



TOP
250

TOP 250 DES EDITEURS DE LOGICIELS FRANÇAIS

7^e édition - Octobre 2017

Syntec
NUMÉRIQUE



EY
Building a better
working world

CHIFFRES CLÉS du panorama



13,5
Mds €
de chiffre d'affaires
en 2016



8 500
emplois
créés pour
les pure players*



* Les pure players sont les acteurs générant plus de 75 % de leur chiffre d'affaires total via l'activité d'édition

AVANT-PROPOS

Jean-Christophe PERNET

Associé, EY



Les excellentes performances des éditeurs de logiciels français observées au cours de ces dernières années ne font que se confirmer : l'année 2016, malgré une croissance plus modérée qu'en 2015, démontre encore un fort dynamisme de l'écosystème et des performances

remarquables avec une croissance de 12 % (16 % en 2015).

Analysée sur deux années, la croissance cumulée s'élève à 30 % ! Preuve de cette très forte traction, l'échantillon du panorama atteint un chiffre d'affaires de 13,5 Mds € en 2016 (7^e édition) contre environ 7,7 Mds € en 2010 lors de la première édition de l'étude, soit un quasi doublement du chiffre d'affaires.

Pour la première fois dans le cadre du panorama, nous démontrons également le caractère pérenne de cette croissance qui s'appuie en particulier sur un modèle économique rentable : plus de la moitié des éditeurs de logiciels parviennent à dégager un résultat opérationnel positif. 100 % des éditeurs de logiciels du panel réalisant plus de 100 M€ de chiffre d'affaires sont aujourd'hui profitables !

L'édition 2017 de notre panorama souligne aussi que le SaaS (Software as a Service) n'est plus simplement une opportunité de croissance mais définitivement une tendance de fonds de l'industrie du logiciel. Si les start-up (sociétés dont l'âge est inférieur à 8 ans) sont les sociétés qui favorisent le plus ce modèle (44 % du chiffre d'affaires des sociétés de moins de 8 ans est réalisé en SaaS / Services Internet), bon nombre d'éditeurs qui réalisaient auparavant l'essentiel de leurs revenus via la vente de licences, opèrent aujourd'hui une mutation vers le SaaS. Nous avons, dans cette nouvelle édition, cherché à en décrypter les principales caractéristiques : commercialisation de ces solutions, modes de contractualisation retenus, indicateurs clés de gestion...

L'internationalisation demeure par ailleurs un incontournable pour le développement des éditeurs de logiciels français. Les éditeurs dont le chiffre d'affaires est supérieur à 100 M€ affichent une part de chiffre d'affaires à l'international de 62 % du chiffre d'affaires total. Bon nombre de jeunes pousses intègrent dès leur création cette notion de globalité avec des équipes multiculturelles, des logiciels conçus en plusieurs langues etc.

Malgré des difficultés de recrutement persistantes, les éditeurs de logiciels enregistrent une croissance forte de leurs effectifs sur la période 2014-2016 avec plus de 8 500 emplois chez les pure players créés sur la période ! L'édition de logiciels dans son ensemble est un secteur particulièrement porteur d'emplois, mais est confronté à de réelles difficultés de recrutements d'une part et de rétention des talents d'autre part. Cette situation risque de s'accroître avec 85 % des éditeurs qui indiquent avoir l'intention d'embaucher en 2017... point inquiétant dans un contexte où 74 % affirme que ces difficultés de recrutement sont un frein à la croissance!

Facteur structurant de la performance des éditeurs, l'innovation reste une priorité absolue ! Une part grandissante des effectifs est dédiée à la R&D, notamment chez les éditeurs « pure players » (33 %). Autre fait marquant, la France est bel et bien une terre d'innovation : 74 % des effectifs dédiés à la R&D sont localisés en France ! Les mécanismes fiscaux dédiés sont plébiscités par les éditeurs.

