

Montpellier 3M, un pôle de compétitivité de rang mondial

Exercice 1

- 1) Quelles sont les activités innovantes implantées à Montpellier ? (doc 1, 2 et 4 pp 230-231)
- 2) Quels sont les atouts de Montpellier qui permettent d'attirer des entreprises ? (docs 3 et 4 p 231 et carte p 232)

Exercice 2

Document 1 : Ubisoft :

Ubisoft est une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, créée en 1986 par les frères Guillemot, originaires de Bretagne. En 2015, elle se définit comme le troisième plus grand éditeur indépendant du monde derrière les sociétés américaines Electronic Arts et Activision Blizzard. En 2013, elle était le plus gros éditeur français de jeux vidéo. Ubisoft est détenteur de nombreuses franchises à succès telles que *Rayman*, *Prince of Persia*, les jeux *Tom Clancy, Assassin's Creed, Far Cry, Just Dance, Watch Dogs* ou les *Lapins crétins*.

La société s'est diversifiée en transposant ses franchises de jeux vidéo dans les domaines de la bande dessinée depuis 2009 avec *Les Deux Royaumes* et du cinéma et de la télévision depuis 2011 avec Ubisoft Motion Pictures.

Source : Wikipedia.

Document 2 : Montpellier, place forte des jeux vidéo :

Comment Montpellier est-elle devenue une place forte de la création de jeux vidéo en France, deuxième pays le plus producteur au monde après les États-Unis ? Principalement grâce à un homme : le Montpelliérain Michel Ancel, papa de *Rayman*, l'un des jeux les plus célèbres de la planète. Afin de pouvoir continuer à travailler avec lui, la société Ubisoft décide de s'installer à Montpellier en 1995. En vingt ans, la société passe de 10 à 280 salariés. "La présence d'un tel géant a attiré chez nous les plus brillants créateurs", estime Laurent Michaud, responsable du secteur jeu vidéo à l'Idate, institut d'économie numérique. Les petits génies s'installent à Montpellier pour travailler avec Ubisoft, puis ouvrent ensuite leur propre studio.

Cette dynamique est renforcée par la présence importante d'écoles spécialisées, comme ArtFx, Objectif 3D, ACFA Multimédia, ou encore l'ESMA.

L'attraction produite par la présence d'Ubisoft et le vivier de jeunes talents issus de la formation locale boostent la création des jeunes start-up, qui profitent aussi des pépinières d'entreprises pour débiter.

Mais attention, les démarrages sont durs. "C'est un secteur ultra-concurrentiel", pointe Adrian Lacey, directeur développement à Ubisoft. Surtout que depuis quelques années, les jeux vidéos ne sont plus réservés uniquement aux consoles de salon ou aux ordinateurs, mais aux smartphones. En 2014, près de 83 % des jeux développés en France sont uniquement dédiés aux téléphones mobiles et aux tablettes.

"Le marché est féroce, 12 000 nouveaux jeux sortent chaque mois dans le monde", pointe Emeric Thoa, patron du studio The Game Bakers à Montpellier. Pour pouvoir tenir le coup face à la concurrence, les jeunes studios montpelliérains ont créé leur association depuis février dernier, intitulée Push Start. "Nous sommes beaucoup de petites structures, certains travaillent même de chez eux, souligne Pascal Jardé, le président. L'assoc permet d'unir nos forces." Et les projets sont concrets : organisation de voyages communs vers les salons, formation, matériels, conseils... "La force de ce métier, c'est qu'il a besoin de tous les profils : des artistes, des créatifs, des techniciens, des mecs curieux, des cerveaux tordus, des ingénieurs sérieux... Aujourd'hui, il vaut mieux être à Montpellier qu'à Paris. Une zone est en train de se créer ici, et les talents attirent les talents."

Source : « Montpellier : le repaire des génies du jeu vidéo », Jean-Baptiste Decroix,

La Gazette de Montpellier n° 1401 - Du 23 au 29 avril 2015,

disponible sur le site www.lagazettedemontpellier.fr

Def :

Start-up : jeune entreprise innovante à fort potentiel de croissance.

Pépinière d'entreprises : organisation qui aide les jeunes entreprises en leur proposant des locaux pas chers, des équipements gratuits (imprimantes, photocopieuses, mobilier...), des services partagés (secrétariat, service comptabilité...) et des conseils.

- 1) A quel rang mondial la France se situe-t-elle pour la production de jeux vidéo ?
- 2) Quelle société est-elle à l'origine de ce succès ? Quelle est sa nationalité ? Comment évoluent ses effectifs ?
- 3) Comment les sociétés montpelliéraines de jeux vidéo s'organisent-elles pour affronter la concurrence étrangère ? (souligner les éléments de réponse dans le doc 2)



Leçon :

Dans un 1^{er} paragraphe, présentez les activités innovantes implantées à Montpellier.

Dans un 2^e paragraphe, expliquez quels sont les atouts de Montpellier.

Dans un 3^e paragraphe, montrez que la technopole Montpellier Méditerranée Métropole est une technopole ancienne qui a su s'adapter, qu'elle est dynamique et qu'elle veut jouer un rôle européen et mondial.

Mots à utiliser : technopôle ou pôle de compétitivité, Agropolis International, Ubisoft, Jeux vidéo(donner des exemples) ,cinéma, connexion au monde par les infrastructures de transport (les lister), start-up, pépinières d'entreprises, Push Sart...



Leçon :

Dans un 1^{er} paragraphe, présentez les activités innovantes implantées à Montpellier.

Dans un 2^e paragraphe, expliquez quels sont les atouts de Montpellier.

Dans un 3^e paragraphe, montrez que la technopole Montpellier Méditerranée Métropole est une technopole ancienne qui a su s'adapter, qu'elle est dynamique et qu'elle veut jouer un rôle européen et mondial.

Mots à utiliser : technopôle ou pôle de compétitivité, Agropolis International, Ubisoft, Jeux vidéo(donner des exemples) ,cinéma, connexion au monde par les infrastructures de transport (les lister), start-up, pépinières d'entreprises, Push Sart...

