

FONDS DES MÉDIAS DU CANADA

Groupe de travail sur le Volet expérimental

Date : Le 23 octobre 2014

Introduction

Le ministère du Patrimoine canadien mène actuellement une évaluation des programmes du FMC, qui devrait prendre fin en février 2015. Cette évaluation pourrait entraîner d'importants changements aux programmes du FMC à compter de 2016-2017.

Pour 2015-2016, le FMC vise à examiner certains paramètres de son Volet expérimental en vue de s'assurer que les Principes directeurs correspondent de façon optimale aux objectifs du programme actuel et aux objectifs stratégiques du FMC.

Toutefois, à cette étape, le FMC souhaite également inviter les intervenants de l'industrie à une discussion sur les changements qui pourraient être apportés au Volet expérimental à long terme en vue de s'assurer que le programme continue de satisfaire les besoins actuels et futurs des différents secteurs des médias numériques.

Aperçu – Demande, résultats et mesures de réussite

Demande

Tel qu'il est illustré à la figure 1 de l'annexe A, dès ses débuts, le Volet expérimental a connu un nombre considérable de demandes excédentaires, et seul un faible pourcentage de projets a été financé en raison de cette demande extraordinaire envers les fonds du programme.

Résultats

La figure 2 de l'annexe A présente le nombre de projets soutenus par le FMC de 2010-2011 à 2013-2014 pour chaque activité : production, développement et mise en marché. La figure 3 montre le budget moyen pour chaque activité.

De 2010-2011 à 2013-2014, le financement total en dollars du Volet expérimental a été augmenté pour toutes les activités (annexe A, figure 4). Les jeux et les contenus interactifs riches ont représenté la plus grande part du financement pour toutes les activités (annexe B, figures 5, 6 et 7).

En 2013-2014, le FMC a lancé le Programme pilote de partenariats avec des accélérateurs (**3PA**), au moyen duquel il associe d'anciens bénéficiaires d'aide au développement et à la production du Volet expérimental avec des accélérateurs, dans le but de leur offrir un accès à du mentorat ainsi qu'un accès potentiel aux marchés et au capital. En 2013-2014, douze projets ont été sélectionnés par les accélérateurs, et ils ont reçu 30 000 \$ chacun. Le programme a été renouvelé pour 2014-2015 et six projets ont été sélectionnés jusqu'à présent (annexe C).

Paramètres de réussite

Il est possible de mesurer le succès du Volet expérimental de différentes manières, notamment la façon dont les projets soutenus ont contribué à stimuler l'innovation, le nombre d'entreprises ayant réussi à attirer du capital dans le cadre du financement du FMC, les revenus de récupération obtenus par le FMC ou le succès critique (prix remportés dans de prestigieuses cérémonies au Canada et à l'étranger).

L'annexe D présente des données essentielles concernant l'exploitation des projets jusqu'en novembre 2013. Le FMC mettra ces résultats à jour prochainement. (Veuillez noter que ce document est présenté dans un fichier distinct.)

L'annexe E montre le nombre de projets ayant fourni des rapports d'exploitation et les revenus de récupération afférents.

Thèmes de discussion

Le Groupe de travail sur le Volet expérimental examinera les thèmes suivants afin d'apporter de possibles changements aux prochains Principes directeurs du Volet expérimental (A), en 2015-2016, et à long terme (B) :

A. *Principes directeurs du Volet expérimental 2015-2016*

1. Grille d'évaluation
2. Projets immersifs
3. Avances de développement
4. Réduction de la contribution maximale pour l'aide au développement et à la mise en marché
5. Définition de modèles de récupération
6. Aide à la mise en marché

B. *Long terme*

7. Paramètres de rachat du droit du FMC à la récupération
8. Méthodes de financement révisées
9. Division éventuelle du Volet expérimental en un nombre restreint de programmes aux objectifs stratégiques distincts

A. Principes directeurs du Volet expérimental 2015-2016

1. Grille d'évaluation

Exigence minimale de l'innovation

L'orientation stratégique énoncée dans l'entente de contribution entre Patrimoine canadien et le FMC prévoit que le Volet expérimental soutient les projets de contenu et d'applications d'avant-garde qui font preuve de l'utilisation innovatrice d'environnements immersifs ou interactifs. Les projets doivent être tournés vers l'avenir et conçus pour ramener l'innovation à l'avant-scène de l'industrie des médias.

Conformément à cette orientation stratégique, le critère Innovation et avancement a été jugé comme le facteur le plus important dans l'évaluation d'un projet admissible et a reçu la pondération la plus élevée de la grille d'évaluation des Principes directeurs du Volet expérimental 2014-2015 (les « **Principes directeurs** ») : 65 % à l'étape de développement et 40 % aux étapes de production et de mise en marché, respectivement (annexe F).

Dans le but de s'assurer que seuls les projets admissibles les plus innovateurs sont choisis, le FMC recommande d'ajouter un seuil de passage (« **exigence minimale IA** ») à la note Innovation et avancement (« **note** »). La méthode d'évaluation existante demeurerait la même, et les projets admissibles seraient classés et sélectionnés selon la grille d'évaluation se trouvant dans les Principes directeurs. Cependant, une fois classés, les projets admissibles ayant obtenu une note inférieure à l'exigence minimale IA seraient écartés, et seuls les projets admissibles ayant reçu une note supérieure à l'exigence minimale IA demeureraient dans le groupe de candidats potentiels.

À titre d'information, la figure 8 ci-dessous présente la note moyenne, la plus élevée et la plus faible quant à l'innovation obtenue par les projets financés dans chacune des activités soutenues par le FMC, de 2010-2011 à 2013-2014.