Preuve de l'attractivité du secteur, les investisseurs (en particulier capital risque) manifestent un intérêt grandissant pour l'édition de logiciels, avec une montée en puissance remarquable des investisseurs étrangers. De la même manière, la majorité des éditeurs de logiciels envisage des opérations de croissance externe, en France ou à l'étranger, dans le but d'intégrer de nouvelles briques techniques ou encore de s'implanter commercialement dans de nouveaux pays. L'année 2016 écoulée a ainsi été marquée par de très belles opérations de levées de fonds et de croissance externe.

ÉDITO

Marc GENEVOIS - Président du Collège Éditeurs Syntec Numérique



Dans cette passionnante période de révolution digitale, une part croissante des entreprises ont compris qu'elles devaient s'appuyer sur l'innovation logicielle pour opérer leur transformation.

Parce qu'ils sont les premiers partenaires de cette transformation, c'est une bonne nouvelle pour nos éditeurs français qui affichent une croissance à deux chiffres en 2016, et même de 30 % sur deux ans ! Mais c'est surtout une excellente nouvelle pour l'économie française, qui peut compter sur une filière dynamique et des ressources de qualité pour l'accompagner dans sa mutation.

L'édition de logiciels, c'est plus de 8 500 emplois créés par les pure players en France sur deux ans par les seuls acteurs français, avec des prévisions d'embauches en 2017 dans 85 % des entreprises. Ce sont aussi une vingtaine d'éditeurs de plus de 100 millions d'euros de chiffre d'affaires qui, preuve de leur attractivité, réalisent la majorité de leur activité à l'export. C'est encore un effort de R&D sans précédent : chez les pure players, un tiers des effectifs y sont consacrés, dont les trois quarts en France.

La banque-assurance et l'industrie viennent en tête des secteurs prioritaires du logiciel, immédiatement suivis du secteur public qui a aussi entamé sa transformation, même si ce dernier reste malheureusement moins accessible pour les plus petites structures.

Pour rendre cette croissance durable, nos éditeurs restent toutefois confrontés à plusieurs défis de taille. Tout d'abord les difficultés de recrutement constituent un frein au développement pour trois entreprises sur quatre, avec

des tensions particulières sur les profils de développeurs. C'est pourquoi Syntec Numérique s'investit spécialement dans l'adaptation de l'offre de formation professionnelle aux besoins du logiciel et dans l'attractivité du secteur.

Pour retenir ses talents rares, même si salaires et primes restent le levier principal, l'accès au capital suscite un intérêt plus fort dans les jeunes entreprises et demande à être davantage encouragé.

Autre défi, l'accès au financement. Celui-ci repose encore pour 89 % des éditeurs sur l'autofinancement et pour 64 % sur l'endettement. Il est toutefois intéressant de noter le rôle croissant, depuis l'an dernier, des investisseurs institutionnels et des capital-risqueurs qui ont été privilégiés par 60 % des éditeurs, soit +6 points en un an. Un mouvement favorisé par la visibilité croissante de la French Tech et l'arrivée de fonds étrangers. De plus, le grand nombre de levées de fonds en Série A récemment observées et la levée record depuis le début de l'année des sociétés

de capital-risque françaises, annoncent une dynamique encourageante pour les prochains mois.

Cependant, les récentes mesures fiscales ne favorisent pas le financement de nos startups par les business angels, dont les montants investis ont reculé au premier semestre. Or, il est vital d'aider nos jeunes entreprises à se développer aussi rapidement que possible et à prendre très tôt leur essor international.

