

DOSSIER DE PRESSE



OCTOBRE 2017

Contact presse : Agence Géraldine Musnier

Géraldine Musnier - geraldine@agencegeraldinemusnier.com

04 78 91 06 08 - 06 72 68 27 21

Laurène Sorba - laurene@agencegeraldinemusnier.com

04 78 91 12 39 - 06 84 96 79 63

SOMMAIRE

DOWINO, LE STUDIO DE CRÉATION DIGITAL, SOCIAL ET SOLIDAIRE QUI MONTE !	3
DOWINO, L'EXPERIENCE NUMERIQUE AU SERVICE D'UNE PEDAGOGIE LUDIQUE ET RESPONSABLE	5
PRIX ET RECOMPENSES	6
LES PROJETS	7
LES PROJETS EN AUTOPRODUCTIONS	16
• A BLIND LEGEND, LA PREMIERE AUTOPRODUCTION DE DOWINO	16
• SMOKITTEN, LE PREMIER JEU POUR ARRETER DE FUMER... OU NE JAMAIS COMMENCER	17
LES FONDATEURS	18



DOWiNO, LE STUDIO DE CREATION DIGITAL, SOCIAL ET SOLIDAIRE QUI MONTE !

DOWiNO, studio lyonnais de création de serious games (jeux vidéo pédagogiques), d'applications mobiles et de films d'animations didactiques, a fait le choix dès l'origine d'accompagner des organisations dans leurs campagnes de sensibilisation sur des sujets à forte utilité sociale (dans le domaine de la santé, de l'environnement, du handicap, de la diversité, de l'insertion...). Acteur du « Tech For Good », DOWiNO propose des solutions digitales pour un monde plus juste et durable.

Depuis 2013, cette SCOP conjugue son plein engagement dans l'économie sociale et solidaire avec une forte croissance et des créations d'emploi.

UNE STARTUP FIDÈLE AUX VALEURS DE L'ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE

DOWiNO collabore avec des organisations appartenant au secteur de l'Economie Sociale et Solidaire telles que des mutuelles (la Mutualité Française), des associations (Emmaüs International, FNATH...), des entreprises (EDF, Adecco, Air Liquide), ou des institutions publiques (Syndicat des Eaux d'Île de France, le Centre national du cinéma et de l'image animée) désireuses de sensibiliser leur public sur des thématiques d'intérêt général : santé, handicap, environnement, insertion sociale...

Au-delà du statut de ses clients, DOWiNO s'attache avant tout à la portée sociale de ses projets, au point de refuser de s'engager dans certaines collaborations lorsqu'elles ne sont pas en adéquation avec ses valeurs et sa ligne éditoriale.



Parallèlement aux missions qui lui sont confiées par ses clients, l'équipe de DOWiNO produit et édite en son nom propre certains projets qui lui tiennent particulièrement à cœur. C'est par exemple le cas d'*A Blind Legend* premier jeu sur mobile « sans image », qui utilise la technique du son binaural pour mettre le joueur dans la peau d'un personnage aveugle. Lancée en 2015, la première version d'*A Blind Legend* cumule à ce jour près **d'un million de téléchargements**.

Sur le même principe, la prochaine autoproduction du studio, *Smokitten*, un jeu vidéo pour arrêter de fumer, est en cours de production et verra le jour est 2018.

Ces projets sont financés grâce à des campagnes de crowdfunding qui, au-delà de l'aspect financier, permettent également d'impliquer les parties prenantes ainsi que les utilisateurs finaux du projet dans sa création. Cette approche collaborative permet d'obtenir un résultat final plus pertinent.

DOWiNO applique également les principes de l'ESS à son organisation interne, puisque la structure s'est constituée sous forme de SCOP (Société Coopérative et Participative). Si celle-ci est, comme toute entreprise, soumise à un impératif de rentabilité, les fondateurs ont mis en place des critères sociaux permettant d'ajouter du sens au travail quotidien des salariés : gouvernance participative (sur le principe 1 personne = 1 voix), lucrativité limitée, encadrement des salaires, répartition plus juste des bénéfices, etc.

DOWiNO est également un acteur à part entière de l'écosystème de l'économie sociale et solidaire, par ses partenariats (avec l'association Valentin Haüy, le Centre Hygée...) et par ses réseaux professionnels (le Mouves, dont Pierre-Alain Gagne, gérant et co-fondateur est ambassadeur, les Scops, Entrepreneurs d'avenir...).