Figure 8 : Notes sur l'innovation, la plus élevée, la plus faible et la moyenne

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014
DÉVELOPPEMENT				
Plus élevée	38/40	57/60	57/60	56/65
Plus faible	29/40	42/60	48/60	48/65
Moyenne	33,8/40	48,21/60	52,8/60	51,1/65
PRODUCTION				
Plus élevée	38/40	37,7/40	38,5/40	38,7/40
Plus faible	26,5/40	21,3/40	21,7/40	27,3/40
Moyenne	34,33/40	31,5/40	31,9/40	36,14/40
MISE EN MARCHÉ				
Plus élevée	36/40	38/40	38/40	38/40
Plus faible	33/40	30/40	30/40	31/40
Moyenne	34,5/40	34/40	34,8/40	35,6/40

Remarque : Relativement au développement, la pondération du critère d'innovation a été haussée depuis 2010-2011.

Par conséquent, le FMC recommande d'établir l'exigence minimale IA à :

Développement : 49

Production : 28

Mise en marché : 30

Feuille de route du studio dans le soutien à des projets financés par le FMC

Dans la grille d'évaluation actuelle des Principes directeurs, le critère Équipe, composé des facteurs du studio, du personnel et du travail d'équipe, reçoit les pondérations suivantes : 25 % au moment de l'évaluation à l'étape de développement et 15 %, aux étapes de production et de mise en marché, respectivement.

Actuellement, la composante studio est examinée et évaluée selon l'expérience et les réalisations de celui-ci, mais sans tenir compte de son interaction, de sa collaboration et de sa relation de travail historique avec le FMC.

Étant donné que la grille d'évaluation vise à s'assurer que l'investissement et le soutien sont attribués à des équipes solides et à des projets innovateurs, l'inclusion de la collaboration historique entre le studio et le FMC dans le cadre de l'évaluation d'un projet admissible constituerait un instrument utile pour juger de la force du projet.

Néanmoins, il est recommandé qu'une partie de l'évaluation du studio comporte l'examen de ses réussites (à l'égard des calendriers, des livrables, etc.) dans sa collaboration avec le FMC.

2. Projets immersifs

Tel qu'il a été mentionné ci-dessus, l'entente de contribution entre Patrimoine canadien et le FMC prévoit que le Volet expérimental doit soutenir les projets de contenu et d'applications d'avant-garde qui font preuve de l'utilisation innovatrice d'environnements immersifs ou interactifs. La section 3.2.2.3 des Principes directeurs actuels définit l'interactivité comme :

[...] une expérience participative de l'utilisateur avec le produit ou la technologie, ou de l'utilisateur avec d'autres utilisateurs par l'intermédiaire du produit ou de la technologie.

Étant donné que le FMC considère un projet admissible dans son ensemble au cours de l'évaluation de son interactivité, les projets admissibles peuvent contenir des composantes linéaires pourvu que l'expérience globale de l'utilisateur comprenne un important niveau d'interactivité.

Au cours des derniers mois, beaucoup de produits ayant recours à de nouvelles technologies pour créer des environnements immersifs sont apparus sur le marché. Par exemple, en mars 2014, Facebook a acheté Oculus VR, l'entreprise créatrice du casque de réalité virtuelle Oculus Rift, un produit qui plonge les utilisateurs dans un environnement virtuel.

Les projets créés pour ces appareils respecteraient évidemment la définition établie ci-dessus à la section 3.2.2.3 des Principes directeurs. Cependant, d'autres projets créés pour certains environnements qui sont parfois décrits ou définis comme étant immersifs, notamment les planétariums, les cinémas IMAX ou d'autres établissements dotés de grands écrans, pourraient ne pas satisfaire l'esprit et l'objet de la définition ci-dessus. Le FMC demande donc aux parties intéressées de formuler des commentaires sur les types de projets immersifs jugés admissibles.

3. Avances de développement

En vertu de la section 3.2 de la Politique de récupération du Volet expérimental contenue dans les Principes directeurs (« **Politique de récupération** »), les projets ayant reçu une avance de développement étant passé à l'étape de la production sans le soutien du FMC sont tenus de

rembourser l'avance dès le commencement de la production. En particulier, la section 3.2.1 de la Politique de récupération établit :

3.2 NIVEAU DE LA RÉCUPÉRATION

3.2.1 **Production du projet**

Si le projet développé grâce au soutien financier du FMC passe à la phase de production (c'est-à-dire s'il devient un projet susceptible de commercialisation) et que le FMC :

- *participe au financement de la production du projet, les coûts de développement feront partie des coûts de production du projet ; l'avance de développement offerte par le FMC fera partie du financement de production et, à ce titre, l'avance de développement sera convertie en une participation au capital dans la production et traitée à ce titre, tel qu'il est prévu dans la section 2 ci-dessus.*
- *ne participe pas au financement de la production du projet, l'avance de développement doit être entièrement remboursée au plus tard la première journée à laquelle commencera la production du projet à commercialiser.*

Ainsi, si un producteur n'est pas en mesure de rembourser l'avance de développement à cette étape, la disposition aura essentiellement pour effet de suspendre la production avant qu'elle soit terminée. Par conséquent, certains producteurs ont indiqué qu'ils préféreraient ne pas demander de financement du FMC à l'étape de développement, car le risque financier est trop grand.

En outre, dès le début du programme, un seul projet développé grâce au soutien du FMC est passé par la suite à l'étape de production (sans le FMC) et a remboursé son avance de développement.

