

Elevator Pitch / PBA

1) qui vous etes « spécialiste 3d, dev web, manager »



Bonjour, je suis Sébastien Bloc, 37 ans. Programmeur depuis l'âge de 13 ans.

Je suis un véritable spécialiste de l'interface homme/machine dans l'environnement 3D. J'exerce depuis 10 dans l'informatique en France, en Guyane et en Chine.

J'ai travaillé 3 ans pour des Start-Up sur la 3d (chez Wooloo, Boonty Paris, et Boonty Pekin)

Je suis resté 4 ans chez Microsoft. J'ai fait du support de programmation d'application et web où j'ai notamment travaillé sur les gains de productivité possible dans l'utilisation d'interface graphique riche qui a inspiré le projet Modddjo.

Depuis 3 ans je développe à 100 % ce projet, commencé 4 ans au paravent, parallèlement à mon activité professionnelle.

J'ai investi 250 000€ de mes fonds propres.

2) présentation de Modddjo « démocratisation de la production 3d / le web »

Modddjo est un :

- moteur de rendu 3d propriétaire interactif sur le Web munie d'outils pour facilite sa création de contenu
- le but est de démocratiser la production web riche en se passant de spécialiste 3d
- > la magie consiste a remplacer des mathématique par des concepts rapidement assimilable (et en particulier pour les developpeur Web)
- nos produits sont destiné au SSII et agence Web
- on veut cultiver une réputation de référence en matière de technologie 3d sur le web ou l'intérêt ergonomique est centrale

3) video theaser (sans le sons !)

[what is modddjo ?]

c'est une ergonomie novatrice pour un usage naturel et intuitive.

La gestion en profondeur, les jeux de lumières et les ombrages participe un rendu photo-réaliste extrêmement réactif

[a flash demo ?]

[a java applet ?]

[a game screenshot ?]

ici on fusionne la puissance et le réalisme 3d du jeux vidéo et la simplicité de développement du Web

cette technologie étant disponibilité sur tout plateforme grâce a HTML5 et JS

(donc y compris les téléphone portable et tablette)

[have a look before buying]

tout les secteur d'activité sont concerné, mais particulièrement la ou le visuel et l'interactivité est importante

(secteur automobile, jeux vidéo, produit ecommerce)

mais aussi pour se différencier, en particulier pour les tablette et téléphone mobile (iPad, iPhone, Google Android) qui sont très demandeur d'interface, tout en prenant en compte le usage des capacité tactile.

on va alors « fédérer une communauté de prescripteur »

autour d'une technologie s'intégrant dans les outils de production de référence comme

(Adobe Dreamweaver, Drupal, Wordpress)

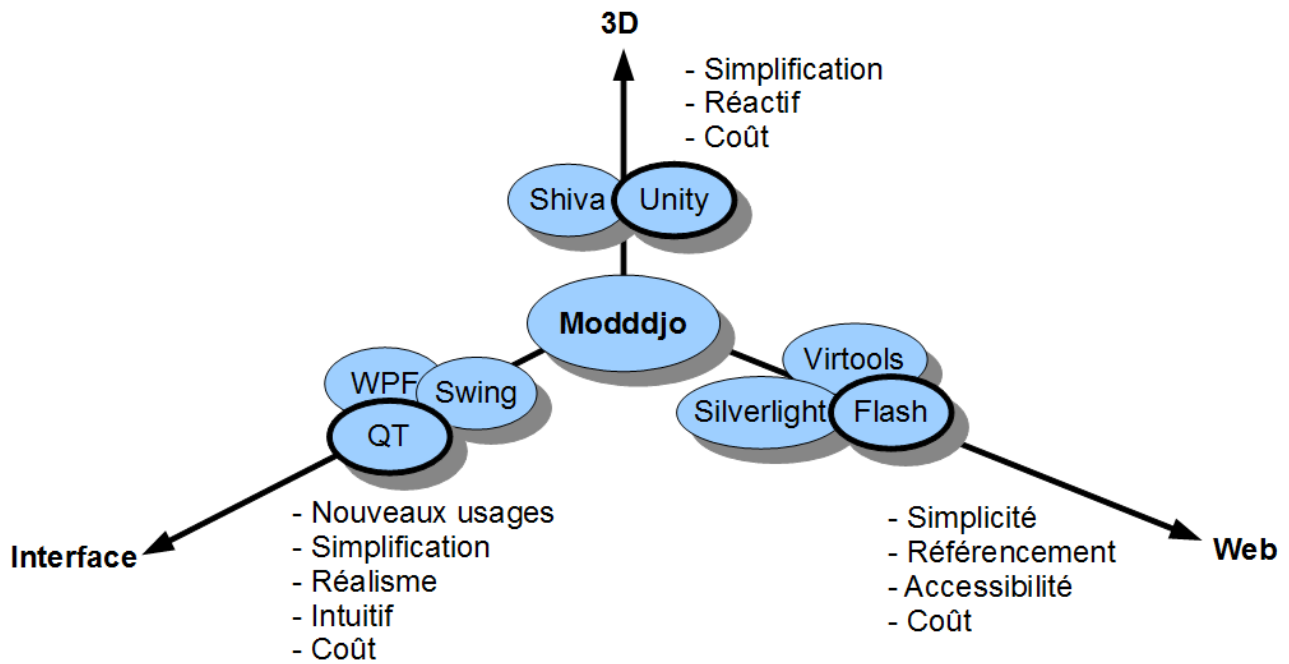
mais aussi dans les technologie de nos partenaire

(le sons 3d par A-Volute, la 3d relief par Alioscopy, la captation spatial par Atracsys)

c'est ce qui va faire notre notoriété !