DOWiNO, UNE APPROCHE ATYPIQUE POUR SENSIBILISER LE PUBLIC EN PROFONDEUR : LE GAME FOR CHANGE

Aujourd'hui, les nouvelles technologies (plateformes web, jeux vidéo, applications mobiles, films...) sont utilisées par tous et tout le temps. DOWiNO, pionnier de la *Tech for good*, propose des outils originaux et innovants pour changer les comportements du plus grand nombre de façon durable.

L'utilisation de ces nouvelles technologies ne relève plus uniquement du simple divertissement mais a aussi pour but de sensibiliser les utilisateurs à des problématiques éthiques, sociales, environnementales, de manière ludique et décalée. Comment ? En jouant sur l'émotion et le plaisir de les utiliser !

En combinant un *gameplay* original, un scénario pertinent, un graphisme et une UX soignés, les jeux sont travaillés sur-mesure pour répondre aux besoins 'pédagogiques' des utilisateurs. Ainsi ces outils numériques de sensibilisation deviennent de vrais vecteurs d'émotion, de plaisir et d'engagement.



UNE ENTREPRISE 100% ESS QUI AFFICHE UNE BELLE CROISSANCE

Depuis sa création en 2013, DOWiNO affiche une bonne santé financière et une croissance exponentielle. Entre 2014 et 2016, son chiffre d'affaires a plus que doublé et l'entreprise espère atteindre les 600 000 € sur l'exercice 2017, soit une croissance potentielle de plus de 50% par rapport à 2016. Pour faire face à ce développement, l'équipe s'agrandit régulièrement et compte désormais 7 personnes à temps plein.

De plus, cette croissance exceptionnelle est financée uniquement en fonds propres puisque l'entreprise ne fait pas appel aux investisseurs extérieurs et ne touche qu'une part très faible de subventions.

Pour une croissance elle aussi durable et responsable !

«Pour nous, millenials de la première heure, il est évident que le monde d'aujourd'hui doit être modifié en profondeur et que cela passe à la fois par les nouvelles technologies et par des valeurs éthiques et sociales fortes. Nous sommes fiers d'apporter notre pierre à l'édifice en y ajoutant une touche artistique, des émotions, du fun. » indique **Pierre Alain Gagne, gérant et cofondateur de DOWiNO.**

DOWINO, L'EXPERIENCE NUMÉRIQUE AU SERVICE D'UNE PÉDAGOGIE LUDIQUE ET RESPONSABLE

QUE CONÇOIT DOWINO?



Nous créons des *serious games*, des applications mobiles et des films d'animation didactiques pour des organisations publiques et privées qui souhaitent sensibiliser leurs publics ou salariés à des problématiques éthiques, sociales et environnementales. Il s'agit pour elles de partager à large échelle leur engagement sur ces différents terrains et d'encourager le changement des comportements et des habitudes sur ces sujets.

Les entreprises se saisissent de plus en plus de ces nouveaux outils car, accessibles à tous, ils permettent d'appréhender ces questions sensibles et parfois même contraignantes, de façon ludique et décalée.



Nous accordons une importance particulière au game-play et au game design, c'est-à-dire à la jouabilité et au choix des mécaniques ludiques de nos projets afin que ceux-ci se rapprochent le plus possible des « vrais » jeux vidéo. En effet, c'est par le plaisir de jouer et l'envie de rejouer que nous amenons progressivement les utilisateurs à s'intéresser à un sujet, à éveiller leur curiosité et à les sensibiliser aux enjeux abordés.

Nous veillons donc à concevoir des outils numériques simples à utiliser et toujours vecteurs d'émotions, de plaisir et d'engagement.

Pour cela, nous pensons qu'il est primordial de créer des outils sur-mesure, parfaitement adaptés à chaque projet, à ses objectifs pédagogiques et à ses cibles. C'est pour cette raison que nous avons opté pour une organisation « décentralisée », en nous appuyant sur un ensemble de prestataires experts dans leurs métiers (graphistes, illustrateurs, développeurs, game designers ...). Cela nous permet de construire pour chaque projet l'équipe de production ad hoc.

Enfin, grâce à nos autoproductions, nous sommes l'un des premiers studios de serious games à tenter et à réussir l'aventure du grand public et du crowdfunding (financement participatif), dans une démarche d'implication citoyenne.