Par conséquent, dans le but de s'assurer que les projets à l'étape de développement ont plus de chances de passer à l'étape de production sans l'obligation financière prohibitive de remboursement du FMC, ce dernier propose d'accorder aux producteurs la possibilité de choisir l'une des options suivantes si un projet passe à l'étape de production sans le soutien du FMC (sans égard au refus d'une demande de financement présentée à l'étape de production) :

- Les producteurs conserveraient la possibilité de rembourser l'avance de développement au FMC au plus tard à la première journée de production ; ou
- Les producteurs pourraient consentir à la conversion de l'avance de développement du FMC en investissement à la production.

Cette situation entraînerait le report des obligations pour le producteur et des frais administratifs pour le FMC, mais les avantages potentiels pour les deux parties rendraient cette option intéressante.

À la section 8 ci-dessous, une possible nouvelle méthode de financement permanente est présentée. Toutefois, même si cette méthode était adoptée, le changement recommandé à la présente section demeurerait pertinent pour les projets financés à l'étape de développement, y compris pour l'exercice actuel.

4. Réduction de la contribution maximale pour l'aide au développement et à la mise en marché

Jusqu'à l'exercice 2013-2014, la contribution maximale accordée aux projets aux étapes de développement et de mise en marché s'établissait à 500 000 \$. En 2014-2015, ce montant a été réduit à 400 000 \$. Tel qu'il est illustré à la figure 9 ci-dessous, de 2010-2011 à 2013-2014, la contribution moyenne pour le développement et la mise en marché s'établissait à 200 000 \$ et à 225 000 \$, respectivement.

Figure 9 : Contribution moyenne : Développement et mise en marché (k\$)

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014
Développement	100	200	300	200
Mise en marché	200	200	200	300

Figure 10 : Taille de la contribution – Développement et mise en marché

	2010-2011		2011-2012		2012-2013		2013-2014	
	N ^{bre} de projets	%	N ^{bre} de projets	%	N ^{bre} de projets	%	N ^{bre} de projets	%
<i>Développement</i>								
Moins de 100 k\$	9	39	10	25	5	17	8	24
De 101 k\$ à 200 k\$	9	39	14	36	6	20	7	21
De 201 k\$ à 250 k\$	2	9	5	13	6	20	6	18
De 251 k\$ à 300 k\$	1	4	1	3	4	13	5	15
De 301 k\$ à 350 k\$	2	9	0	0	1	3	0	0
De 351 k\$ à 400 k\$	0	0	1	3	2	7	3	9
De 401 k\$ à 500 k\$	0	0	8	20	6	20	5	15
Total	23	100	39	100	30	100	34	100
<i>Mise en marché</i>								
Moins de 100 k\$	2	17	1	17	2	13	1	7
De 101 k\$ à 200 k\$	5	42	1	17	5	31	3	22
De 201 k\$ à 250 k\$	3	25	3	50	4	25	5	35
De 251 k\$ à 300 k\$	0	0	0	0	2	13	1	7
De 301 k\$ à 350 k\$	0	0	0	0	2	13	0	0
De 351 k\$ à 400 k\$	1	8	1	17	0	0	3	22
De 401 k\$ à 500 k\$	1	8	0	0	1	6	1	7
Total	12	100	6	100	16	100	14	100

Dans un effort constant pour financer un nombre accru de projets (étant donné le grand nombre de demandes excédentaires), le FMC propose de diminuer encore plus la contribution maximale aux étapes de développement et de mise en marché, pour l'établir aux niveaux suivants :

Développement : 300 000 \$
Mise en marché : 300 000 \$

5. Définition de modèles de récupération

En 2012-2013, en se fondant sur les commentaires des intervenants, le FMC a modifié sa démarche à l'égard de la récupération et a élaboré deux modèles de récupération distincts, selon qu'un projet correspond à la définition de « produit fini » ou de « produit d'exploitation continue ». Voici les définitions contenues dans les Principes directeurs actuels :

2.2.1 Produit fini

- *Le FMC considère un « produit fini » comme un projet ayant atteint ou presque atteint l'état définitif dans lequel il sera principalement exploité lorsque le financement du FMC sera en grande partie utilisé. Lorsque le produit fini est prêt à être lancé sur le marché, toutes ses fonctionnalités sont en place, et il n'est pas prévu que des éléments supplémentaires soient produits après le début de l'exploitation, à l'exception de légères améliorations ou mises au point et des activités de maintenance). Il est généralement attendu que ce type de projet engendre rapidement des revenus après son lancement et produise un effet de « longue traîne » s'il a du succès.*

2.2.2 Produit d'exploitation continue

- *Le FMC considère un « produit d'exploitation continue » comme un projet qui subira des modifications importantes tout au long de son cycle d'exploitation, de façon à ce que les fonds versés par le FMC donnent lieu à une des nombreuses itérations du produit. Il est prévu que des itérations et des éléments supplémentaires soient produits et offerts aux utilisateurs après le lancement initial du projet. La création de nouveau matériel entraîne des coûts de production supplémentaires après le lancement initial. Le modèle de revenus, généralement réparti dans le temps, progresse au fur et à mesure que la base d'utilisateurs croît.*

Depuis l'adoption du double modèle de récupération, on constate qu'il existe encore une certaine ambiguïté dans la classification des projets qui correspondent à un modèle de récupération donné. En effet, le nombre de projets financés considérés comme des produits finis est relativement restreint, surtout en raison du nombre de projets de jeux soutenus¹. Étant donné que le modèle de produit fini permet au FMC de participer aux profits (alors que le produit d'exploitation continue ne permet au FMC que de récupérer son investissement), il convient de mieux définir les deux modèles.