Pour nos éditeurs, l'enjeu est désormais d'atteindre une taille critique afin de pérenniser leur développement et de maintenir le dynamisme et l'attractivité du secteur numérique. ■

Sommaire

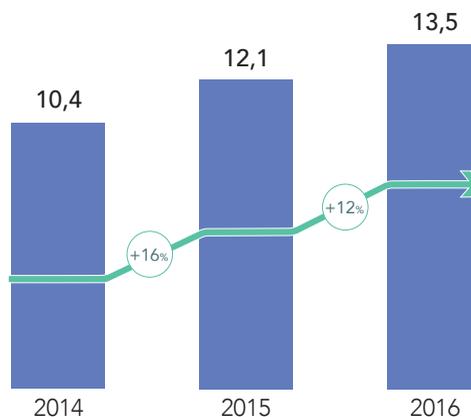
- 6** L'édition de logiciels, un secteur affichant une croissance soutenue et pérenne
- 10** Software as a Service, un modèle économique toujours plus plébiscité par les éditeurs de logiciels français
- 14** L'internationalisation pour horizon
- 16** Talents : une ressource toujours aussi critique pour le développement des sociétés d'édition
- 21** Innovation : le rythme s'accélère
- 22** Préparer l'avenir : nouveaux clients, nouveaux modèles de financement ?
- 26** Top 250 des éditeurs de logiciels français

L'ÉDITION DE LOGICIELS, un secteur affichant une croissance soutenue et pérenne

→ Une dynamique de croissance qui se confirme

Chiffre d'affaires édition global (en milliards d'euros)

Source : EY - Syntec Numérique

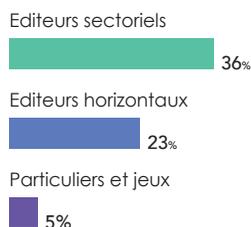


- En constante progression depuis 2010, le chiffre d'affaires des éditeurs de logiciels français a bondi de 30 % depuis 2014 et de 12 % depuis 2015. Le secteur cumulait 7,7 milliards d'euros de chiffre d'affaires lors de la 1^{re} édition du Top 250 pour un échantillon de 297 éditeurs français. En 2016, ils sont 358 à contribuer à un revenu total de 13,5 milliards d'euros. Tous les éditeurs participent à cette tendance, et ce, quelle que soit leur taille.
- La croissance du chiffre d'affaires entre 2015 et 2016 reste soutenue (+12 %), bien que un peu en retrait par rapport à 2014 et 2015 (+16 %). Le ralentissement de la croissance est plus particulièrement marqué chez les éditeurs sectoriels, qui ont vu leur chiffre d'affaires augmenter de 13 % seulement en 2016 (21 % en 2015).
- Cette année est également marquée par une recomposition du trio de tête. Historiquement placé sur la 3^e marche du podium, Criteo s'empare de la 2^e place grâce à une croissance spectaculaire (+118 % en deux ans avec un chiffre d'affaires de 1,6 milliard d'euros). Avec 1,5 milliard d'euros et 1 % de progression sur deux ans, Ubisoft occupe désormais la 3^e place du palmarès.
- La croissance sur deux ans des éditeurs de logiciels reste très forte (+30 % contre 35 % l'année dernière), malgré une contribution moindre des éditeurs de jeux vidéo, en grande partie liée à une année 2015 difficile pour le leader du secteur Ubisoft.

→ Les éditeurs sectoriels, moteurs de la croissance

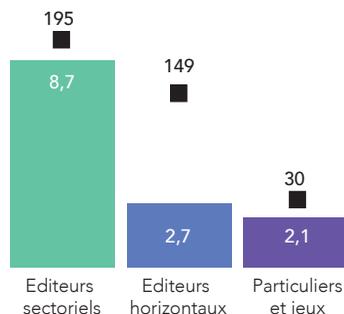
Croissance du chiffre d'affaires édition par catégorie sur deux ans (2014-2016)

Source : EY - Syntec Numérique



Poids de chaque catégorie d'éditeurs (en milliards d'euros)

