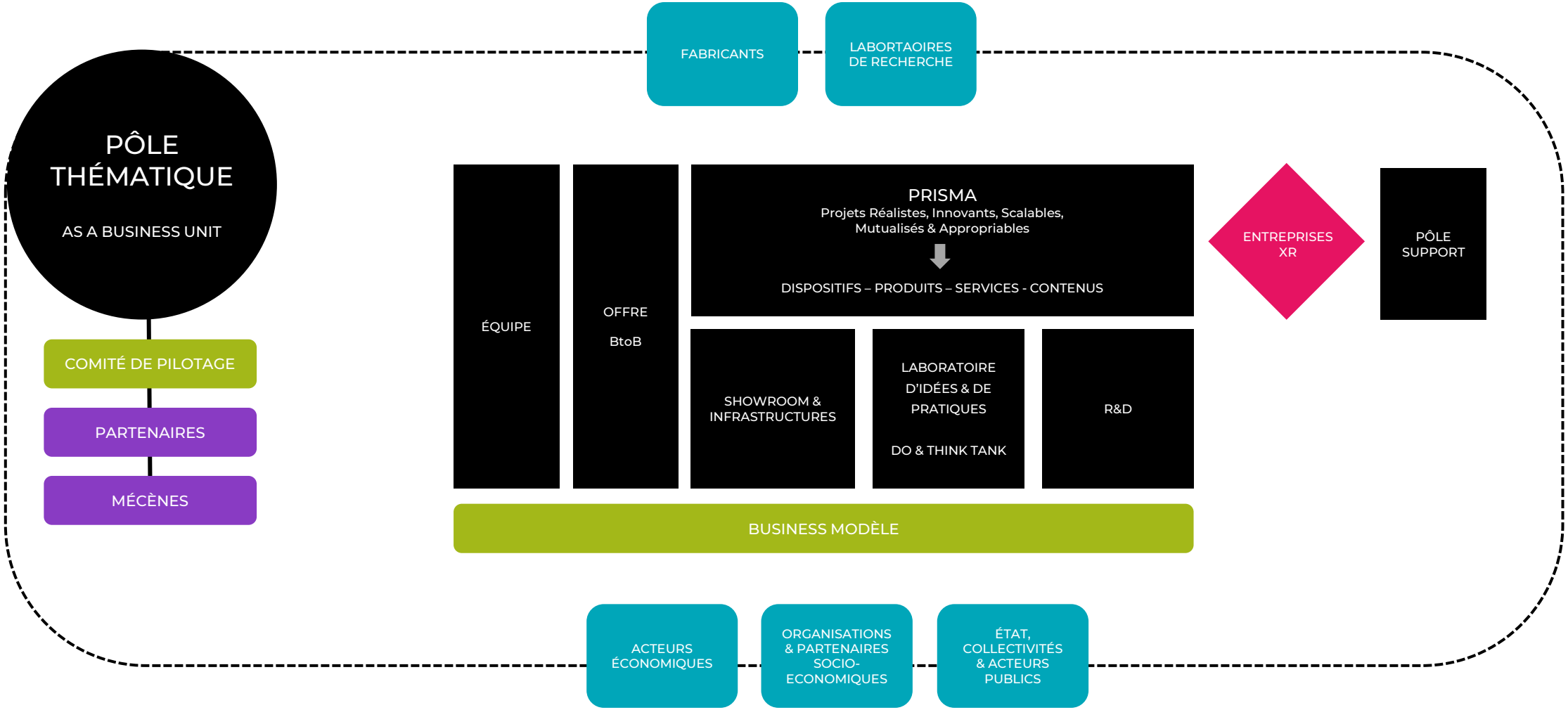
De plus, ils animent un laboratoire des idées et des pratiques en relation dans leur champ respectif, articulant prospective et les résultats de la recherche.

Les technologies immersives étant par nature transfilières, la relation transversale entre les différents pôles thématiques est essentielle pour lutter contre l'effet silo : il s'agit bien de se nourrir des projets et avancées réciproques, partager des infrastructures et outils technologiques, mutualiser les contextes de déploiement et de recherche opérationnelle.

Cette organisation, à la fois thématique et transversale, vise à créer un biotope riche en mesure de fertiliser les dynamiques communes à l'ensemble des parties prenantes.



