

Étude du marché du divertissement numérique 2004/2005

(18 questions)

Par Thomas Palamides

Consulat général du Canada – Los Angeles

OBJECTIF :

Brosser un tableau fidèle de l'orientation particulière de l'industrie du divertissement numérique segmentée relativement aux longs métrages, à l'animation télévisée, aux jeux et aux données sans fil, en vue de favoriser l'établissement de relations d'affaires transfrontalières.

OPÉRATIONS :

- 1) Comment décririez-vous vos connaissances en affaires (comme pourcentage des affaires dans l'ensemble) à l'heure actuelle et dans trois ans d'ici, selon les catégories suivantes?

	Actuellement (%)	À l'avenir (%)
Long métrage		
Production à service intégral	_____	_____
Post-production	_____	_____
Effets spéciaux/composition d'images	_____	_____
Télévision		
Production à service intégral	_____	_____
Effets spéciaux/composition d'images	_____	_____
Vidéoclips	_____	_____
Publicité		
Traditionnel (revues, journaux...)	_____	_____
Télévision (messages de 30 secondes....)	_____	_____
Internet	_____	_____
Interstitiels (jeux, films)	_____	_____
Entreprise (logos....)	_____	_____
Développement de jeux		
Jeux pour PC/console de jeux vidéos (DVD)	_____	_____
Dispositifs vidéos personnels	_____	_____
Jeux sur le Web	_____	_____
Développement d'applications mobiles		
Jeux	_____	_____
Musique / sonneries musicales	_____	_____
Divertissement éducatif	_____	_____
Services de marque	_____	_____
Apprentissage électronique/éducatif		
Services de consultation	_____	_____
Production	_____	_____
Distribution par large bande	_____	_____