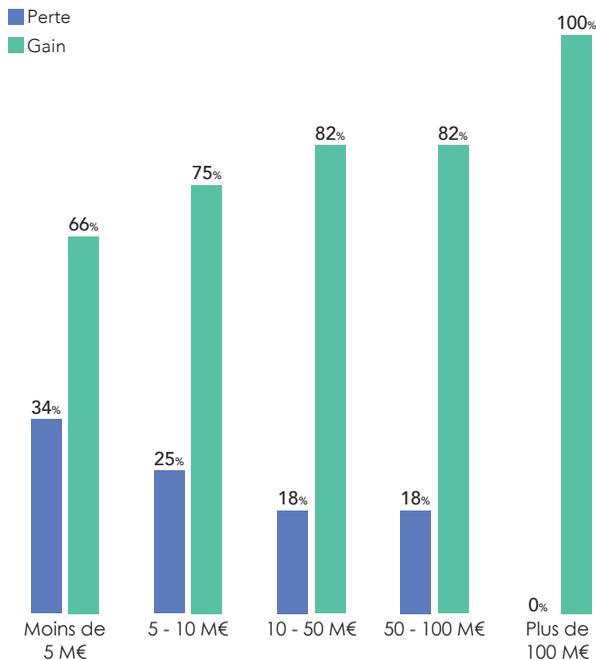
Source : EY - Syntec Numérique



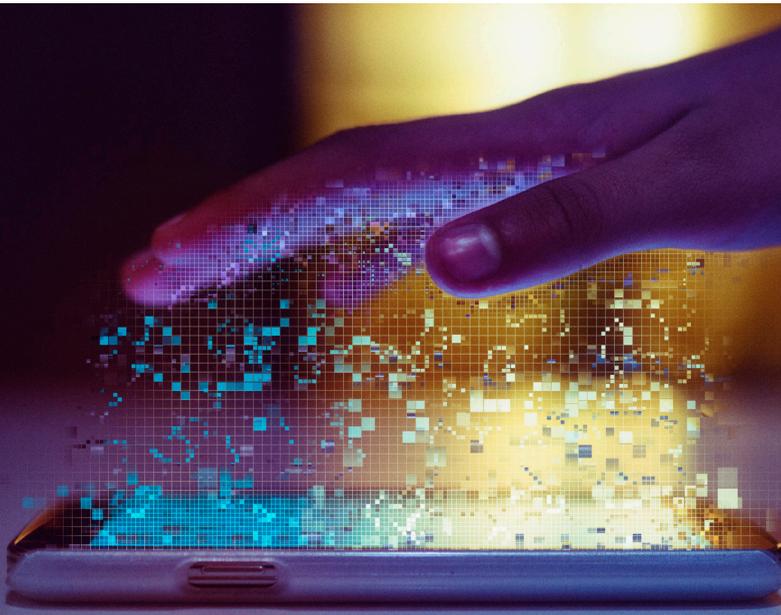
- Avec une augmentation de 36 % de leur chiffre d'affaires en deux ans, soit une progression de 2,3 milliards d'euros depuis 2014, les éditeurs sectoriels sont ceux qui enregistrent la plus forte croissance, notamment grâce à Criteo (+880 millions d'euros), Dassault Systèmes (+616 millions d'euros). Incontestables champions internationaux, Criteo et Dassault Systèmes poursuivent une croissance durable, avec une augmentation respective de leur chiffre d'affaires de 1 575 et 911 millions d'euros depuis 2011 (2^e édition du Top 250 Éditeurs de logiciels). Seuls 19 éditeurs de logiciels sectoriels ont été confrontés à un recul du chiffre d'affaires sur la période 2015-2016.
- Portés par un mouvement de hausse globale, les éditeurs horizontaux voient leur chiffre d'affaires s'élever de 23 % en deux ans, soit une progression de 505 millions d'euros depuis 2014. Enfin, bien que franche, la croissance des éditeurs de jeux est plus mesurée, principale conséquence de la croissance modérée d'Ubisoft entre 2014 et 2016. A noter cependant l'émergence de nouveaux acteurs, tels Focus Home Interactive, dont l'activité s'est fortement développée ces deux dernières années. Son chiffre d'affaires a progressé de 32 millions d'euros par rapport à 2014 pour atteindre 76 millions d'euros en 2016.
- Les éditeurs sectoriels, concentrant le plus grand nombre de sociétés, génèrent plus de la moitié du chiffre d'affaires édition. Ils contribuent ainsi à hauteur de 1 milliard d'euros à la croissance du chiffre d'affaires total du secteur qui s'élève à 1,4 milliard d'euros. Derrière le duo de tête constitué par Criteo et Dassault Systèmes, le dynamisme de l'édition sectorielle est également soutenu par l'ensemble des acteurs de l'écosystème : Sopra Steria Group (+80 millions d'euros depuis 2014), GFI Informatique (+30 millions d'euros), mais aussi Murex (+92 millions d'euros) et Efront (+62 millions d'euros).
- Egalement nombreux dans le paysage français, les éditeurs horizontaux poursuivent leur expansion en France, comme à l'international, à l'image d'acteurs comme Talend (+49 millions d'euros depuis 2014), Cegid (+46 millions d'euros) ou bien encore Axway Software (+39 millions d'euros).
- Si les éditeurs de jeux sont plus en retrait, c'est aussi parce qu'ils sont plus fortement exposés à des variations marquées de leur activité, de caractère cyclique. Porté par les performances de ses leaders à l'international (Ubisoft, Focus Home Interactive...), le savoir-faire français en matière d'édition de jeux vidéo ne se dément pas, comme l'illustrent les rachats successifs d'éditeurs français à succès par des leaders internationaux : Amplitude Studio par Sega, Gameloft par Vivendi, Scimob par Webedia, etc.

