



MODDDJO Media Riche en 3D

SOMMAIRE

- 1/ HISTORIQUE**
- 2/ TECHNOLOGIE**
- 3/ OFFRE PRODUIT**
- 4/ EVOLUTION EN 4 ETAPES**
- 5/ EXEMPLES CONCRETS**
- 6/ MARCHE**
- 7/ CONCURRENCE**
- 8/ LEVIERS DE PROPAGATION**
- 9/ MODELE MARKETING**
- 10/ BENEFICES CLIENTS**
- 11/ RECHERCHE DE FINANCEMENT**

Annexes

- 1 / ASSOCIES FONDATEURS**
- 2 / TABLEAU COMPARATIF DE LA CONCURRENCE**
- 3/ « AXES » DE MODDDJO**

MODDDJO

1/ HISTORIQUE

Après 7 années de recherche et développement, dont la visée a été de simplifier au maximum la création de la 3D, en remplaçant les mathématiques atypiques par des concepts rapidement assimilables et compréhensibles par des développeurs traditionnels. Modddjo, est une technologie dopant la démocratisation de la 3D auprès de développeurs non spécialistes de la 3D, à qui il suffira juste d'avoir du bon sens.

D'autre part, cette technologie consomme un minimum de ressources machine en tirant partie des cartes graphiques totalement dédiée à la 3D. Celle-ci permet de libérer des ressources et de rendre extrêmement réactives les réalisations. Modddjo utilise des formats libres 3D tels que Collada (un format permettant de décrire des objets en 3D). Ce format a été inventé par Sony pour sa console de jeu PlayStation. C'est un format suffisamment puissant pour avoir été repris par tous les développeurs et les différentes communautés 3D. Tous les logiciels d'infographie savent aujourd'hui sauvegarder en format Collada.

Modddjo apporte le photoréalisme 3D propre au jeu vidéo sans la complexité habituelle liée à la création. Dès le départ l'ergonomie de Modddjo a été entièrement pensée en volume, ainsi que toutes les interactivités. Il en résulte une simplification de la création 3D pour :

- Viser une population ayant besoin de créer de la 3D (développeurs traditionnels non spécialistes de la 3D) ;
- Apporter des outils qui permettent aux développeurs et designers de produire plus rapidement et simplement des contenus sans faire intervenir un expert.

2/ LA TECHNOLOGIE

Modddjo utilise sa propre technologie et ne dépend d'aucune autre technologie propriétaire. Modddjo est un assembleur d'objets en 3D (« Modddjo Writer » est une application stand alone). Son cœur de métier est vraiment technique. Ce n'est pas un modelleur, nous ne faisons pas du jeu vidéo. C'est une User Interface 3D sur le Web. Modddjo propose de faire un moteur permettant de faire un rendu 3D utilisant lui-même des objets en 3D, avec un principe d'interactivité illimité. Son langage de programmation est lié à tout navigateur internet, en l'occurrence Javascript. C'est un élément très important qui permet à l'utilisateur d'être actif. Le tout est basé sur une visualisation en temps réel, quelle que soit la plateforme utilisée (PC, Mac, Unix, ou des éléments mobiles (iPad, iPhone, et Google Android), ainsi que sur des consoles de jeux vidéo.

Avec son concept basé sur la 3D, quelle soit visuelle, auditive et captation spatiale, on ce trouve immergé dans un environnement 3D. L'immersion, c'est la réalité transposée en numérique. C'est exactement la technologie sur laquelle Modddjo a construit son concept : La réalité en 3D.

Les capacités actuelles des machines et leur prix rendent cette performance technique tout à fait accessible.

OBJECTIF DE LA TECHNOLOGIE

L'objectif est de faire de la 3D utile, fonctionnelle et productive et pas seulement esthétique. La 3D est un élément de compréhension supplémentaire apportant de nouvelles possibilités d'interaction avec l'utilisateur. En mettant l'accent sur le côté réaliste et interactif avec l'utilisateur, les environnements créés avec cette technologie seront plus compréhensibles, plus intuitifs et demanderont donc moins d'explications.

La 2D ne donne pas accès au sentiment d'immersion aussi poussé que ce que procure la 3D. Néanmoins, nous ne souhaitons pas déstabiliser l'utilisateur en modifiant le fonctionnement usuel de ses outils actuels (souris, clic droit, clic gauche, etc...). Nous apportons un complément pour améliorer la perception et développer une utilisation intuitive et ergonomique.