POSSIBLE ORGANISATION D'UN PÔLE THÉMATIQUE



MODÈLE ECONOMIQUE

Le modèle économique repose sur l'agrégation des modèles économiques des composantes d'XR Factory.

- **Pôle formation** > commercialisation de l'offre de formation
- **Pôle support** > Location de desk/locaux aux opérateurs publics et privés
  - *Développement et financement* : Bpifrance, Banque des territoires, CCI Paris, Région Île-de-France cabinets-conseil
  - *RH* : Pôle Emploi, Direccte, APEC, cabinets conseils/recrutements
  - *Protection de l'innovation* : INPI, cabinets-conseil
  - *RGPD* : CNIL, , cabinets-conseil
  - *Export*: Business France, AFD, Institut Français
  - Business Angels
- **Pôle entreprises**
  - *Coworking* > *commercialisation de l'offre de bureaux ponctuels, opérateurs tiers envisageable*
  - *IPHE (Incubateur-Pépinière-Hôtel d'entreprise)* > *modèle éprouvé, opérateur tiers à recruter (Paris&Co par exemple)*
  - *Location de bureaux aux entreprises XR* > *Baux 3/6/9*
- **Infrastructures mutualisées** > Location à l'usage des infrastructures, équipements et services
- **Pôles thématiques** > Si nous pensons nécessaire de penser ces pôles comme des BU (cf slide précédente), le modèle économique spécifique devra être travaillé au cas par cas. Un appui spécialisé sera nécessaire
- **Espace d'exposition des formats immersifs ouvert au public** > billetterie et services associés

Au-delà de ces composantes autonomes, il conviendra d'articuler des « parcours utilisateurs » afin de proposer au partie prenantes des offres cohérentes avec leur activité au sein d'XR Factory.

Dans la mesure où un tel équipement contribue significativement au rayonnement régional et national, à l'alimentation des dynamiques des développement d'un ensemble de filières, les pouvoirs publics devront participer à sa création et à une partie de son modèle économique.

GOUVERNANCE

La gouvernance d'XR FACTORY pourra s'inspirer de celle des sociétés de projets en associant

- La puissance publique (via la participation de la BPI, de la CDC et de la Banque des Territoires)
- Des grandes comptes ayant un intérêt direct avec notamment l'expertise d'un pôle thématique ou indirect (Mécènes) au projet.
- Des collectivités territoriales
- Des investisseurs privés et partenaires technologiques

Il est aussi envisageable de constituer une SCIC, ce type de personne morale étant très adapté aux ambitions et à la constitution d'XR Factory.

Cette dimension essentielle demande à être étudiée par des consultants spécialisés afin de structurer les hypothèses et faire un choix adapté.

Le carburant

Transformer les dispositifs de financement publics

© - Tous droits réservés France Immersive Learning – A ne pas diffuser

Financer

Transformer les dispositifs de financement publics

- Acculturer les opérateurs publics aux technologies immersives et leur donner une vision claire de l'état de l'art actuel, des évolutions à venir, des enjeux en termes de qualité nécessaire, de mise en œuvre et de déploiement, de souveraineté numérique

- Faire accompagner par des experts XR les rédacteurs des AAP et AMI afin de garantir la cohérence et la qualité des dimensions technologiques, d'expérience, d'usage et de distribution
  Participer à la sélection des lauréats en intégrant l'expertise technique nécessaire
  (Par exemple l'équipe d'Immersive Learning Lab assure déjà l'expertise des dossiers XR labellisés par Cap Digital)

- Gagner en agilité, en qualité et efficacité de financement

  1. Privilégier les AMI, beaucoup moins lourds en termes de rédaction (tant pour les rédacteurs que les répondants) et de contraintes administratives ; accompagner les lauréats pour la finalisation de leur projet et l'ingénierie de financement
  2. Privilégier les guichets de financement en continu et largement ouvert aux propositions créatives du terrain
  3. Organiser des jurys transparents et composés de professionnels reconnus
  4. Passer par une phase de financement de prototypes dont le coût serait inférieur au seuil des marchés publics en vigueur
  5. Minimiser les procédures administratives de contrôle *a posteriori* au profit d'un accompagnement *in itinere*. "Transformer" ou compléter les postes de gestionnaire de dossier en conseillers en développement, accompagner la production et l'administration des projets.