→ Les éditeurs de logiciels français bâtissent des modèles économiques de croissance pérenne

Résultat opérationnel à la clôture (Échantillon : 217 sociétés)



- Dans l'ensemble, les sociétés d'édition de logiciels parviennent à dégager un bénéfice d'exploitation, y compris les sociétés les plus jeunes. Ainsi, près de deux tiers des éditeurs réalisant un chiffre d'affaires inférieur à 5 millions d'euros affichent un résultat opérationnel positif. Cette proportion augmente en fonction de la taille des éditeurs. Cette situation s'explique à travers une meilleure couverture des coûts fixes (R&D, frais commerciaux notamment) chez les éditeurs de plus grande taille mais aussi grâce à une plus grande maturité de leurs solutions.
- Ces résultats montrent que l'édition de logiciels repose sur un modèle économique robuste et pérenne : malgré une obligation d'investissements massifs en faveur de la R&D, non seulement lors de la phase de pré-commercialisation, mais aussi durant toute la phase d'exploitation commerciale des solutions, la création de valeur est telle que la grande majorité des éditeurs atteint rapidement la rentabilité.



INTERVIEW

Oskar Guilbert - Dontnod Entertainment

Chiffre d'affaires : 7,8 M€ - Effectif : 100 personnes

*Lauréat 2017 du Prix Particuliers & Jeux vidéo***Dontnod Entertainment, lauréat du prix Particuliers & Jeux 2017, pourriez-vous nous décrire en quoi votre société se différencie des autres sociétés du secteur Gaming ?**

Dontnod Entertainment, société créée en 2008, est un studio de création de jeux vidéo, qui privilégie le développement de jeux narratifs dans des univers immersifs et novateurs. L'accent est mis plus particulièrement sur l'émotion, et non sur le rapprochement avec la réalité.

Afin que les équipes se concentrent sur la création, la distribution et le marketing des jeux sont sous-traités à de grands éditeurs tels que Capcom, Square/Enix, Bandai Namco ou Focus Home Interactive. Pour nos jeux épisodiques, le principal canal de distribution est le digital via les plateformes Steam, Playstation Network et Xbox Live. Pour ce type de jeu, la distribution physique est principalement orientée sur des éditions limitées. Cependant la distribution physique reste forte pour les jeux « one-shot » tels que Vampyr qui par la suite pourront bénéficier de contenus additionnels et téléchargeables.