COMMENT SE DÉMARQUE DOWINO SUR SON MARCHÉ?

PRIX ET RECOMPENSES



Ping Awards

Véritables outils de promotion auprès des médias, des institutions et du grand public, les Ping Awards soulignent les qualités et les innovations culturelles, techniques et artistiques des acteurs de l'industrie du jeu vidéo en France.

Prix Spécial du Jury lors des Ping Awards 2015 pour «A Blind Legend»



Les Google Play Awards récompensent les meilleures applications proposées sur le Play Store.

Nomination d' A Blind Legend aux Google Play Awards 2017



Chaque année, depuis plus de 30 ans, la Fondation Crédit Coopératif soutient plus de 50 initiatives exemplaires et innovantes partout en France.

Prix de l'initiative en économie sociale du Crédit Coopératif 2015: prix régional, 3ème prix national et prix des salariés



Prix OCIRP 2014 pour A Blind Legend, qui récompense les actions innovantes menées par des acteurs économiques au profit d'une meilleure insertion sociale des personnes en situation de handicap



Les entrepreneurs et leurs innovations sociales, technologiques et/ou culturelles de l'ESS sont mis en avant lors des Trophées de l'Economie Sociale et Solidaire par Mag2 Lyon. En 2014, DOWiNO se distingue dans la catégorie Innovation

LES PROJETS

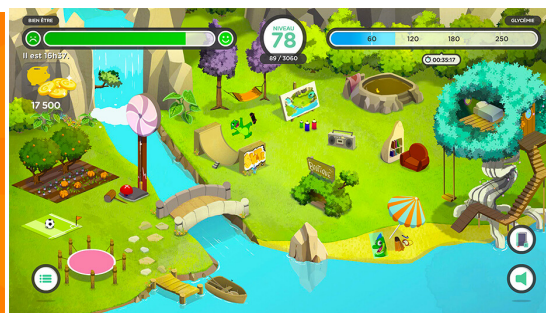
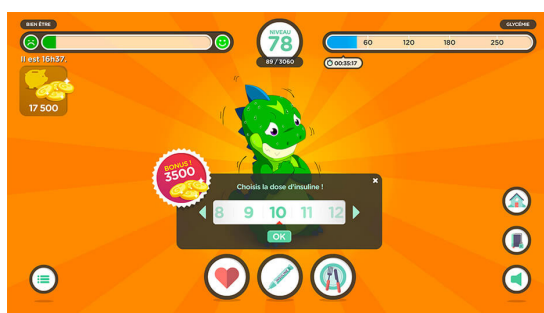
GLUCOZOR CLIENT : DINNO SANTÉ/AIR LIQUIDE

GlucOzor est un jeu de type *pet game* qui a pour objectif d'apprendre aux enfants de 8 à 12 ans souffrant de diabète de type 1 à vivre avec leur maladie au quotidien.

Il a été réalisé pour Dinno Santé et le laboratoire d'innovation i-Lab d'Air Liquide en partenariat avec l'association Aide aux Jeunes Diabétiques.

GlucOzor met en scène le quotidien d'un petit dinosaure diabétique. Entre ses repas et ses activités, il doit apprendre à maîtriser les variations de son taux de glycémie.

www.glucozor.fr



« Une équipe professionnelle et organisée, dynamique avec un esprit très créatif et toujours impliquée dans le projet. Ajoutez un brin d'humour ça donne DOWiNO. »

Fahima Bouzehouane – Web Marketer DINNO SANTE

WASTEBLASTERZ

CLIENT : EDF SMART ELECTRIC LYON

Wastebasterz est un jeu vidéo de sensibilisation aux économies d'énergie et aux comportements éco-responsables, à destination des 25-40 ans.

Le joueur doit inspecter au peigne fin son logement pour débusquer puis neutraliser les « Wattivores », sorte de blobs qui s'installent partout où l'énergie est gaspillée. Les contenus pédagogiques font partie intégrante de la mécanique de jeu : guidé par le fameux Professeur « Greencool », le joueur doit répondre à des questions qualifiées pour charger son arme et détruire les Wattivores, des fiches pédagogiques enrichissent petit à petit une bibliothèque, et le joueur peut améliorer jour après jour les performances énergétiques de son appartement grâce à une boutique virtuelle.

