

Dossier de presse

Jeudi 19 novembre 2009 19h00

Inauguration du CampusPlex



| Qu'est-ce que le CampusPlex ?



Le CampusPlex est un espace de travail qui regroupe des éditeurs de logiciels pour le web et les mobiles. Il a été pensé et conçu pour favoriser la créativité, l'échange et accroître de façon exponentielle l'activité des entreprises qui y ont élu domicile.

Le CampusPlex associe un espace de travail openspace et des espaces de réflexion et de détente.

L'openspace favorise la communication et la forte réactivité des équipes. Les espaces de réflexion et de détente sont propices à la créativité et à l'élaboration de produits innovants.

| Comment est née l'initiative CampusPlex ? Le concept japonais des entreprises soeurs

L'initiative CampusPlex a été inspirée par le concept japonais des entreprises soeurs. Au Japon, les entreprises soeurs sont des entités indépendantes qui se regroupent dans une même unité de lieu afin de développer leur activité respective. Généralement, elles officient dans des domaines complémentaires.



Creative ecosystem²

Les entreprises qui composent le CampusPlex sont des entreprises soeurs. Elles travaillent dans le domaine du web et du web mobile, dans des niches d'activités qui se complètent. Ainsi, l'éventail des services proposés au sein du CampusPlex est bien plus riche que celui proposé par une entreprise isolée.

La proximité apporte des avantages à plusieurs niveaux :

- 1/ Au niveau commercial, les contacts noués par une des entreprises soeurs bénéficient également aux autres
- 2/ Au niveau marketing, une entreprise soeur est en mesure de proposer une prestation allant au-delà de ses compétences propres. Elle peut s'appuyer sur les autres pour proposer une offre complète.
- 3/ Au niveau R&D, les échanges quotidiens entre ingénieurs travaillant sur des domaines complémentaires permettent de favoriser l'innovation et la mise sur le marché de produits nouveaux.

| Les forces vives du CampusPlex

La moyenne d'âge des membres du CampusPlex est de 27 ans. A ce jour, ce sont pour la majorité des jeunes corses issus pour la plupart d'un cursus informatique suivi au sein de l'Universita di Corsica qui composent le CampusPlex. De niveau bac+5, école d'ingénieur ou bien parfois autodidactes, les membres du CampusPlex sont des passionnés d'internet. Leur passion mise au service de leur travail leur permet de concevoir des produits dont le retentissement est d'envergure internationale.

La qualité des ressources humaines est la clé de la réussite des entreprises du CampusPlex. Afin de renforcer la compétence et la créativité de ses membres, le CampusPlex organisera chaque année un concours international ouvert aux étudiants. Chaque participant, sur la base du projet déposé, pourra se voir proposé un stage de fin d'études ou bien un contrat d'apprentissage dans une des entreprises soeurs du CampusPlex. L'accent sera mis sur l'innovation, élément déterminant pour les entreprises travaillant dans l'internet.

| Chiffres clés du CampusPlex

Le CampusPlex c'est :

- 1 M€ de CA dont 90% à l'export
- 20 actifs dont 4 étudiants
- 400m² d'espace de travail
- 30 postes de travail disponibles
- 6,32 m² de surface de moniteurs
- 418 Ghz de CPU et 200 Core
- 406 Go de Ram
- 35 To de capacité de stockage (datacenter)
- 7 To de capacité de stockage (sur site)
- 1 concentrateur ADSL pour mutualiser 5 accès
- 3 salles de réunion d'une surface totale de 130 m²
- 2 x 400 Mb/s de connection au réseau internet (en datacenter)
- 3300W de luminaires basse consommation à la norme CE 2014



| Quelles sont les entreprises qui composent le CampusPlex ?