Financer

Transformer les dispositifs de financement publics

- Financer des projets ambitieux et structurants en s'inspirant de la procédure négociée des EDEC
  1. Publier des AMI ne nécessitant pas de consortium abouti à priori
  2. Sélectionner les meilleurs projets et coconstruire ensuite l'ingénierie du dispositif ; fournir des accords de principe facilitant au fil de l'eau la complétude des consortiums.
     Inclure des clauses de transférabilité.
  3. Mettre en place un accompagnement durant la réalisation ; il pourrait prendre entre autres la forme d'une évaluation *in itinere* afin d'adapter l'intention à la réalité du déroulement

- Subventionner le fonctionnement des associations de fédération et de représentation de la filière XR afin de disposer d'interlocuteurs tiers de confiance entre les donneurs d'ordre, les prescripteurs les entreprises du domaine et leurs clients potentiels

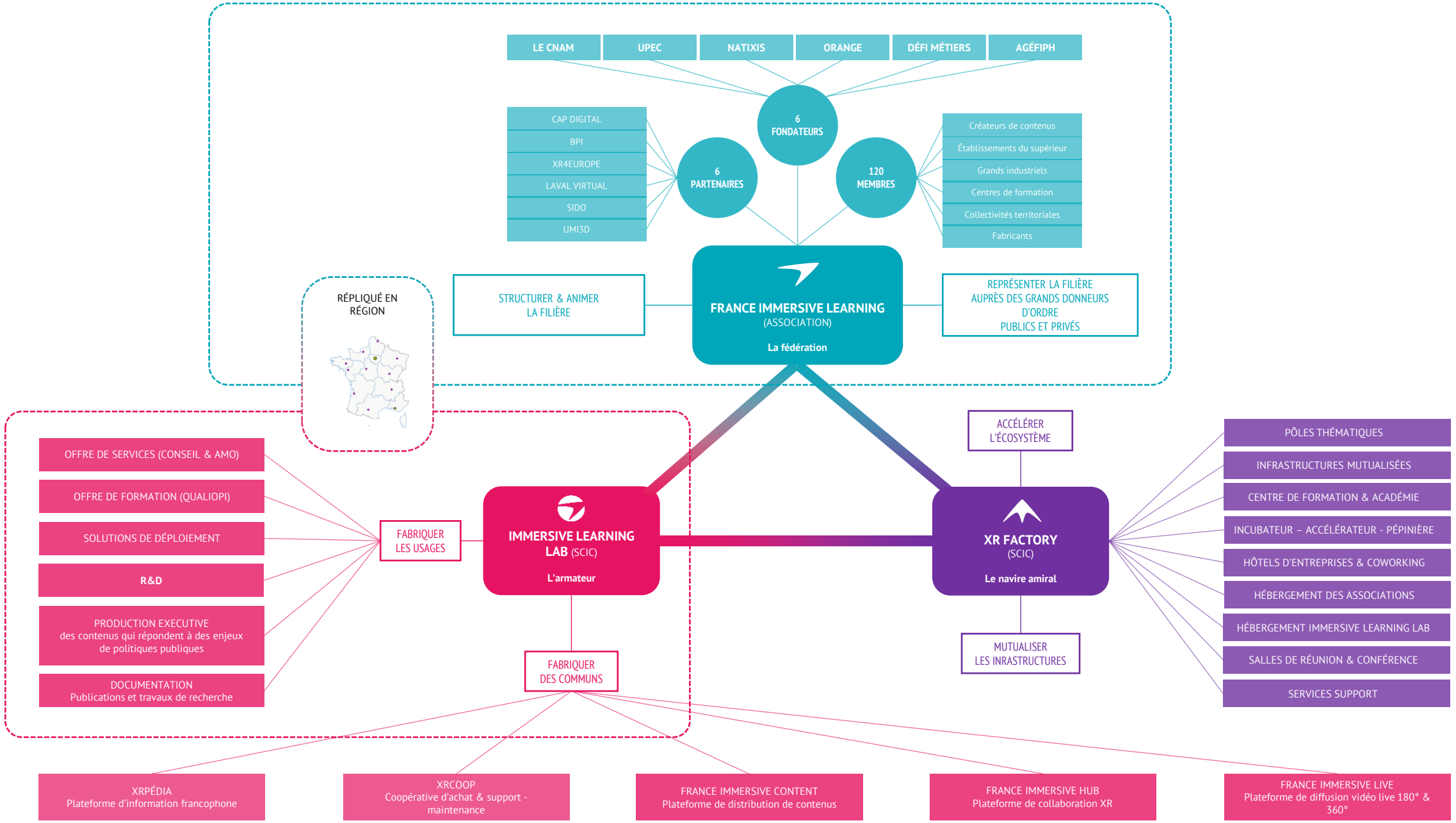
- Ces différentes évolutions des modes de financement pourront avantageusement être opérationnalisées par la coopérative, avec au Conseil d'Administration des représentants de la BPI et de la Caisse des Dépôts, garant du bon usage des fonds publics.

