

## **Imagine Tracks**

### **Ils ont commencé avec Imagine Cup...**

La finale française de l'édition 2010 d'Imagine Cup, les « championnats du monde numérique », approche à grands pas ! Les compétiteurs se donneront rendez-vous le mardi 4 mai à Issy-les-Moulineaux. En attendant le jour J, voici le second numéro d'Imagine Tracks, la newsletter dédiée aux lauréats des éditions précédentes. Au sommaire de ce numéro 2, découvrez à nouveau deux exemples des belles réussites nées de cette compétition et qui illustrent combien Imagine Cup accélère contacts, projets et carrières :

- L'histoire de **Kobojo**, une start-up créée il y a 2 ans par quatre anciens lauréats d'Imagine Cup, qui est en train de s'affirmer comme l'un des leaders du jeu sur réseau social.
- L'aventure de **Johanna Rowe**, étudiante en graphisme et en design, dont le passage par Imagine Cup a significativement contribué à orienter l'évolution professionnelle.

#### **Kobojo : Les mousquetaires du jeu sur réseau social**

**Kobojo est l'une des réussites les plus étonnantes nées d'Imagine Cup. Rares sont en effet les entreprises à avoir autant d'Imagine Cup dans leur ADN !**

**kobojo** Les 4 dirigeants de Kobojo ont ainsi tous participé à la compétition : Vincent Vergonjeanne, son CEO fut le vainqueur de la finale mondiale au Brésil de 2004, Franck Tetzlaff, le COO et son compère Sébastien Monteil, le CTO, furent finalistes en France 2003, vainqueurs de cette même finale française en 2004 et sont allés à la finale mondiale au Japon en 2005, enfin Philippe Desgranges, l'Executive Producer, fut un des finalistes des éditions françaises de 2003 et de 2004. Bon sang ne saurait mentir ! De leur rencontre est née Kobojo, fondée en 2008, qui est en train de devenir l'un des leaders européens du jeu sur les réseaux sociaux.

#### **Imagine Cup, un concentré d'entrepreneuriat**

*« Imagine Cup nous a permis d'accéder à un concentré d'entrepreneuriat. Nous avons eu la chance incroyable, lors de notre participation à l'édition 2004 par exemple, de pouvoir bénéficier des conseils stratégiques du fondateur de Match.com. Sans Imagine Cup nous n'aurions jamais eu accès à lui. Les conseils d'un entrepreneur ayant connu sa*

*réussite sont toujours passionnants à entendre pour de jeunes étudiants ».*

*« Imagine Cup donne vraiment la possibilité de tester des idées. On crée dans une atmosphère de grande liberté. Cela permet de travailler sur des sujets qu'une entreprise établie ne sortirait pas toute seule de son chapeau »* souligne notre quatuor.

#### **Kobojo : 41 millions d'utilisateurs uniques en à peine 2 ans**

Kobojo concentre sa créativité sur deux marchés d'applications : I-Phone et Facebook. *« Pour trouver des utilisateurs, les réseaux sociaux offrent des opportunités infiniment plus rapides et plus vastes que toutes celles que nous aurions pu nous créer en cherchant à attirer les joueurs en ligne sur notre site. Sur ces deux marchés, les barrières d'adoption des applications sont quasi-nulles, il n'y a pas de process d'enregistrement imposé à l'internaute, on bénéficie à plein des effets de recommandations entre les utilisateurs ».*

Petites questions  
entre amis...



Le résultat est là : ses deux plus gros succès, « Petits questions entre amis » et « Goobox » comptabilisent déjà chacun plus de 10 millions d'utilisateurs ! *« 41 millions d'utilisateurs uniques ont déjà téléchargé une de nos applications ! ».*

Kobojo est en bonne voie pour devenir le leader

européen du secteur des jeux sur réseaux sociaux. Un marché en plein essor. Aux Etats-Unis, les entreprises de ce secteur se retrouvent dans le top 5 des levées de fonds de plus de 30 millions de \$, la plus importante levée réalisée ayant atteint 180 millions de \$. « *L'un de nos confrères américains a même été racheté par Electronic Arts pour 400 millions de \$ en 2009* ».