Le CampusPlex regroupe des éditeurs de logiciels pour le web et les applications mobiles. Actuellement, il y a 3 entreprises qui partagent le même espace de travail :

- **WMaker.net** édite et commercialise une application hébergée de publication de contenus sur le web (plateforme de création de blogs, site internet, webmagazine, boutique et web tv)
- **I-Spirit.fr** réalise des applications cartographiques adaptées à une utilisation pour le web
- **DuoApps.com** crée des applications pour iPhone et Android



WMAKER est éditeur du logiciel en ligne de gestion de contenu WMAKER.net. Ce logiciel appartient à la famille des Content Management Systems (CMS). Avec WMAKER.net, les utilisateurs sont en mesure de créer, sans aucune connaissance en informatique, leur blog, leur site web, leur webmagazine, leur boutique en ligne, ou encore leur propre web TV.

Contrairement à la majorité des CMS, WMAKER.net fonctionne en mode hébergé. Cela signifie que les utilisateurs se servent uniquement de leur navigateur web pour accéder au logiciel. Il n'ont rien à installer sur leur ordinateur.

Les avantages de ce mode de commercialisation sont nombreux :

- Pour l'utilisateur, l'accès au logiciel est simple et immédiat, seul le navigateur web suffit (internet explorer, mozilla firefox, safari, google chrome, etc ...)
- Pour WMAKER, commercialiser un logiciel sur ce mode permet d'effectuer d'énormes économies d'échelles et donc de proposer des prix très compétitifs. En effet, le logiciel est développé et hébergé sur les serveurs de WMAKER. C'est un socle commun qui est utilisé par plus de 1700 clients. Chaque client utilise la même application, mais est en revanche complètement autonome pour créer son site internet.
- WMAKER ajoute continuellement de nouvelles fonctionnalités à son logiciel. Tous les utilisateurs bénéficient immédiatement des mises à jour, dès leur mise en production.

WMAKER compte aujourd'hui 1700 clients répartis dans 43 pays. L'utilisateur type de WMAKER.net n'est pas informaticien, au contraire, c'est une personne qui souhaite publier et/ou monétiser une production éditoriale en utilisant un outil simple, lui permettant de rester autonome et maître de son projet web.

WMAKER.net est traduit en 5 langues : français, anglais, espagnol, arabe, néerlandais, japonais et bientôt en Corse.



On compte parmi les clients prestigieux de WMaker des journaux en ligne tels que www.marianne2.fr, le groupe Logica, qui utilise la plateforme WM pour son intranet, des journalistes spécialisés comme Philippe Nieuwbourg, le directeur du Musée de l'informatique (situé sur le toit de la Grande Arche de la défense).

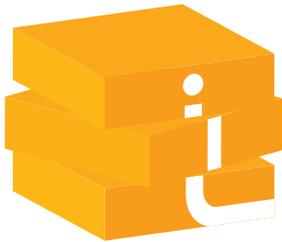
Mais la communauté WMaker c'est aussi et surtout une multitude de webmagazine pointus, mis à jour par des passionnés, et qui fidélisent de nombreux internautes.

WMaker existe depuis 2001 et commercialise son offre selon 2 canaux :

1/ son portail <http://www.wmaker.net> à partir duquel tout un chacun pour débiter immédiatement son projet web, en bénéficiant de 30 jours d'essai gratuit et d'une assistance personnalisée par fil de discussion

2/ un réseau de revendeur en France, Belgique, Espagne, Maroc et Japon. Ces revendeurs apportent leur valeur ajoutée en termes de design, de gestion et de structuration du projet web.

WMaker.net est commercialisé sous forme d'un abonnement. Il existe quatre offres. Les prix s'échelonnent entre 5,85 euros par mois pour le blog+ à 64,95 euros par mois pour le portail pro, véritable outil professionnel de publication, permettant de générer du revenu.



ispirit

I-spirit est une société spécialisée dans le développement de services Web que nous avons créée en Mars 2004.

Depuis lors, nous répondons aux besoins de nos clients pour la création de sites Internet, principalement orientés gestion de contenu, et nous développons également des applicatifs web plus spécifiques pour des sites déjà existants et ayant un véritable besoin de se différencier de leur concurrents.