Réalisé avec de nombreux partenaires régionaux (les Agences Locales de l'Environnement ou la Bibliothèque Municipale de Lyon par exemple) le jeu s'inscrit également dans le réel, en participant à certains événements (conférences, débats, ateliers, projections...), le joueur peut gagner des bonus. Des challenges régionaux permettent à des joueurs de rivaliser dans leur chasse virtuelle aux gaspillages, dans un esprit de compétition sain et motivant.

www.wastebasterz.com



« Beaucoup de gens sont engagés sur les questions de développement durable, de protection de l'environnement et de maîtrise de l'énergie, mais ne savent pas comment passer à l'action. L'objectif, avec la création d'un jeu vidéo comme Wastebasterz, est de mobiliser une véritable communauté engagée et d'insuffler l'envie d'apprendre mais surtout d'agir, virtuellement et concrètement, sur son environnement de proximité. »

EDF Smart Electric Lyon

VILLE LISIBLE

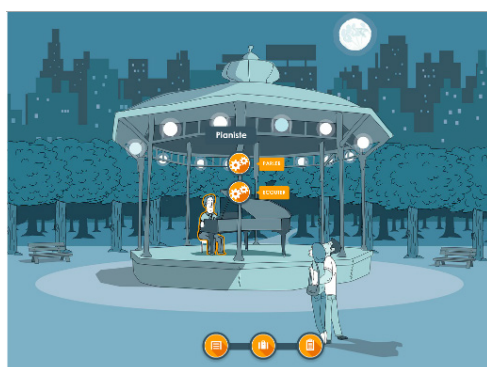
CLIENT : INSTITUT DE LA VILLE EN MOUVEMENT / UNI EST

Ville Lisible est un jeu à la prise en main très simple de type *Point&Click* permettant à l'utilisateur en situation de réinsertion sociale ou professionnelle de mieux cerner son profil de voyageur et de surmonter ses freins psychologiques à la mobilité.

À travers ses choix et ses actions, il va se rendre compte qu'il y a de nombreux chemins pour arriver à destination et qu'ils ont tous leur lot de surprises.

Ce jeu a été créé à la demande de l'IVM (Institut de la Ville en Mouvement) et d'Uni-Est, deux associations qui œuvrent pour l'amélioration de la mobilité des personnes en situation de réinsertion sociale et professionnelle.

Un formateur accompagne le joueur et permet à la fois une prise en main aisée du jeu et un échange collectif à la fin de chaque mission pour cerner les différents freins. Un back office détaillé permet de connaître les parcours et les profils de voyageur de chacun des joueurs.



ACT-EMMAÜS INTERNATIONAL CLIENT : ENGAGE-EMMAÜS

Dans le cadre de la commémoration des 10 ans de la mort de l'Abbé Pierre, DOWINO a créé en collaboration avec l'agence ENGAGE une plateforme web pédagogique responsive à destination des 35 000 bénévoles d'EMMAÜS à travers le monde.

Son but est de développer le sentiment d'appartenance et d'engagement envers l'association, de retrouver ses valeurs fondatrices de combat et de solidarité et de les inciter à faire connaître les actions emblématiques menées à travers les 35 pays dans lesquels l'association est présente.

La plateforme est également ouverte au grand public, pour permettre à tous de se remémorer les combats les plus emblématiques de l'Abbé Pierre et pour se projeter en construisant son propre « parcours de combattant ».

<http://actemmaus.org>



PASSE WORLD

CLIENT : CRIJ RHÔNE-ALPES

À travers un jeu d'aventure façon *Point&Click*, les CRIJ (Centres régionaux de l'information jeunesse) ont souhaité sensibiliser les jeunes entre 16 et 30 ans, aux moyens et aux possibilités qui s'offrent à eux pour voyager.

Dans *Passe World*, le joueur incarne un super-héros ayant rejoint le CRIJ, une organisation secrète, luttant pour le bien dans le monde. Celui-ci doit se rendre en mission à l'étranger mais n'est pas doté de pouvoirs surnaturels comme la téléportation ni d'accessoires magiques... Il doit donc utiliser les techniques du commun des mortels pour que son héros arrive sur les lieux de sa mission. Il devra ainsi s'organiser pour bien préparer son voyage, grâce à des mises en situation à la fois ancrées dans le réel (diplômes, documents administratifs, coût...) et parfois loufoques.