Une des vertus de la technologie Modddjo est de créer des ajouts ergonomiques novateurs. Par exemple on peut lever des ambiguïtés visuel par l'intermédiaire de jeux de lumière, des ombrages et des positions que l'on peut adopter autour des objets, ce qui permet de distinguer beaucoup plus finement les éléments. Un autre exemple est la possibilité d'agencer différemment les fenêtres les unes par rapport aux autres grâce à la profondeur et les orientation pour gagner physiquement de la place sur l'écran tout en restant lisible.

3/ L'OFFRE PRODUIT

Voici les différents produits de l'écosystème Modddjo :

- « Modddjo WebPlayer », destiné à l'utilisateur final (gratuit, tout comme le « Flash Player »),
- « Modddjo Writer », (monétisation BtoB), outil de création de contenu tout en un, destiné aux designers et programmeurs afin de disposer d'un outils unifié pour travailler ensemble. Le tout dans des processus de production inchangé,
- Ajout de fonctionnalités à « DreamWeaver » (le logiciel le plus utilisé pour la création de site web). Objectif : permettre aux développeurs l'intégration des fonctionnalités Modddjo déjà présentes dans le Writer, de manière homogène et d'étendre les facilités de programmations,
- Développement de déclinaisons professionnelles à « Modddjo WebPlayer » rajoutant un nombre de périphériques supportés par nos partenaires (écrans 3D avec ou sans lunettes, systèmes audio spatialisés, systèmes de captation de position de main qui auront de nouvelles fonctionnalités),
- « Modddjo Desktop Interface », permet de transformer son bureau traditionnel entièrement en 3D.

4/ EVOLUTION PREVUE EN 4 ETAPES

- **Etape 1 : Prêt pour le Web** (Modddjo WebPlayer, Modddjo Writer)

Développement prioritaire pour le Web, car les navigateurs internet sont les logiciels les plus utilisés au monde.

- **Etape 2 : Intégrations tierce** (Modddjo Dreamweave)

Intégration dans « Dreamweaver », plus puissant que le logiciel « Modddjo Writer ».

- **Etape 3 : Applications indépendante** (Modddjo Container, Modddjo SDK)

Possibilité de développer des applications en dehors des navigateurs internet.

- **Etape 4 : Bureau en 3D** (Modddjo Desktop Interface)

Bureau du système d'exploitation complètement repensé en 3D.

5/ EXEMPLES CONCRETS

- a) Modddjo travaille avec la société « Studec » sur la documentation pour les Airbus à l'intention des techniciens qui ont besoin d'isoler certaines pièces d'un avion permettant de les faire tourner, de les présenter sous différents angles et d'avoir des informations contextuelles.
- b) Pour des "Casual Game" : des jeux avec un visuel extrêmement attractif et des contenus très addictifs. Modddjo a ce grand avantage de créer facilement des contenus de qualité et d'être présent sur le Web. Un réseau a été tissé dans ce milieu où des studios seraient intéressés d'utiliser cette technologie.

6/ MARCHE

Taille de marché : 2 milliards d'internautes, 80 millions des sites actifs en ligne avec un référencement viral par le biais de la communauté.

Les cibles : tout site web avec en résonance immédiate les domaines de l'Aéronautique, l'architecture, le e.commerce.

7/ CONCURRENCE

La tendance croissante du marché à l'utilisation de la 3D positionne légitimement Modddjo comme une technologie en phase. C'est ce positionnement différencié fort, en conjonction de son approche simplifiée de la 3D, qui permet de produire des sites Web 3D tout aussi raisonnablement que les sites traditionnels. Notamment, par les coûts maîtrisés des développeurs Web présents en nombre, par rapport au coût et rareté des experts en 3D.

Modddjo est à la convergence de 3 segments de marché où elle rencontre les technologies concurrentes suivantes :

- Axe « 3D » avec « Unity » et « Shiva3D » qui sont clairement orientés Jeux vidéo
- Axe « Web » avec
 - « Adobe Flash », qui doit ajouter des bibliothèques nouvelles pour faire de la 3D et consommateur de ressources. Ce n'est pas leur cœur de métier.
 - « Dassault System Vrotools », royalties élevées
 - « Microsoft Silverlight », copie de Flash, faiblesses des fonctionnalités. Produit captif de Microsoft qui a favorisé sa plateforme et communique peu avec les autres environnements.

- Axe « Interface utilisateurs » avec QT , WPF et Swing qui sont positionnées 2D, là où Modddjo étend les usages à la 3D.
Cf. Annexe 2 : tableau comparatif de l'offre concurrente.