Dans le but d'assurer l'application du modèle de récupération approprié ainsi que de promouvoir l'accroissement des niveaux de certitude et de prévisibilité pour les requérants, le FMC propose de clarifier les définitions de produit fini et de produit d'exploitation continue comme suit :

2.2.1 Produit fini

- Le FMC définit un « produit fini » comme un projet qui possède généralement les caractéristiques suivantes :
 - La marque peut être offerte en plusieurs produits consécutifs et distincts.
 - Le produit offre du contenu narratif.

¹ Des projets évalués, 42 ont été considérés comme des produits finis et 163, comme des produits d'exploitation continue. Il est à noter que ces chiffres ne correspondent pas au nombre total de projets financés aux étapes de production et de mise en marché, car quelques-uns ont été abandonnés et, pour d'autres, il a été choisi de conserver le modèle de récupération unique original.

- L'expérience utilisateur, le contenu et les caractéristiques du produit sont pratiquement terminés et définitifs au moment du lancement.
- Le modèle de revenus se fonde sur l'achat du produit (et d'autres composantes).
- Exemples : jeux vidéo, séries Web interactives, livres numériques.

2.2.2 Produit d'exploitation continue

- Le FMC définit un « produit d'exploitation continue » comme un projet qui possède généralement les caractéristiques suivantes :
 - La marque et le produit sont uniques et inséparables.
 - Le produit est un service.
 - L'expérience utilisateur, le contenu et les caractéristiques du produit subissent des changements continus par des itérations et des mises à jour successives.
 - Le modèle de revenus se fonde sur les abonnements, la publicité et les commissions.
- Exemples : plateformes de réseaux sociaux, services et jeux en ligne multiutilisateurs, applications logicielles.

6. Aide à la mise en marché

Les projets admissibles sont évalués et sélectionnés conformément aux critères de la grille d'évaluation des Principes directeurs aux fins du financement pour la mise en marché, même si le projet n'a pas reçu du financement du FMC à l'étape de la production.

Figure 11

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014	Total
Nombre de demandes reçues au titre de l'aide à la mise en marché dans lesquelles le FMC a investi à l'étape de production.	3	5	23	17	48
Nombre de demandes reçues au titre de l'aide à la mise en marché dans lesquelles le FMC n'a pas investi à l'étape de production.	21	11	22	49	103
Nombre de projets financés à la mise en marché dans lesquels le FMC a également investi à l'étape de production.	2	3	13	7	25
Nombre de projets financés à la mise en marché dans lesquels le FMC n'a pas investi à l'étape de production.	10	3	3	7	23

Afin de mieux soutenir les projets pour lesquels le FMC a déjà engagé un niveau d'investissement ainsi que pour maximiser leur potentiel de succès sur le marché, il est recommandé que seuls les projets ayant reçu antérieurement du financement du FMC à l'étape de production soient admissibles au financement du FMC à l'étape de la mise en marché.

B. Long terme

Tel qu'il a été mentionné ci-dessus, le FMC souhaite maintenant faire participer les intervenants de l'industrie à une discussion sur les changements potentiels à apporter au Volet expérimental à long terme (2016-2017 et au-delà) en vue de s'assurer que le programme continue de satisfaire les besoins actuels et futurs des différents secteurs de l'industrie des médias numériques. Parmi les possibilités à considérer, citons les thèmes présentés aux paragraphes 7, 8 et 9, mais le FMC sera heureux d'évaluer toute autre proposition mise de l'avant par les intervenants de l'industrie.

7. Paramètres de rachat du droit du FMC à la récupération

Depuis les débuts des consultations avec l'industrie ayant eu lieu avant le lancement du Volet expérimental en 2010, la question du rachat du droit du FMC à la récupération constitue une préoccupation importante pour de nombreux intervenants, qui soutiennent que seule une formule établie préapprouvée pourrait rendre à l'aise les acheteurs potentiels en cas de transaction visant un projet financé par le FMC. Le FMC a d'abord refusé de procéder de cette façon, craignant que cette façon de faire, alors qu'il n'avait pas encore acquis une certaine expérience du marché, entraîne l'établissement d'une formule nuisible aux producteurs financés ou au FMC.

Depuis le lancement du programme, trois entreprises, pour cinq projets, ont été rachetées par d'autres entreprises. Toutes les propositions de rachat ont été négociées séparément entre le producteur et le FMC, à la satisfaction des deux parties et sans avoir recours à un évaluateur tiers. Cependant, l'expérience acquise dans la négociation de ces transactions de rachat ne permet pas au FMC de proposer de paramètre visant une formule préapprouvée, car chaque marché était entièrement distinct.

Néanmoins, le FMC continue de recevoir des commentaires de quelques requérants potentiels affirmant qu'ils ne présenteront pas de projets en vue d'obtenir un soutien du FMC parce que la position du FMC en cas d'un rachat manque de clarté et n'est pas prévisible. Par conséquent, le FMC demande aux parties intéressées de lui faire part de leurs commentaires relativement à l'examen de paramètres en cas de vente d'un projet (ou de l'entreprise derrière le projet), à une autre entreprise admissible ou non. Parmi les options, citons l'insertion d'un mécanisme dans les Principes directeurs par lequel la participation du FMC expirerait dès que le niveau de récupération atteint un pourcentage négocié ou un montant total en dollars, pourvu que ces propositions reflètent les réalités du marché.

