

EM1 L'ÉCHANGE SUR LES MARCHES

Fiche synthèse EM11 : Les acteurs de l'industrie informatique

Mots clés : Producteurs, clients, typologie, structure de coûts, concurrence, coopération, R&D

Idée clé →	Les acteurs de l'industrie informatique sont variés (infogérants, éditeurs, constructeurs...). Ils se rencontrent sur un marché. Ce marché de l'informatique évolue rapidement. L'échange se fait sur la base d'un prix.
Donner du sens →	Les SSII (sociétés de services en ingénierie informatique) ou ESN* par exemple, sont des acteurs du secteur informatique.

* En raison de la transformation des métiers et de l'évolution globale des technologies, les SSII deviennent des ESN (entreprises de services du numérique). Voir l'article du [SYNTEC Numérique](#).

1. LES ACTEURS DE L'INDUSTRIE INFORMATIQUE

L'industrie informatique concerne des entreprises, souvent en concurrence, des équipements, des logiciels, des services. Elle est en forte croissance et en constante évolution : miniaturisation, complexification du fonctionnement (couches), offres nouvelles (mise en réseau...), outils nomades.... La R&D est un élément moteur de cette industrie. Elle se mesure en % des investissements sur le chiffre d'affaires.

L'industrie informatique est fondée sur les technologies de l'information, de la communication, du logiciel. Elle est en relation avec les télécoms (VoIP, wifi), internet (web services). On parle de convergence numérique.

Typologies des acteurs du secteur informatique :

- ✓ Grandes entreprises sur les marchés du matériel, du logiciel : constructeurs (production de matériels : ordinateurs, périphériques, circuits...), éditeurs de logiciels, opérateurs télécoms....
- ✓ Sous-traitants spécialisés (souvent des PME) vers lesquels des grandes entreprises externalisent.
- ✓ Les différents acteurs peuvent se classer ainsi : les SSII ou ESN (conseil, infogérance, maintenance...) les constructeurs, les opérateurs, les éditeurs (conception de solutions logicielles), les distributeurs (intermédiaires entre les éditeurs ou les constructeurs et les utilisateurs) les organisations utilisatrices.

Ces acteurs sont en relation de :

- ✓ de concurrence,
- ✓ de coopération : partenariat, sous-traitance...

2. LES COÛTS

L'entreprise cherche à combiner rationnellement les facteurs de production pour obtenir un profit. Elle doit identifier ses coûts afin de mieux les piloter et de prendre des décisions : fixer un niveau de prix, conserver l'activité en interne ou externaliser (l'entreprise en réseau maîtrise ainsi mieux sa chaîne de valeur).

On peut distinguer les coûts fixes, variables, directs, indirects, marginaux :

- ✓ Fixes (ou coût de structure) : ils évoluent indépendamment de l'activité de l'entreprise : machines achetées, loyers des bâtiments, frais d'électricité, frais administratifs... Ils sont constants sur une longue période puis l'entreprise devra procéder à de nouveaux investissements (nouvelles machines, nouveaux locaux...)

- ✓ Variables : ils dépendent de l'activité et varient en même temps que la production : matières premières, heures supplémentaires... Une décision d'externalisation sera notamment prise en fonction de ces coûts variables.
(*La séparation des coûts fixes et coûts variables n'est pas toujours aisée : une rémunération comporte une partie fixe et une partie variable*)
- ✓ Directs : ils se rapportent à un produit ou service précis. Peuvent être fixes ou variables : promotion d'un nouvel antivirus.
- ✓ Indirects : ils sont nécessaires au fonctionnement de l'entreprise : loyers, électricité...
- ✓ Marginal : coût induit par la production d'une unité supplémentaire.

La structure des coûts diffère d'un secteur à l'autre, d'une entreprise à l'autre.

Par exemple le secteur du logiciel présente des spécificités :

- ✓ forte R&D,
- ✓ coût fixe élevé,
- ✓ faible coût marginal de production.

La compétition est davantage axée sur la différenciation (par exemple, la vente de logiciels complémentaires ou *bundling* ou de niveaux différents ou *versioning*) plutôt que sur les prix. C'est ainsi que l'on peut distinguer deux situations : le libre et le modèle propriétaire (voir *fiche D4.2*)

En résumé :

L'industrie informatique présente des spécificités. Les acteurs présents sont nombreux et variés : des géants mondiaux ainsi que de très nombreuses PME. Par ailleurs de nouveaux modèles d'entreprises apparaissent tels que les places de marché ou les agrégateurs.

L'exemple pour illustrer :

Les SSII proposent des services étendus en réponse aux besoins informatiques de leurs clients

Dans son classement 2012 des éditeurs et créateurs de logiciels en France, Syntec numérique a mis en évidence quelques jeunes entreprises très prometteuses telles que Quantic Dream, Dalet, Bonitasoft...