<http://passeworld.info-jeunes.fr/>



ENCOURS DE
PRODUCTION

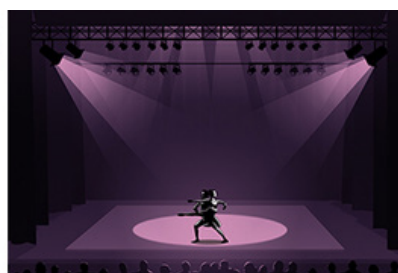
MY DANSE COMPANY

CLIENT : LA MAISON DE LA DANSE

My danse company, jeu disponible sur ordinateur, permettra aux jeunes à partir de 12 ans de s'initier au monde professionnel de la danse de manière ludique. Le joueur va devoir créer sa propre compagnie de danse et va ainsi s'interroger à la fois sur les métiers intervenants dans ce secteur (danseur, chorégraphe, technicien plateau, etc), les différents types de danse existants (classique, contemporaine...) mais aussi et surtout sur l'ensemble du processus créatif et des actions qui mènent à une œuvre originale !

Ce jeu éducatif, pensé par plusieurs acteurs du monde de la danse, mettra à disposition plus de 50 vidéos issues de Numeridanse.

www.numeridanse.tv



LE SENIOR DES ADOS

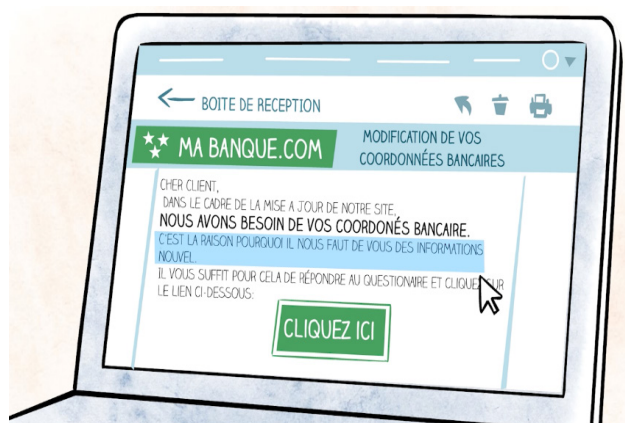
CLIENT : PRÉVENTION MAIF

DOWiNO a réalisé une vidéo interactive de prévention des risques sur Internet pour le compte de l'association Prévention MAIF.

Cette vidéo met en avant les bons réflexes à adopter afin d'éviter un phénomène de plus en plus répandu : le phishing, sous la forme d'une discussion rythmée entre un grand-père et sa petite fille.

À certains moments-clés du film, l'utilisateur peut cliquer sur des zones de l'écran afin de visualiser du contenu supplémentaire sur un sujet particulier. Ce film interactif est le premier d'une série qui verra Philippe et Carmen échanger autour de plusieurs problématiques de sécurité liées à Internet.

<https://www.prevention-maif.fr/le-senior-des-ados/>



EN COURS DE
PRODUCTION**PLAY COOP****CLIENT : CGSCOP + PARTENAIRES EUROPÉENS**

Play Coop sera un jeu en ligne jouable sur ordinateur et sur tablette, solo ou multi-joueur dans le but de promouvoir les valeurs coopératives auprès des étudiants et des enseignants européens. Développé dans le cadre d'un appel à projets européen (ERASMUS +), le jeu est accompagné de documents pédagogiques (site web, infographies, documents de travail...) et est disponible en 4 langues (français, anglais, espagnol, italien).

En incarnant une bande de pirates aux caractères bien trempés, le joueur devra répondre à des questions variées sur la coopération, les coopératives et le travail collaboratif. L'originalité résidera dans le fait que le score ne sera pas individuel mais lui aussi collectif afin d'inciter les étudiants à travailler en groupe !