8/ LEVIERS DE PROPAGATION

- **WebGL** : permet de faire de la 3D, résout le problème de défiance des utilisateurs à installer un nouveau Plugin. Modddjo sera de fait utilisable sur n'importe quelle plateforme, y compris les mobiles ;
- **Stratégie « Goodddjo »** : requettes de Google vu en 3D par Modddjo. Cela consiste à utiliser le site Web le plus fréquenté au monde : Google.com, en améliorant sa façon de fonctionner grâce à la technologie **Modddjo**. Le tout sera amené par des vidéos sur les sites les plus connus, conjointement à des campagnes de publicité sur le Web. Ainsi, la propagation virale devrait faire son office aidée par une action de communication appropriée ;
- **Campagne de communication virale** : France, Europe, Asie, Amérique du Nord.

9/ MODELE MARKETING

Le modèle s'appuie sur le marketing viral, pour lequel 3 fondamentaux sont indispensables :

- a/ construire la notoriété du produit grâce à « Modddjo WebPlayer »,
- b/ développer le buzz par la communauté pour fidéliser les clients et créer la récurrence du business,
- c/ amener le client à passer aux outils de création Modddjo payants et le fidéliser par les mises à jour des différentes fonctionnalités à venir.

L'étroite collaboration avec des communautés techniques a pour vocation de participer activement et qualitativement à la renommée de la technologie. Elle permet d'être en phases avec les fonctionnalités souhaitées et de tisser un réseau d'experts autonomes pour répondre aux demandes les plus divers.

Ces prescripteurs de qualité contribuent naturellement à augmenter le niveau de confiance et de fidélité des clients. L'ensemble de leurs contributions participent au référencement web de la technologie Modddjo.

Revenus récurrents : Upgrade vendu à 50 % du prix de la dernière version.

10/ BENEFICES CLIENTS

L'ensemble des qualités du projet par l'aspect de la 3D, son interactivité, son réalisme rendent les objets quasiment palpables et offrent aussi une autre façon d'interagir avec eux. C'est un nouveau rapport à la spatialisation.

Les avantages pour le client sont les suivants :

- a) Gain sur le coût de production qui est celui d'un site web traditionnel. De plus, les processus de développement restent identiques avec des développeurs non spécialistes de la 3D ; les coûts de production sont totalement maîtrisés.
- b) Le pendant, de cette non spécialité en 3D est un moindre investissement intellectuel sur des concepts qui sont compréhensibles intuitivement, avec des exemples concrets et des tutoriels. On obtient un gain de productivité grâce à une approche plus facile et rapide que d'expliquer les mathématiques sous-jacentes.
- c) Donc, l'investissement est très vite rentabilisé grâce au gain temps/homme/machine. L'objectif est de créer une corrélation et une interaction entre les objets et l'utilisateur.

11/ RECHERCHE DE FINANCEMENT

Modddjo a besoin d'un soutien financier permettant de travailler sur 2 axes :

- Technique sur la recherche et développement,
- Commercial pour animer une communauté pour fédérer des développeurs autour de cette technicité.

Sur un plan de 5 ans, la technologie a besoin d'1,2 M pour mettre au point son offre. Nous proposons à des investisseurs de rentrer dans le capital à hauteur de 30 % pour dégager un TRI de 40 % au bout de 5 ans. Il est possible que des acteurs importants aujourd'hui soient intéressés demain. Notamment Google, Microsoft, Dassault System, Apple... Ils pourraient avoir un double intérêt, d'une part profiter de la technologie et d'autre part, avoir une suite communautaire importante, presque aussi importante que la technologie elle-même.

Annexe 1 : Les associés fondateurs

L'INVENTEUR

Sébastien Bloc : 37 ans, fondateur et visionnaire de Modddjo, directeur technique. 10 ans d'expérience en informatique, programme depuis l'âge de 13 ans.

Les différents aspects sur lesquels il a travaillé étaient centrés sur le jeu vidéo. Il a participé à la création de jeux vidéo et d'outils autour du jeux vidéos, notamment d'outils de monétisation, ainsi que sur des nouvelles technologies multimédia et l'intégration dans un contexte globale internet.

Ses savoir-faire et sa réelle expertise sont sur les technologies 3D, tant visuelle qu' audio qui complète le visuel et la détection spatiale (par exemple le multipoints comme sous Window Seven).

Véritable ergonomiste, il maîtrise totalement le dialogue homme/machine avec la spécificité de l'environnement 3D.

Il a une forte valeur ajoutée sur l'analyse des acteurs du marché, l'existence des prototypes et des ressources existantes. De formation électronique et informatique, il a travaillé comme chef de projet jeu vidéo constamment producteur en recherche et développement dans 3 Start up différentes. Il a passé un an en Guyane dans l'armée en tant qu'informaticien. En rentrant en France, il a travaillé successivement chez Primitive (ex Wooloo, Café.com (ex Bounty), Hewlett Packard, 4 ans chez Microsoft et un an en Chine chez GameHub (management 35 développeurs).

