

Passionné d'informatique, et après avoir obtenu un **DUT informatique-gestion**, Gildas Quiniou a monté «**Big Papoo**». Cette entreprise consacre toute son activité à la création et au développement d'**applications Iphone**.

Gildas Quiniou

Développeur d'applications Iphone

Développeur d'application Iphone... un métier plutôt actuel. Pouvez-vous nous parler de votre formation et de votre parcours ?

Après avoir obtenu mon DUT informatique à Lannion en 1989, j'ai travaillé pendant 7 ans dans le groupe du Nouvel Observateur en tant qu'informaticien. En 2009, j'ai créé ma société « Big Tadoo ». Je suis seul dans cette structure mais je travaille en collaboration avec un graphiste. J'ai fait le choix de créer une petite structure afin de consacrer tout mon temps à ma passion pour l'informatique, et au développement d'applications.

Quelles sont les applications que vous proposez ? Avez-vous un cahier des charges spécifiques ?

Non, je n'ai pas de consigne particulière de la part de la clientèle. Je commence par créer un concept puis le graphiste propose une maquette graphique. Il faut penser un contenu, étendre l'application à un large public, la développer. La plupart de nos applications sont ludiques. Dernièrement nous avons élaboré un nouveau projet dans le domaine des tablettes I pad sur l'accueil des patients étrangers dans les hôpitaux français.

Nos applications sont disponibles sur l'app store et utilisables par les Iphones, les I pads et plus récemment par les androids. Nous éditons nos propres jeux, nos propres concepts en nous appuyant parfois sur des jeux existants, auxquels nous ajoutons de nouveaux graphismes, de nouvelles idées. Nous créons ainsi des applications inédites.

Quel est le processus de vente des applications ? Comment concurrenz les autres applications ? (celles qui sont gratuites par exemple)

L'entreprise se développe grâce aux différents modèles d'application. Il existe celles qui sont payantes, celles qui sont gratuites et qui contiennent de la publicité, mais elles restent relativement peu satisfaisantes. Un



nouveau genre d'application a fait son apparition « application freemium ». Il s'agit d'un jeu gratuit avec un contenu éventuellement payant. Ainsi, pour avancer plus rapidement dans le jeu, et avoir plus de possibilités d'action, le joueur doit payer une certaine somme. Celles-ci ont l'avantage d'être gratuites tout en permettant à ceux qui le souhaitent d'acheter des options.

Pour ce qui est du processus de vente, l'entreprise paye un abonnement à l'AppleStore (plateforme de téléchargement d'application distribuée par Apple) qui s'élève à 80 euros par an. Apple sélectionne une dizaine d'applications par semaine qui pourront apparaître sur l'AppleStore. Ainsi, les clients peuvent acheter celles qu'ils souhaitent. Pour chaque application vendue, Apple garde 30 % des recettes. Il existe donc des milliers d'applications...

Comment se démarquer dans ce marché florissant ?

Ce qu'il faut savoir, c'est que l'apparition de l'Iphone a bouleversé la stratégie des grands éditeurs de jeux. En effet, avec ces nouvelles technologies, de nouvelles maisons d'édition indépendantes sont nées et se sont développées. Ceci est dû au fait, que l'AppleStore est ouvert à toutes les maisons d'édition. Il est impossible pour une grosse maison d'édition de faire de la publicité, de se mettre en avant. Tout le monde est sur un pied d'égalité. Les petites maisons d'édition ont donc autant



de chance de faire recette avec leurs applications que les grosses.

Quel est votre dernier projet ? Pouvez vous donner un exemple d'une application qui a très bien marché ?

La dernière application sur laquelle nous travaillons est un jeu de rôle MMD, c'est-à-dire un jeu en ligne où le joueur a la possibilité de jouer contre d'autres internautes. Il s'agit de mener des actions, de travailler pour faire progresser votre personnage, d'amasser de l'argent virtuel... Cette application sortira courant septembre, début octobre.

Concernant les applications que l'entreprise a déjà développées, elles ont toutes globalement bien marché. Mais une reste en tête « Kikoo, the last totem », un jeu avec plus de 200 niveaux à débloquent...

www.bigpapoo.com
www.fabulapps.com