[arreter la video sur la derniere phrase]

4) positionnement de l'offre « produire efficacement de la 3d sans spécialiste »



Modddjo est à la convergence de 3 segments de marché où apparaissent nos singularités

pour la 3d: pas besoin de spécialiste du domaine

pour le web: pas besoin de plugin, le langage de programmation standard est utilisé > HTML & JavaScript

pour l'Interface: tout est en 3d

à noter qu'un contenu Modddjo par rapport flash 3d a un coût 3* - élevé

aujourd'hui nous avons effectué des beta-test dans les sociétés :

> STUDEC (documentation pour les Airbus)

> Chugulu (jeux vidéo)

> Dassault System (pour la 3d) nous les rencontrons d'ailleurs demain

ce qui nous amène à la phase de pré-commercialisation, dont voici les aspects financiers

[fait par jean: 30 s]

OU VOUS VOULEZ ALLER « acteur majeur de la 3d temps reel, model de type Adobe »

?		
?		
?		

quels sont les objectifs quali/quant,

- vente de 450 logiciels de création par mois au minimum (vente dématérialisée à l'international) (729€ Writer, 1049€ Dreamweaver)
- > marche 1M sociétés / 80M sites web actifs

quel est le but poursuivi

- acteur majeur de la 3d temps reel
- modèle Adobe

PAR OU VOUS ALLEZ PASSER

- quelle est votre stratégie: « convaincre une communauté de prescripteur »

- > Player gratuit
- > animation de communauté
- > actions commerciales par rapport aux recrutements de producteurs de sites web
- > buzz marketing viral
- > formation SSII
- > vente dématérialisée
- > [reference a la base line d'un slide financier] récurrence: les mises à jours sont à 50% du neuf > politique de prix

- quelles sont les étapes de votre développement

- > étape1: prête pour le web
- > étape2: intégration tierce
- > étape3: application indépendante
- > étape4: bureau en 3d

VOTRE PROPOSITION « min 400k€, 30% de part, Tri > 50% »

combien vous recherchez

- sur 5 ans le projet a besoin de 1,2 millions d'euros, besoin immédiate de 400k euros minimum pour amorcer la commercialisation et attendons les autres tours de table pour atteindre cette objectif afin de se développer suffisamment rapidement par rapport à la concurrence

quelle part % du capital vous proposez en échange,

- 30% pour un tri de 40-50%
- > argumentation (EBIT ?)

ce que vous allez faire

- autre tour de table
- on pourra être racheté par une société informatique de références (google, apple, dassault)
- le buzz autour de « google en 3d » pourrait nous valoir un procès si l'on oubliait par mégarde d'afficher la pub, rire !

prochaines étapes avec l'argent que vous recherchez actuellement

- investissement en R&D pour devancer le besoin dans le domaine
- community manager
- buzz marketing (par des télé-commerciaux)
- faire des exemples concrets par métiers, types de sites

[sur question] **ce que d'autres investisseurs ont mis**

- apport en nature 250k euros
- investisseur privé 100k euros

Trash

QUI VOUS ÊTES « spécialiste 3d, dev web, manager »

introduire qui vous êtes (1m30)

ce que vous avez fait dans la vie (capacité de travailler, rebondir, objectif)

Programmeur depuis l'âge de 13 ans passionné de jeux vidéo et science fiction. J'ai donc orienté mes projets d'études informatiques sur les interfaces graphiques. Et choisie dans mes postes de dev d'être au contact d'ergonomes et designer. Notamment sur de Avatar 3d chez Wooloo pendant 1 an.

Puis chez Boonty pendant 2 ans, où j'ai fait de la programmation des sites web et d'outils de fidélisation très esthétiques..

J'ai aussi fait du support programmation d'application et web, pour Microsoft pendant 4 ans

ou une question d'un client : il s'agissait de démêler ce qui était le plus productif entre la ligne de commande et l'utilisation d'une interface graphique riche. Ce qui résonnait particulièrement avec mes projets d'études précédents.

Parallèlement au projet « Modddjo » que je commence alors sur ces réflexions et que je développe à mi-temps,

Je fais alors de la programmation de jeux vidéo chez GameHub en Chine (pendant 1 an) où j'ai appris à manager (25 personnes), et sur l'assurance qualité.

J'ai mesuré alors que j'avais acquis les compétences et les contacts nécessaires pour finir mon projet commencé 4 ans auparavant. Je quitte ce travail, car je brûlais d'envie de me consacrer pleinement à Modddjo. Ça fait maintenant 3 ans. - 2 ans et demi sur mes fonds propres