En 2006 nous avons été confrontés à la problématique de cartographie de données, ce qui nous a amené à développer plusieurs outils pour des institutionnels ou des entreprises.

Dans la continuité de cette démarche, nous développons désormais notre propre générateur cartographique enrichi, permettant à nos clients à travers la souscription d'un abonnement, de pouvoir créer, gérer, publier et partager des mashups professionnelles en ligne. Ce produit s'appelle Mapize.

| Qu'est-ce que Mapize?

Mapize propose une solution à la demande pour créer et administrer des cartes interactives. Notre solution s'adapte à tous les sites et permet aux développeurs de créer des outils totalement personnalisés.

En accédant à notre plateforme sécurisée, il est possible de créer des catégories de points, de les enrichir avec des images ou des logos, et créer des liens vers Facebook

...



Une fois la configuration réalisée, il suffit de générer un code qui se copie sur un site. Ces cartes sont modifiables à volonté en ajoutant de nouvelles fonctionnalités.

| Chiffres clés :

Création de la société en 2004

Nous avons 4 collaborateurs travaillant avec nous

Plus de 55 plugins développés sur la plateforme WMaker

Nos TweetMap ont été reprises dans plus de 20 pays



DuoApps est une jeune entreprise, née de la réunion des compétences de deux développeurs en informatique, jeunes et dynamiques, souhaitant apporter leur vision innovante et créative face aux nouvelles problématiques de la mobilité. Forte de son expérience dans le domaine de la création d'applications pour smartphones (iPhone et téléphones Google Android), elle accompagne ses clients

dans leur stratégie d'acquisition et de pérennisation de visibilité et de rentabilité dans le domaine du mobile. Aujourd'hui, cette équipe est constituée d'experts reconnus dans le domaine de la mobilité, maîtrisant les points clefs de la réussite d'un projet.

Nous pensons qu'à terme, le marché des applications mobiles va connaître la même évolution que celle du web ces dix dernières années. Grâce à notre expérience affirmée dans le domaine du développement pour smartphones, nous adressons un marché mondial, et développons des produits innovants, orientés vers des processus de conception et de diffusion industriels (comparés aux besoins spécifiques de la prestation de service).

A ce jour l'équipe est composée de 4 personnes, et présente la plus jeune moyenne d'âge du CampusPlex avec 22 ans seulement :

- Francescu Santoni : 23 ans, Co-Fondateur
- Dominique Siacci : 20 ans, Co-Fondateur
- Mathieu Fancello : 22 ans, Etudiant en alternance
- Benjamin Pereney : 23 ans, Développeur



| Derniers projets en date :

Marianne2.fr :

- Premier newsmag français en termes de tirages papier.
- Application pour iPhone permettant de consulter les derniers articles du site.

Ariannespace :

- Leader mondial du lancement de satellites.
- Application pour iPhone annonçant les prochains lancements de fusées Ariane 5 et retransmissions des lancements en direct dans l'application.

AdopteUnMec.com :

- Premier site de rencontres français en terme de pages vues.
- Application pour iPhone permettant d'accéder à la plupart des fonctionnalités du site.

Grande chaîne privée de télévision hertzienne :

Application pour iPhone de réseau social autour d'un concept d'émission de télévision.

| iPhone ?