8. Méthodes de financement révisées

L'orientation stratégique contenue dans l'entente de contribution exige que le Volet expérimental offre du financement fondé sur des projets (plutôt que sur des entreprises) et permette au FMC de financer des dépenses admissibles à toutes les étapes de développement d'un projet. Le FMC a réagi en concevant une méthode qui répartit le financement entre les étapes de développement, de production et de mise en marché, une démarche qui reflète sans doute ce qui se fait dans l'industrie télévisuelle.

Cette méthode a entraîné certaines difficultés pour les requérants et le FMC, car les partenaires financiers les plus actifs dans le secteur des médias numériques, notamment les fournisseurs de capital de risque et les anges gardiens financiers, financent des entreprises plutôt que des projets, et accompagnent les projets de la conceptualisation au lancement au moyen de plusieurs rondes de financement à des jalons importants de la croissance des entreprises.

Malgré les difficultés éprouvées dans l'harmonisation de ces deux méthodes, le FMC a réussi dans une certaine mesure à atteindre la communauté de l'investissement privé et à conclure des ententes avec des partenaires (avec des accélérateurs au Canada et à l'étranger, la Banque de développement du Canada [BDC] et d'autres en cours de négociation) en se positionnant comme investisseur de début de projet.

Le FMC demande aux intervenants de lui faire part de leurs commentaires quant à la façon dont il pourrait améliorer son modèle de financement afin d'assurer son harmonisation optimale avec les réalités du marché et la satisfaction des besoins du milieu de la production.

Deux méthodes sont proposées à des fins de discussion :

1. Adopter une démarche semblable à celle de l'investissement privé, selon laquelle le FMC participerait au projet de la phase de conceptualisation au lancement du projet, pourvu que des jalons importants soient satisfaits au cours du cycle de vie de la production. Plutôt que de financer le produit à différentes étapes au moyen d'un processus d'évaluation pour chaque phase (développement, production, mise en marché), le FMC accompagnerait le projet tout au long de son évolution, ce qui offrirait davantage de prévisibilité aux producteurs et à d'autres partenaires de financement.
2. Accompagner les entreprises au cours de leur développement en investissant dans des sociétés, plutôt que d'offrir un soutien fondé sur des projets. Cependant, cette proposition exigerait d'abord le recours à des tiers possédant une expertise différente de celle qui est actuellement en place pour l'évaluation de dossiers. Elle comporterait également différents types de frais administratifs pour le FMC, notamment la diligence raisonnable, afférents aux évaluations devant être menées auprès des entreprises.

9. Division éventuelle du Volet expérimental en un nombre restreint de programmes aux objectifs stratégiques distincts

L'orientation stratégique contenue dans l'entente de contribution exige de porter un intérêt particulier à l'innovation pour tous les types de contenu numérique et de technologies habilitantes. Le FMC a réagi en concevant un seul programme dans le cadre duquel les jeux sur console, les jeux grand public, les séries Web interactives, les applications de médias sociaux, les technologies habilitantes faisant preuve d'innovation, notamment, prennent part à un processus de sélection² pour l'obtention du même bassin de fonds.

Dès le début, certains intervenants ont fait valoir qu'il serait préférable d'établir une démarche plus ciblée. Par exemple, de nombreux intervenants dans le secteur des jeux ont proposé que le FMC mette un accent accru sur le succès commercial, plutôt que sur l'innovation. Toutefois, d'autres ont exprimé que, actuellement, la pondération attribuée dans la grille d'évaluation au plan d'affaires et à la stratégie de distribution favorisait les requérants du secteur des jeux, contrairement à des récits interactifs comportant davantage de risques.

Au cours des cinq dernières années, le FMC a considérablement accru le budget de programmes du Volet expérimental, et la demande du marché demeure élevée, comme le montre le nombre de demandes excédentaires. En se fondant sur le financement offert et l'expérience du marché, le FMC suggère d'examiner les avantages et les inconvénients de modifier sa démarche en séparant le Volet expérimental en sous-volets ayant des objectifs stratégiques distincts, qui représenteraient peut-être mieux les réalités du marché des différents types de contenu numérique et de technologies financés.

² Aussi conformément à l'entente de contribution.

Même si l'une n'est pas nécessairement exclue de l'autre, la démarche de division du Volet permettrait aux producteurs de continuer à développer leurs projets à succès et IP, même si l'innovation n'est pas au premier plan du développement continu du projet. De plus, cette méthode offrirait aux producteurs la possibilité de continuer à explorer de nouvelles technologies et des démarches narratives comportant plus de risques par la mise à l'essai de leurs idées innovatrices d'avant-garde. Les projets commerciaux, susceptibles d'obtenir un rendement du capital investi plus important, contribueraient à financer les projets innovateurs ; de leur côté, les projets expérimentaux pourraient aider à ramener l'innovation à l'avant-scène.

En outre, il est possible de considérer d'autres options, notamment la distinction du fond entre contenu et technologie.