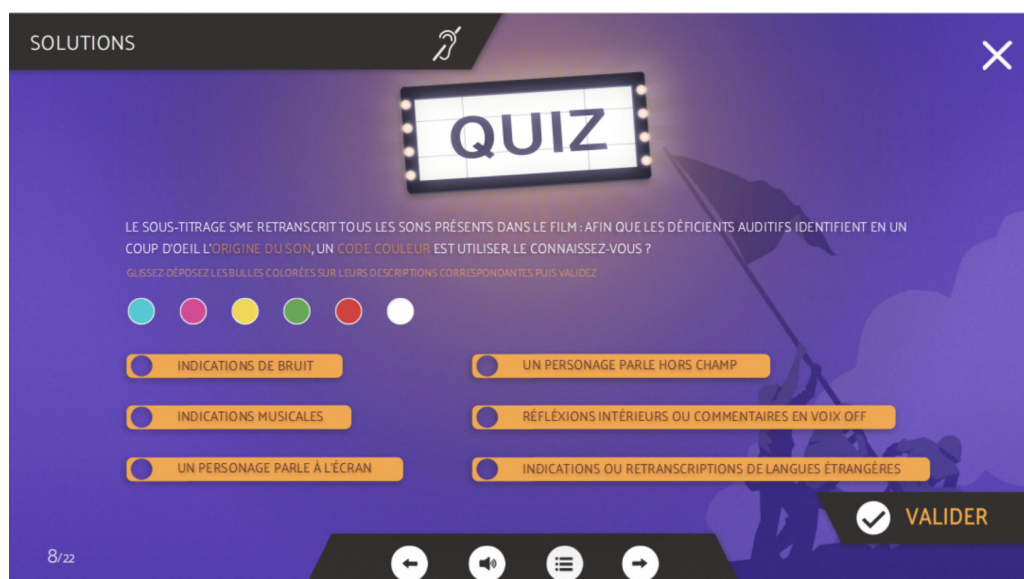
EN COURS DE
PRODUCTION

CINEMA ACCESSIBLE CLIENT : CINE SENS

Un module e-learning interactif de sensibilisation à l'accessibilité du cinéma aux porteurs de handicap sensoriel à destination des responsables de salles de cinéma a été développé pour l'Association Ciné Sens. Cet outil sera disponible sur navigateur à la fois sur desktop et sur tablette (Android et iOS).

Ce module, très facile à prendre en main, regroupe toutes les informations utiles sur ce sujet : les différents types de handicap sensoriel, les solutions de compensation, le matériel adapté, les moyens de communication disponibles pour les séances adaptées, etc.

Il permettra ensuite aux utilisateurs de tester leurs connaissances via des quiz prenant différentes formes (QCM, drag&drop, etc).

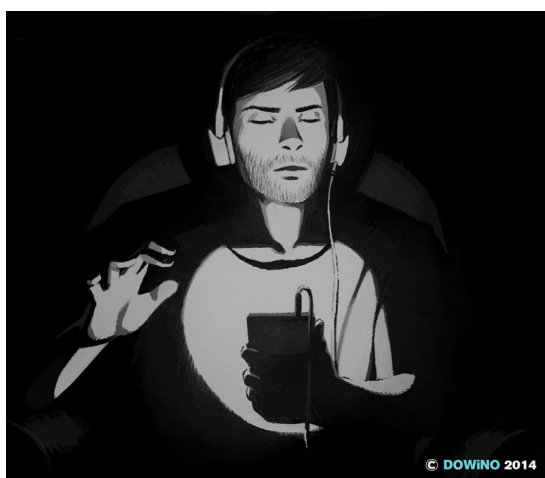


LES AUTOPRODUCTIONS

A BLIND LEGEND

Un an après une campagne de crowdfunding Ulule réussie, DOWiNO révèle au public fin 2015 *A Blind Legend*, le premier jeu d'action-aventure sur mobile sans image. L'ouïe remplace les yeux grâce à la technologie du son 3D binaural, encore très novatrice dans l'univers du jeu vidéo. Les joueurs sont donc uniquement guidés par du son en trois dimensions et prennent part à l'aventure en contrôlant leur héros par des gestes tactiles multi-points.

Cette aventure chevaleresque s'adresse non seulement aux personnes déficientes visuelles, mais aussi à toutes celles qui souhaitent vivre une expérience sensorielle inédite par le biais d'un jeu vidéo.



Réalisé en co-production avec France Culture, une station de Radio France experte en son binaural, ce projet a bénéficié du soutien de plus de 1 000 contributeurs lors d'une campagne de crowdfunding menée sur Ulule en 2014. Déterminante, cette campagne a permis de fédérer une forte communauté autour du projet, pour aboutir à une véritable production collaborative.

Le projet a également reçu le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), de la région Rhône-Alpes et d'Humanis-CCAH. Il a été accompagné par des associations telles que la Fédération des Aveugles de France, l'Association Valentin Haüy et Point de vue sur la Ville.