Concrètement, les applications pour smartphones sont des logiciels (gratuits ou payants) que les utilisateurs ont la possibilité d'installer sur leurs terminaux. Aujourd'hui, il est indiscutable qu'Apple a inventé un modèle avec son AppStore sur iPhone, qui s'impose comme une référence incontestable. Quelques chiffres sur le marché de l'iPhone à l'heure actuelle :

- **50 millions de terminaux dans le monde** (iPhone et iPod Touch compris)
- **100.000 applications disponibles** sur l'AppStore
- **2 milliards de téléchargements** d'applications

Ces données sont à mettre en regard du reste du marché des smartphones : avec un seul terminal, Apple occupe près de 30% du marché aux Etats-Unis. Il est aussi intéressant de constater que le comportement d'un utilisateur d'iPhone est particulièrement orienté vers le téléchargement d'applications :

- En moyenne, un utilisateur installe une à deux applications par semaine
- Un utilisateur a installé en moyenne plus de 40 applications sur son téléphone



Sébastien Simoni à 39 ans. Il est marié et a 2 enfants. C'est l'un des fondateurs de WMaker et l'initiateur du projet CampusPlex.

Sébastien a passé son enfance et son adolescence à Ghisonnaccia, en Corse. Une fois son bac en poche, il poursuit des études d'abord à l'Université de Corse puis à Paris à l'ESTP. Il entame sa carrière dans la construction, à Paris. Très attaché à sa terre natale, Sébastien décide de revenir

très vite s'installer en Corse. Passionné d'innovation et de nouvelles technologies, il est, en 1995, un des tout premiers insulaires à disposer d'un accès internet. Il est très vite fasciné par le potentiel d'internet et la puissance de ce réseau qui s'affranchit des frontières.

C'est de la rencontre avec Jerome Pietri, Philippe Chiappe et Federi Bernardini, jeunes diplômés de l'Université de Corse en informatique, que va naître en 1999 l'aventure WMaker. A l'époque, créer un site web demeure uniquement à la portée d'initiés. Tous les 4 vont imaginer un logiciel permettant à tout un chacun de créer son site et de mettre en ligne une information sans connaissance en informatique. Le succès de WMaker réside dans le fait que très vite, les concepteurs ont bâti leur logiciel en se mettant du côté de l'utilisateur final, pas du technicien. C'était une démarche pionnière en 2000. Fêré de web design et de conception d'interface homme/machine intuitives, Sébastien va s'atteler à concevoir un environnement simple et efficace pour l'utilisateur. Cela deviendra par la suite l'image de marque du logiciel WMaker. Le parti pris est qu'à aucun moment, l'utilisateur ne devra écrire de code informatique pour créer son site web. Au final, c'est une interface graphique très intuitive qui permet aux utilisateurs de WMaker de se concentrer sur l'essentiel : produire et mettre en ligne leur contenu, plutôt que de dépenser de l'énergie avec les contraintes techniques de la programmation.

En 2001, WMaker est lauréat du concours de la jeune entreprise innovante. Le statut de JEI va donner une bouffée d'air à WMaker. Les premiers employés sont recrutés en 2002.

PORTRAIT DE SÉBASTIEN SIMONI

En 2006, WMaker signe un contrat de partenariat avec l'entreprise japonaise BPA, afin de commercialiser WMaker au Japon. C'est à l'occasion de son voyage au Japon pour signer le contrat avec BPA que Sébastien découvre le concept des entreprises soeurs.

Reprenant à bon compte la formule «l'union fait la force», les entreprises soeurs sont des entreprises indépendantes qui mutualisent des locaux.



Cela leur permet d'économiser des frais de structure mais aussi de développer des synergies. C'est de là qu'est née l'idée de la création du CampusPlex à Ajaccio. Aujourd'hui, en 2009, WMaker emploie 10 personnes et l'initiative CampusPlex va ouvrir de nouvelles perspectives à cette success story ajaccienne.

Comme le souligne Sébastien :

«le CampusPlex va jouer le rôle d'un puissant catalyseur. Je suis convaincu que dans le sillage de WMaker.net, I-Spirit et DuoApps, un nouvel éditeur web insulaire d'envergure internationale va rapidement voir le jour et offrir des débouchés à nos meilleurs étudiants»

LOCALISATION



12 rue, Général Fiorella 20 000 Ajaccio
Tél. : +33 (0) 972 128 206 - Fax : +33 (0) 979 944 555
info@campusplex.org - www.campusplex.org