ANNEXE A

Figure 1 : Pourcentage des fonds engagés du total des sommes demandées

Pourcentage des fonds engagés du total des sommes demandées	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014
Production	21	36	56	23
Développement	8	28	8	14
Mise en marché	27	26	22	17
Total	18	33	23	19

Figure 2 : Nombre de projets financés par activité

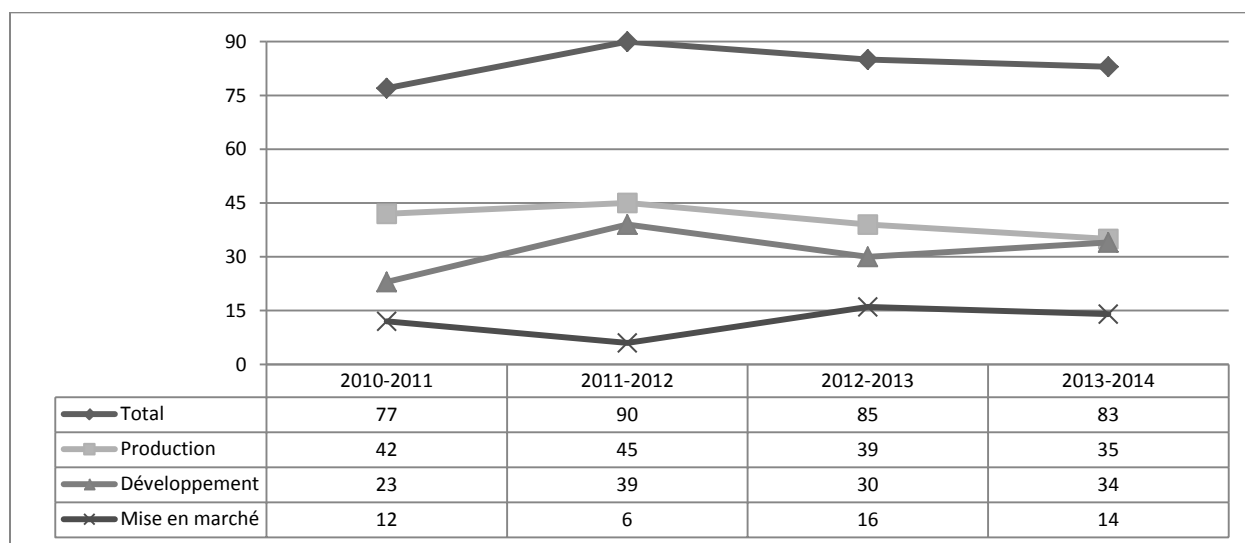
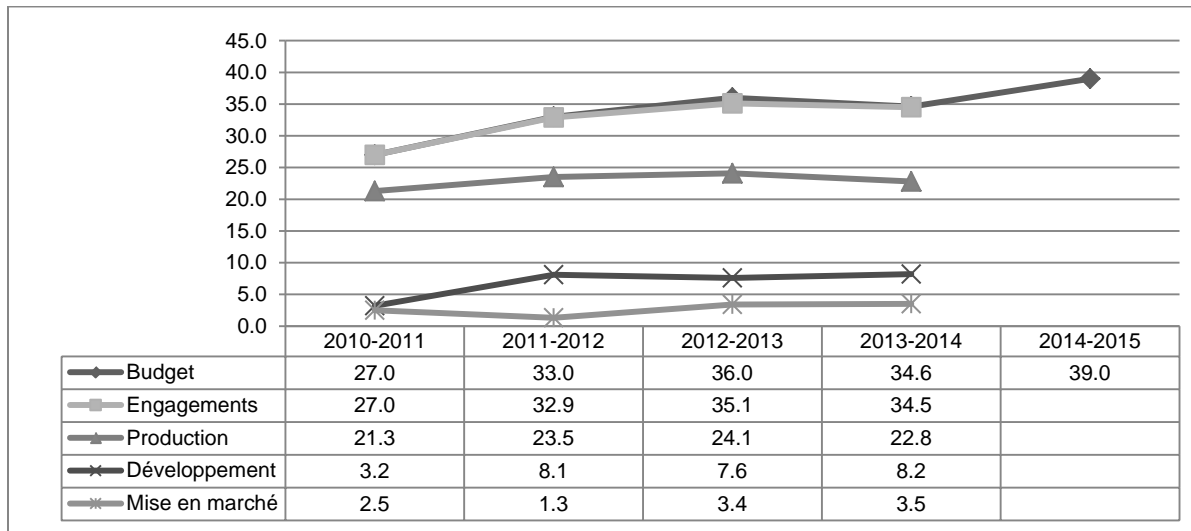


Figure 3 : Budgets moyens en M\$

	2010-2011	2011-2012	2012-2013	2013-2014
Production	0,9	0,8	1,0	1,2
Développement	0,2	0,3	0,4	0,3
Mise en marché	0,4	0,4	0,3	0,4

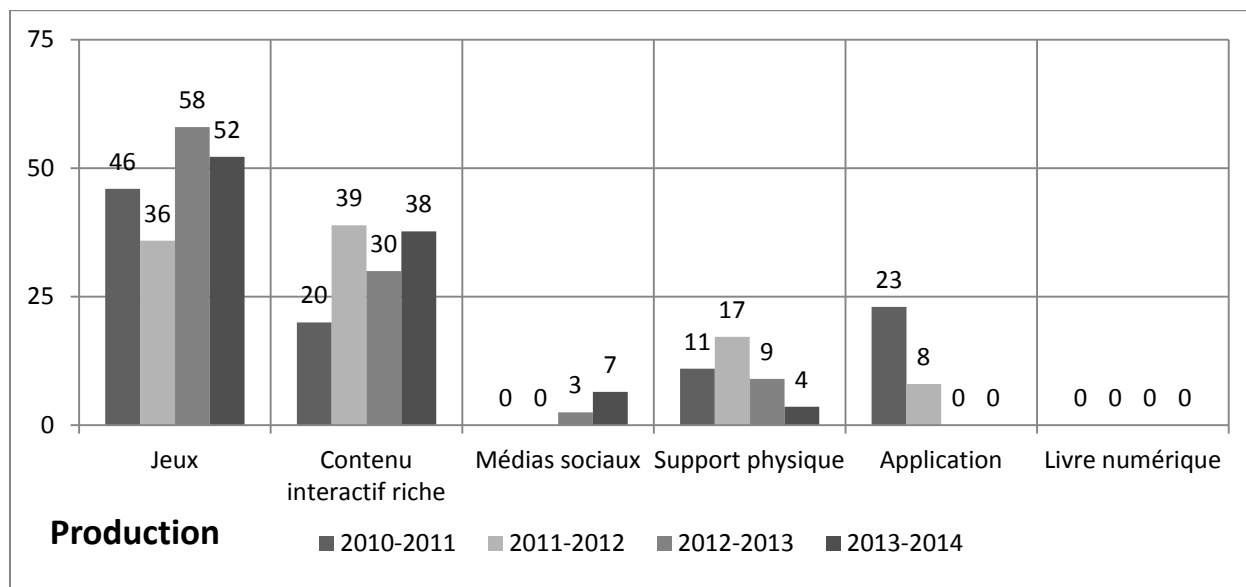
Figure 4 : Financement par activité en M\$