### **L'Europe comme ingrédient gagnant**

Aujourd'hui Kobojo fournit ses applications dans 5 langues en Europe, l'un de ses facteurs clefs de succès. « *En nous intéressant en priorité au marché européen, on peut prendre de court les plus gros acteurs du marché encore tous très concentrés sur le seul marché US et anglophone* ». L'entreprise regroupe un peu plus d'une dizaine de collaborateurs, a réalisé plus d'1 million d'€ de CA en 2009 et vient d'intégrer le programme IDEES de Microsoft.

Et pour en savoir plus : [www.kobojo.com](http://www.kobojo.com)

### **Johanna Rowe, la pionnière des interfaces design**



Johanna Rowe a participé à Imagine Cup en 2007. A l'époque étudiante au Strate Collège Designers, qui organisait un partenariat avec des étudiants ingénieurs de l'EFREI sur Imagine Cup, elle découvre le site du concours, trouve ça passionnant et s'inscrit. En équipe avec un étudiant de l'EFREI, elle se lance dans un projet d'interface design. « *C'était tout nouveau. Il n'y avait pas de cursus sur ces sujets-là, les choses étaient très peu définies.* ».

Le succès remporté lui vaut rapidement une sollicitation. « *Une entreprise nous a demandé un prototype* ». Mais c'est un peu tôt : « *j'ai continué mes études* ».

En Juin 2009, diplômée en poche, Johanna est sélectionnée pour participer à la « Surface Academy » créée par Microsoft, un programme proposé aux étudiants pendant l'été pour travailler à la conception d'application sur Microsoft Surface ([http://www.microsoft.com/france/etudiants/formation\\_microsoft/SurfaceAcademy.aspx](http://www.microsoft.com/france/etudiants/formation_microsoft/SurfaceAcademy.aspx))

« *J'ai travaillé directement avec Mitsuru Furuta et*

*Dick Lantim et j'ai énormément appris grâce à ce stage. De plus j'ai eu l'occasion de rédiger un article sur le blog de la Surface Academy qui m'a fait repérer par le Crédit Agricole, pour lequel je travaille aujourd'hui* ».



Le Crédit Agricole met en effet en place une équipe de designers (designer, graphistes, ergonomes et développeurs) pour développer ses interfaces tactiles (sur Microsoft Surface principalement). Cette rencontre permet à Johanna d'intégrer les équipes de I-breed, le studio design en charge de ces projets pour la banque verte.

---

### **Imagine Cup en bref, c'est...**

#### **D'abord :**

... la plus grande compétition mondiale du numérique avec plus de 300 000 étudiants inscrits aux quatre coins de la planète

... un moment unique pour tous les étudiants passionnés par l'informatique et la création numérique

... plus de 100 000 dollars de gain que se partageront les vainqueurs

#### **Aujourd'hui :**

... 5 catégories : **conception de logiciels, développement embarqué, systèmes et réseaux, création numérique, conception de jeux vidéo**

... 1 thématique générale inspirée des « [Millénium goals de l'O.N.U](#) ». Innovants, astucieux et malins, les projets réalisés par les étudiants sont profondément ancrés dans la société et répondent aux enjeux actuels sur la santé, l'environnement ou encore la solidarité

... 2 étapes majeures : la finale nationale (le 4 mai en France), et la finale mondiale (le 3 juillet en Pologne)

#### **Et surtout :**

... un vrai tremplin pour les entreprises innovantes de demain. **Et ça marche !**

---

**Retrouvez toutes les informations sur la compétition sur <http://www.imaginecup.com>.**

#### **Contacts Presse :**

Pely Mendy – Tél : 01 56 03 12 82

[microsoft@i-e.fr](mailto:microsoft@i-e.fr)

Christine Kechichian

[Christine.Kechichian@microsoft.com](mailto:Christine.Kechichian@microsoft.com)