



Communauté
d'Universités et d'Établissements
Lille Nord de France

Réseau thématique et stratégique : E-magICC

Industries Créatives et Culturelles

Présentation de Juillet 2017

Industries Créatives et Culturelles

Création d'un réseau correspondant à un secteur économique en structuration

10 secteurs Arts visuels dont le Design, Musique, Spectacle vivant, Cinéma, Télévision, Radio, Jeu Vidéo, Livre, Presse, Publicité et communication

- De nombreux acteurs publics
- A l'intersection entre culture et économie.
- De très petites entreprises et des associations

Un contexte régional favorable

Un importante dynamique culturelle

- Beaucoup de musées
- De très nombreux théâtres et lieux culturels
- Un riche réseau artistique

Des dynamiques locales fortes Plaine Image, Serre Numérique, Arenberg, Louvre-Lens Vallée, etc.

Campus des Métiers et Qualification INIC

Plus de 40000 emplois en Hauts de France, 4% PIB

La région des industries créatives et de l'accueil (SRDEII)

Présentation du secteur

Secteurs	%	Acteurs public	Acteurs privés	regroupement
Spectacle vivant Musique	36	Théâtres Salles de Spectacle Ecole de musique	Producteurs Associations artistes	
Arts Visuels	24	Musées	Galleries Artistes	Musenor
Audiovisuel &cinéma Radio	14	Les télés	Producteurs Diffuseurs Intermittents	Pictanovo
Livre et Presse	12	Médiathèques archives	Journaux/Editeur Librairies Ecrivains/rédacteurs	CRLI
Communication et publicité,	12		Agences	
Jeu vidéo	2		Studios /Editeurs	Game In

Les laboratoires

20 labos à cheval entre SHS et STIC dans la ComUE
300 enseignants chercheurs



Premier recensement par C Denys et C Chaillou

Les points forts

L'équipex IRDIVE et le programme Sciences et Cultures du Visuel sur la Plaine Images (CNRS, Lille)

Le programme CPER Mauve (Lille-ST, Lille-SHS, Artois)

recherches pluridisciplinaires sur les outils et dispositifs visuels numériques en vue de développer une médiation culturelle et scientifique innovante

La fédération de recherche Numérique et Patrimoine portée par UPJV avec Lille-SHS, ULCO et Artois

Les plateformes de RV (Lille-SHS, Lille-ST, UTC et autres acteurs Serre Numérique, Industrielab et Silab)

Caractéristiques

Collaboration entre les sciences humaines
et les laboratoires du numérique

- Humanité numérique
- Mettre l'utilisateur au cœur des recherches

Trois thématiques

- Patrimoine et Numérique
- Médiations culturelles
- Technologies pour les ICC

Relations externes

Collaboration avec les services culture des universités
(CSTI, Art, Patrimoine, Learning Center)

Interface avec la filière économique et les structures
d'animation métropolitaines et régionales

Partenariats avec les sites d'innovation travaillant dans
le périmètre

Soutien à la valorisation et à l'entrepreneuriat.

étudiants entrepreneurs proposant une activité dans le filière ICC

Actualités

Première réunion des pilotes des réseaux thématiques et stratégiques le 17 décembre

Pour E-magICC Catherine Denys, Laurent Sparrow et Christophe Chaillou

Désignation des autres personnalités composant le groupe de travail à venir dans les jours à venir.

Début des travaux dans les semaine à venir.

Deux données extérieures (contrat branche et analyse INSEE)

déclinaison **opérationnelle** de nos deux stratégies régionales stratégie de **développement économique** et stratégie de **formation**

CONTRATS DE BRANCHES

cadre de négociation

DYNAMIQUES STRATEGIQUES SRDE-II	CONTRATS DE BRANCHES SRDE-II / CPRDFOP
TRI – REV 3 <i>Lancement 28 avril 2017</i>	<p>CB 1 - Industrie mécanique, métallurgique, automobile et ferroviaire, Services de l'automobile</p> <p>CB 2- Matériaux – Industrie de transformation – Textile, Chimie, Plasturgie, Pharmacie, Verre, Bois-Papier-Carton</p> <p>CB 3 - Bâtiment et travaux publics – Energie - Recyclage</p> <p>CB 4 - Agriculture, Agro-alimentaire et Pêche</p>
HUB <i>Lancement 2 juin 2017</i>	CB 5 - Transports - Logistique - Commerce
GENERATION 5 <i>Lancement 2 juin 2017</i>	CB 6 - Santé, Social, Services à la personne, Silver Economie
WELCOME-EU <i>Lancement 30 juin 2017</i>	<p>CB 7 - Numérique - Industries de la Communication</p> <p>CB 8 - Services et conseil aux entreprises - Banques assurances</p> <p>CB 9 – Formation professionnelle</p> <p>CB 10 - Nettoyage/propreté – sécurité/gardiennage</p>
CREA-HDF <i>Lancement 30 juin 2017</i>	<p>CB 11 Tourisme –Hôtellerie – Restauration - Loisirs – Sport</p> <p>CB 12- Industries culturelles et créatives</p> <p>CB 13 – Artisanat (métiers d'art, métiers de bouche...)</p>

Analyse INSEE Nov 2017

- Plus de 30000 emplois principalement dans les métropoles
- Une séparation entre les **industries culturelles** concernant l'audiovisuel, l'édition, et la partie créative de la publicité et le jeu vidéo et la **sphère présenteielle** pour les autres activités comme les arts visuels, le patrimoine le spectacle vivant et l'enseignement culturel.
- Nos secteurs forts sont les agences de publicité, le patrimoine, les bibliothèques & archives et dans un moindre mesure les salles de cinéma et les jeux électroniques

Feuille de route 2018

Création d'une communauté

Identification des forces de recherche et de transfert

Mise en place de la stratégie 2020-2024

- **Identifier les laboratoires et les savoir-faire**
- **Choix des grands axes de recherche**

Présentation des réseaux en conseil des membres de la comue-LNF (juillet?)

Une Journée à destination des chercheurs, collectivités et entreprises (petit financement associé)