Remarque : L'écart entre le montant du budget et le montant de l'engagement est attribuable aux projets abandonnés après avoir été sélectionnés en vue du financement.

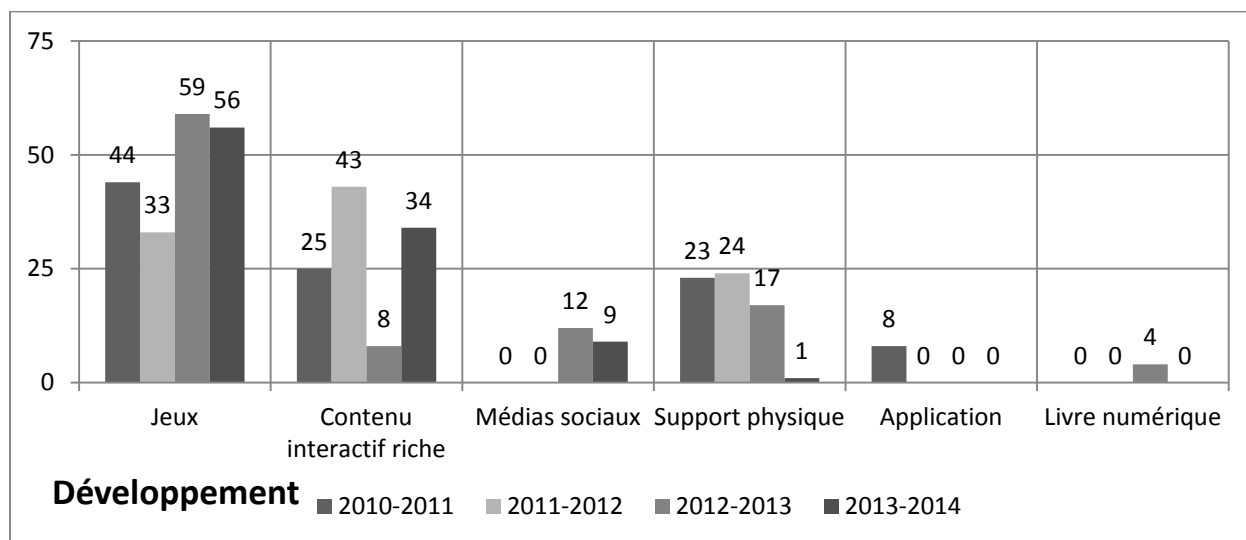
ANNEXE B

Figure 5 : Types de contenu – Part de financement – Production (%)



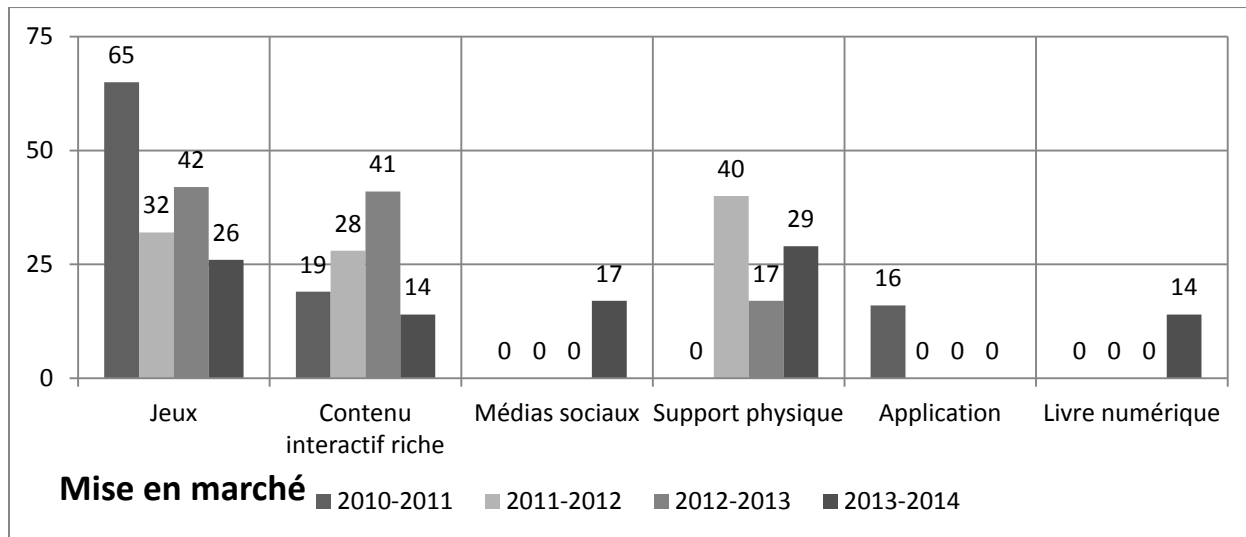
Remarque : La classification des différents types de catégories a changé au fil des années. Le FMC travaille actuellement à la révision des données afin de fournir un meilleur portrait à l'avenir. Par exemple, le FMC a déjà financé les livres numériques par le passé, mais ceux-ci sont maintenant inclus dans la catégorie des contenus interactifs riches.