Un véritable succès auprès des utilisateurs et des professionnels :
Près de 1 million de téléchargements dans 189 pays différents !
Une satisfaction des joueurs qui lui attribuent ces notes :
 - Playstore : 4,3/5
 - Appstore : 4,5/5
Les testeurs de Jeuxvideo.com lui ont attribué la note de 17/20
Un reportage dans le JDJV (Journal des Jeux Vidéo) sur Canal +
Emma Starck lui a donné la note de 15/20 dans le Magazine de la Santé sur France 5

A la suite de ce succès, l'éditeur de jeux vidéo Plug-in Digital, séduit par l'originalité du concept a décidé de faire confiance à l'équipe de DOWiNO et d'éditer le jeu sur la plateforme internationale de jeux vidéo en ligne STEAM et de nombreuses autres plateformes de jeu en ligne à travers le monde.

LES AUTOPRODUCTIONS



SMOKITTEN

Le premier jeu vidéo pour arrêter de fumer... ou ne jamais commencer !

Smokitten a pour objectif d'aider les fumeurs à stopper leur consommation et de sensibiliser les enfants aux effets néfastes du tabac ainsi qu'aux dangers de l'addiction.

Smokitten est un jeu sur mobile d'un nouveau genre qui mélange différentes mécaniques très simples pour remplacer les pauses-clopes... Le joueur devra prendre soin d'un petit chat qui, lui aussi, a arrêté de fumer, et l'occuper en débloquent des activités sous la forme de mini-jeux.

Pour rester motivé, le joueur pourra suivre ses progrès en temps réel et bénéficier de messages d'encouragement de la communauté *Smokitten*. Et s'il réussit à tenir 222 jours sans fumer, il découvrira enfin le secret de *Smokitten Island*!

Une des originalités du projet est qu'il s'adresse à une double cible : grâce à *Smokitten Park*, la version dédiée aux enfants, ceux-ci pourront prendre conscience des dangers du tabac, mais aussi encourager les joueurs adultes dans leur combat contre le tabac.

Le projet est réalisé en collaboration avec le centre Hyg e, la plateforme de sant  publique du Canc rop le Lyon Auvergne-Rh ne-Alpes. Gr ce   une  quipe d'experts de la pr vention sant  et cancer (psychologues, tabacologues, canc rologues...), *Smokitten* s'appuiera sur des donn es scientifiques en mati re de changement comportemental et sur des tests men s tout au long de la production du jeu au sein du Living Lab du centre.

Ce jeu a  t  financ  pour partie par une campagne de crowdfunding sur la plateforme Ulule ayant permis de lever plus de 25 000  aupr s d'une communaut  de pr s de 400 contributeurs en juin 2016. L  encore, cette communaut  permet d'engager une d marche citoyenne de co-cr ation du projet.   venir au printemps 2018 !



LES FONDATEURS

Jérôme Cattenot,
co-fondateur/directeur artistique :

Diplômé entre autres de l'Ecole Européenne du Film d'Animation de La Poudrière, il a acquis avant de créer DOWiNO 11 ans d'expérience professionnelle dans le film d'animation et le jeu vidéo, en tant que réalisateur et directeur de production. Il a travaillé avec des grands comptes tels que le Ministère de la Santé, TNT (Cellule Handicap), Disney Interactive, TF1, Canal+, Arte, LEGO, l'INPES, Folimage... Il a également été professeur d'animation, de storyboard et a dirigé des ateliers pédagogiques en milieu scolaire et carcéral.

Nordine Ghachi,
co-fondateur/directeur technique et créatif :

Gamer, programmeur et game designer depuis l'adolescence, puis diplômé notamment d'un Master Édition Numérique, il compte 11 ans d'expérience dans le jeu vidéo et le serious game aussi bien en conception qu'en supervision. Avant de fonder DOWiNO, il a travaillé pour des grands comptes tels que la Sécurité Routière, M6 Web, la DIRECCTE, INTERFORA-IFAIP, le SYNTEC, Arrow ECS...



Pierre-Alain Gagne
co-fondateur/gérant :

Diplômé de l'IESEG (Ecole de Commerce), avant de créer DOWiNO, il a travaillé 9 ans dans le marketing et la communication des biens de grande consommation, aussi bien pour le compte de PME que de grandes multinationales. Il s'investit aujourd'hui également en tant qu'ambassadeur du MOUVES (Mouvement des Entrepreneurs Sociaux) et est certifié «expert en crowdfunding».