Formation :

- Licence informatique, Faculté des Sciences (Saint-Étienne)
- DUT informatique, IUT Charlemagne (Nancy)
- BAC STI électronique avec mention (Dijon)

LE MANAGER

Olivier Steu : 49 ans, 20 ans d'expérience où il occupe principalement des fonctions de Directeur Général des opérations internationales dans des multinationales. Aguerri au redressement de filiales et changement culturel d'entreprise, il a un profil multiculturel et multilingue (Français, Anglais, Allemand, Espagnol, Italien, Néerlandais).

Homme de l'international depuis toujours, il part 2 ans en tant qu'ingénieur en Allemagne et fait ses débuts en Marketing Industriel chez Siemens (allemand) puis Omron (japonais).

En 1990, le groupe Atlas Copco (suédois) lui confie son premier poste de direction générale internationale d'abord en France, puis lui demande de redresser plusieurs filiales sur l'Espagne et le Portugal, sur le Benelux et enfin en Allemagne.

En 1999, la société écossaise Aggreko lui propose la direction de l'Europe Continentale.

De 2000 à 2004, il devient Président Europe, Moyen-Orient et Afrique de la branche énergie du groupe américain Kohler.

Après un passage comme membre du Comité d'Orientation et de Surveillance de l'Agence de Développement du Val-de-Marne, il décide de retourner vers le privé en fondant en 2007 la société de conseil Start & Develop qui accompagne les start-ups dans leur démarrage.

Formation

- Ingénieur SUPELEC (promo 84)
- Licence de Sciences Économiques (84), Université de Paris I (Sorbonne)
- BAC E mention très bien (Boulogne-sur-mer)

Annexe 2 : Compétiteurs Web 3D

	Modddjo	Unity	Shiva
Singularité :	Interface Utilisateur Casual Game Player en Open Source (licence GPL v2)	- Jeux Video - Un tiers des revenus est réalisé dans le serious games - 10 à 20% des jeux sur iPhone - 1000 jeux dans l'Apple Store	- Jeux Video - >8000 applications générées - 300 jeux - plus de 100 titres iPhone
3D généraliste :	Peu de limitations	Middle-ware	Middle-ware
Ergonomie du résultat :	Intégré	A programmer soi même	A programmer soi même
Format 3D :	Collada ColladaLoader	Import multiple	Collada ShivatoolFor3DSMax
Référencement Web :	Normal	Non	Non
Langage de programmation :	JS (embedded)	C#/Mono (not embedded)	LUA script (not embedded)
Intégration au contexte Web :	Forte	Faible	Faible
Installation :	Plugin de 6 Mo -or- WebGL si présent	Plugin de 3.1 Mo	Plugin de 3.4 Mo (simplifié si Java installé)
Chaine Tools :	Modddjo Writer Plugin dreamweaver Plugin eclipse Addon Firefox Firebug ColladaLoader	IDE propriétaire (avec plugin possible)	IDE propriétaire M\$ Visual Studio (editeur graphique) Serveur pour les Mmos Tutoriel en français ShivatoolFor3DSMax
Cross-plateforme :	Windows, Mac, Linux	Mac, Windows, Wii, iPad, iPhone	Mac, Window, Linux
Santé de la communauté :	En construction	Active Taille importante	Assez active Taille réduite
Politique de prix :	Modddjo WebPlayer free ColladaLoader free Modddjo Writer 729€ Plugin Dreamweaver 1094€ Update: 50% du neuf	Unity Web Player free Unity (limitation) free Pro 880€ iPhone Basic 300€ iPhone Advanced 1200€ Android (+Pro) 1200€ iPhone (+Pro) 880€	S3D player free PLE (sans publier) free Unlimited 169€ Advanced 1499€

Annexe 3 : Les « Axes » de Modddjo comparé aux acteurs du marché

Domaine	3D	User Interface	Web
Concurrent :	Unity (Unity) Shiva (Stonetrip)	QT (Nokia) WPF (Microsoft) Swing (Sun)	Flash (Adobe) Virttools (Dassault) Silverlight (Microsoft)
Différentiation :	Non spécialiste 3D	En 3D	Pas de plugin
Singularité :			Langage standard intégré (JS)
Vertu / Effet :	Coût de prod. maîtrisé Simplification Résultat très réactif	Coût maîtrisé Fonctionnalité augmentée Simplification Réalisme Standard Intuitif	Coût maîtrisé Référencement augmenté Accessibilité intégrée