Figure 6 : Types de contenu – Part de financement – Développement (%)



Remarque : La classification des différents types de catégories a changé au fil des années. Le FMC travaille actuellement à la révision des données afin de fournir un meilleur portrait à l'avenir. Par exemple, le FMC a déjà financé les livres numériques par le passé, mais ceux-ci sont maintenant inclus dans la catégorie des contenus interactifs riches.

Figure 7 : Types de contenu – Part de financement – Mise en marché (%)



Remarque : La classification des différents types de catégories a changé au fil des années. Le FMC travaille actuellement à la révision des données afin de fournir un meilleur portrait à l'avenir. Par exemple, le FMC a déjà financé les livres numériques par le passé, mais ceux-ci sont maintenant inclus dans la catégorie des contenus interactifs riches.

ANNEXE C

Projets d'accélérateurs

<i>2013-2014</i>	Financement de 30 000 \$ chacun	12 projets
Titre	Requérant	Accélérateur
Boximals : The Lost Secret of Kuna Forest – 3PA	Victory Square Labs Inc.	Victory Square Labs Inc.
CrowdLinker Push – 3PA	CrowdLinker Inc.	Digital Media Zone at Ryerson University
GameNGive.com – 3PA	9253-1524 Québec inc. DBA Game N Give	Centre d'entreprises en innovation de Montréal (CEIM)
Little Bandits – 3PA	Little Guy Games Inc.	Centre canadien du film
Mon ami Bulle – 3PA	Télé-Québec	Inno-Centre
Mytoshi – 3PA	Albedo Informatics Incorporated	Collège George Brown
Outlast – 3PA	Red Barrels Inc.	Centre d'entreprises en innovation de Montréal (CEIM)
Papercade – 3PA	Hololabs Studio Inc.	Inno-Centre
Shnarped Fan Engagement Platform – 3PA	Interactive Athletes Corporation	Brain Rack Industries Inc.
Starlite – 3PA	Project Whitecard Enterprises Inc.	Innovate Manitoba Inc.
Totally Random – 3PA	Mountain Road Pictures Inc.	Investir Ottawa
Weirdwood Manor – 3PA	Relish Interactive Inc.	Centre canadien du film

<i>Projets signés pour 2014-2015 au 14 octobre</i>	Financement de 30 000 \$ chacun	6 signés, 1 recommandé, 3 prévus, 1 refusé
--	---------------------------------	--

Titre	Requérant	Accélérateur
Apptui – 3PA	Apptui Inc.	Innovation Factory
Arcanaverse Storytelling App – 3PA	Arcana Studio Inc.	Victory Square Labs Inc.
IoTheatre – 3PA	SAGAFILM Productions Inc.	Québec International – Propulsion
Plateforme Kilo-Beat – 3PA	Elektrik Box Inc.	Inno-Centre
VLH : The Virtual Leagues of Hockey – 3PA	Phéromone Design + Technologies Inc.	Initiative de l'accélérateur technologique canadien (ATC) – Royaume-Uni
Viewpon – 3PA	8585466 Canada Corp.	ATC @ NY

ANNEXE D

(voir le document PDF)

ANNEXE E

	N ^{bre} rapports, projets expérimentaux	Total des remises reçues, projets expérimentaux
30 juin 2012	2	48 307 \$
31 décembre 2012	16	647 002 \$
30 juin 2013	29	464 841 \$
31 décembre 2013	41	1 353 284 \$
30 juin 2014	51	583 357 \$
Total	139	3 096 791 \$

ANNEXE F

2.4 EVALUATION GRID

The CMF chooses successful projects in this stream according to the following evaluation grid.

Assessment Criteria	Weight		
	Development	Production	Marketing & Promotion
<p>Team Studio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Experience and achievements of the studio <p>Staff</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Experience and achievements of producer and project management team ▪ Experience and achievements of the creative and technical team ▪ Experience and achievements of the marketing and promotion team <p>Team work</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cohesion and complementarity of expertise of staff and ability to work in a team 	25%	15%	15%
<p>Innovation and advancement</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Originality of the content and form ▪ Development and use of new technologies ▪ Design and programming (architecture, navigation, interface, graphic design, creative elements) ▪ User interactivity and control ▪ Sophistication of features ▪ Potential for legacy to the industry 	65%	40%	40%
<p>Business plan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Viability of the project: budget, financial structure, diversity of financial partners, risk assumed by the producer, risk assumed by the CMF, leveraging effect ▪ Distinctiveness of the business model: revenue models and potential for revenue generation ▪ Financial stability of the Applicant in relation to the size of the project 	N/A*	30%	20%
<p>Distribution strategy</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ For projects submitted in development <ul style="list-style-type: none"> ○ Marketing and promotion strategy ▪ For projects submitted in production or in marketing: <ul style="list-style-type: none"> ○ Marketing and promotion plan ○ Targeted audience (industry, general public) in Canada and in international markets ○ Involvement of the market channel partners: level of demonstrated interest (advances, pre-sales, licences) 	10%	15%	25%

* Note: For projects submitted for Development support, aspects of the Business Plan described above will be looked at, but will not receive points in the evaluation grid.