- Au-delà, les appels à projets, de par leur complexité, ne profitent qu'aux grands groupes et cabinets de consultants accompagnant la formalisation des réponses, alors que l'écosystème est majoritairement constitué de TPE/PME durement impactées par la crise sanitaire.

  Une délégation de service public est alors le vecteur d'une allocation efficace des financements, d'agilité au service de l'accélération du développement effectif de la filière, du développement des moyens de notre souveraineté dans les Métaverses.

SYNTHÈSE DU PROJET

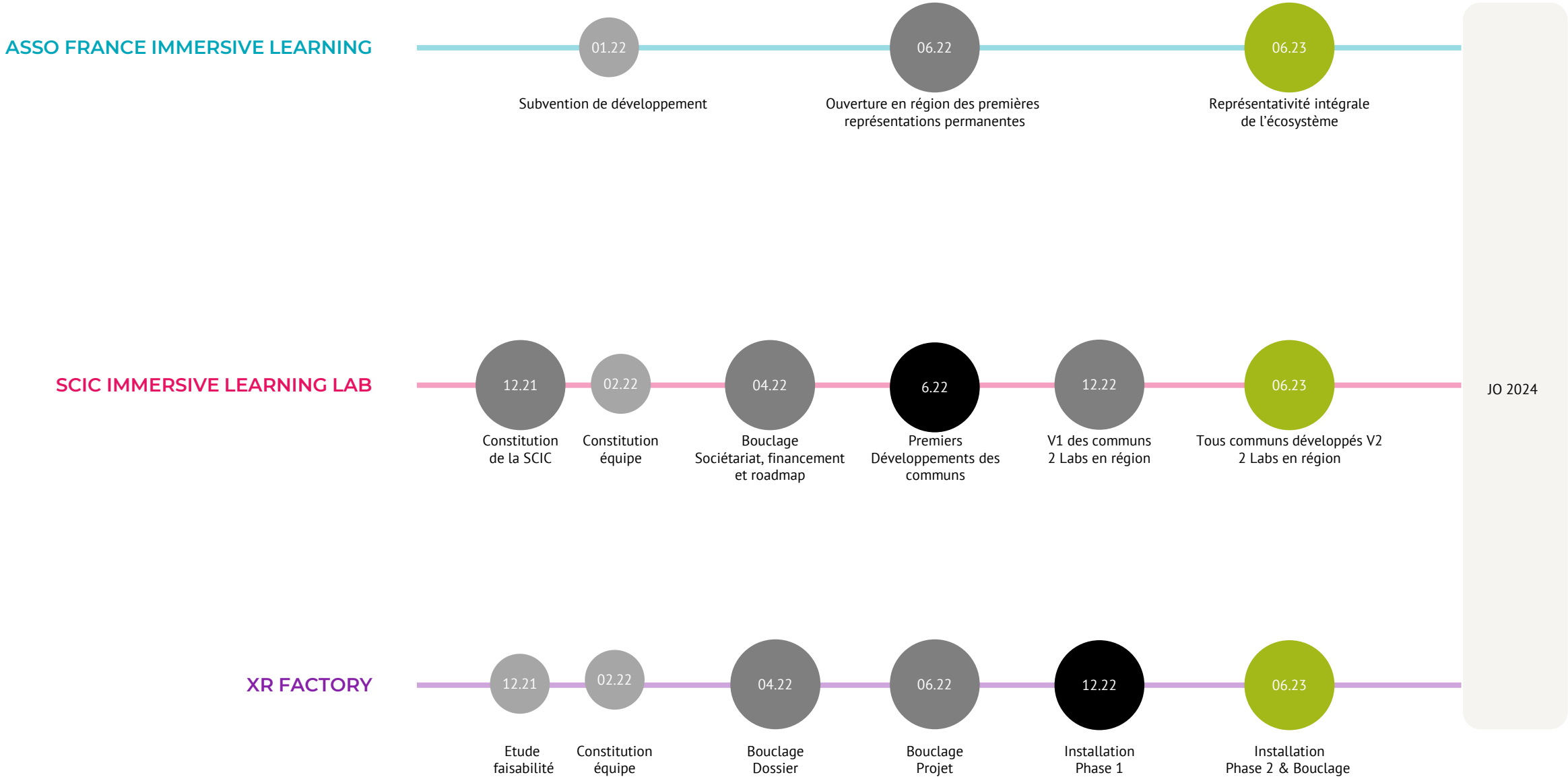
La grande image


LE CNAM
UPEC
NATIXIS
ORANGE
DÉFI MÉTIERS
AGÉFIPH
6 FONDATEURS
CAP DIGITAL
BPI
XR4EUROPE
LAVAL VIRTUAL
SIDO
UMI3D
6 PARTENAIRES
120 MEMBRES
Créateurs de contenus
Établissements du supérieur
Grands industriels
Centres de formation
Collectivités territoriales
Fabricants
RÉPLIQUÉ EN RÉGION
STRUCTURER & ANIMER LA FILIÈRE
FRANCE IMMERSIVE LEARNING (ASSOCIATION)
La fédération
REPRÉSENTER LA FILIÈRE AUPRÈS DES GRANDS DONNEURS D'ORDRE PUBLICS ET PRIVÉS
ACCÉLÉRER L'ÉCOSYSTÈME
OFFRE DE SERVICES (CONSEIL & AMO)
OFFRE DE FORMATION (QUALIOPI)
SOLUTIONS DE DÉPLOIEMENT
R&D
PRODUCTION EXECUTIVE des contenus qui répondent à des enjeux de politiques publiques
DOCUMENTATION Publications et travaux de recherche
FABRIQUER LES USAGES
IMMERSIVE LEARNING LAB (SCIC)
L'armateur
XR FACTORY (SCIC)
Le navire amiral
PÔLES THÉMATIQUES
INFRASTRUCTURES MUTUALISÉES
CENTRE DE FORMATION & ACADÉMIE
INCUBATEUR – ACCÉLÉRATEUR - PÉPINIÈRE
HÔTELS D'ENTREPRISES & COWORKING
HÉBERGEMENT DES ASSOCIATIONS
HÉBERGEMENT IMMERSIVE LEARNING LAB
SALLES DE RÉUNION & CONFÉRENCE
SERVICES SUPPORT
FABRIQUER DES COMMUNS
MUTUALISER LES INRASTRUCTURES
XRPÉDIA Plateforme d'information francophone
XRCOOP Coopérative d'achat & support - maintenance
FRANCE IMMERSIVE CONTENT Plateforme de distribution de contenus
FRANCE IMMERSIVE HUB Plateforme de collaboration XR
FRANCE IMMERSIVE LIVE Plateforme de diffusion vidéo live 180° & 360°

ROADMAP

Une road map sous dépendance

ROADMAP


ASSO FRANCE IMMERSIVE LEARNING
01.22
Subvention de développement
06.22
Ouverture en région des premières représentations permanentes
06.23
Représentativité intégrale de l'écosystème
SCIC IMMERSIVE LEARNING LAB
12.21
Constitution de la SCIC
02.22
Constitution équipe
04.22
Bouclage Sociétariat, financement et roadmap
6.22
Premiers Développements des communs
12.22
V1 des communs 2 Labs en région
06.23
Tous communs développés V2 2 Labs en région
JO 2024
XR FACTORY
12.21
Etude faisabilité
02.22
Constitution équipe
04.22
Bouclage Dossier
06.22
Bouclage Projet
12.22
Installation Phase 1
06.23
Installation Phase 2 & Bouclage

CONTACT

Nicolas Dupain
Président de France Immersive Learning & Immersive Learning Lab
Administrateur de Cap digital et Vice-président d'XR4Europe

ndupain@i2l.fr
06 16 98 02 80

France Immersive Learning
88, avenue de France
75013 Paris

www.franceimmersivelearning.fr & www.immersivelearninglab.fr