Dontnod Entertainment réalise la grande majorité de ses ventes à l'international. Notre langue de travail est le français mais la version « maître » de nos jeux est faite en anglais ce qui leur permet d'être rapidement commercialisés sur le marché nord-américain et autres marchés anglophones. Les jeux sont ensuite traduits ou sous-titrés pour qu'ils soient adaptés aux pays cibles.

Dontnod Entertainment a subi une période difficile en 2014. Comment avez-vous fait face à ces difficultés, reflète de processus de création exigeants ?

Suite aux difficultés opérationnelles dans la phase de pré-commercialisation rencontrées au lancement du premier jeu Remember Me, Dontnod Entertainment a travaillé à simplifier le processus de production, extrêmement complexe dans l'industrie du jeu vidéo.

Plusieurs actions ont ainsi été implémentées :

- Nous avons décidé de limiter chaque équipe projet à 50-60 personnes maximum afin de faciliter et rendre plus efficace la coordination entre les différents corps de métiers nécessaires à la création de jeux vidéo.
- Nous avons limité le temps de production d'un jeu à deux ans. Pour cela, Dontnod Entertainment a travaillé sur le concept de jeux épisodiques correspondant mieux au canal de distribution digital. Alors que le développement de Remember Me avait pris cinq ans, la société est parvenue à sortir le premier épisode de Life is Strange deux ans après le lancement du projet.
- Nous avons travaillé au développement de thématiques novatrices et peu communes dans l'univers du jeu vidéo. Les thèmes introduits dans Life is Strange peuvent être, il est vrai, des sujets considérés comme « taboo ».

Le jeu Life is Strange, deuxième jeu créé par Dontnod en appliquant les actions décrites ci-dessus, a été un grand succès, le jeu comptait à la fin 2016 plus de 3 millions de joueurs payants et disposait d'une communauté de joueurs fidèles (plus d'un million de followers Twitter, un record dans le jeu vidéo). Plus récemment nous avons annoncé que nous continuons notre partenariat avec Square/Enix sur une suite à Life is Strange et avons démarré un nouveau projet avec un autre géant du secteur Bandai Namco. Enfin, nous avons annoncé au printemps prochain la sortie de Vampyr, notre jeu avec Focus Home Interactive qui a reçu ce même Prix par le passé.

Quels bénéfices tirez-vous de l'écosystème français de l'édition de logiciels ?

La société bénéficie d'aides financières aux différentes étapes du développement d'un jeu vidéo. Dontnod Entertainment a bénéficié, par exemple, de l'aide à la pré-production provenant du Fonds d'aide au jeu vidéo du CNC. La société a également bénéficié du crédit d'impôt jeu vidéo (le crédit d'impôt correspond à 30 % des dépenses de production encourues). Ces deux aides permettent ainsi aux créateurs de jeux vidéo français de rivaliser avec les créateurs québécois et contribuent ainsi à créer un écosystème vertueux en France. ■



DONTNOD
ENTERTAINMENT

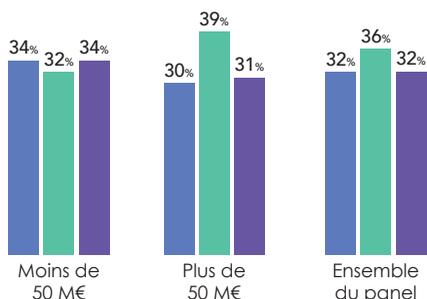
SOFTWARE AS A SERVICE, UN MODÈLE ÉCONOMIQUE toujours plus plébiscité par les éditeurs de logiciels français

→ SaaS / Services Internet, une part du chiffre d'affaires en constante augmentation

Répartition du chiffre d'affaires 2016 par type d'activité selon la taille des éditeurs (Échantillon : 263 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

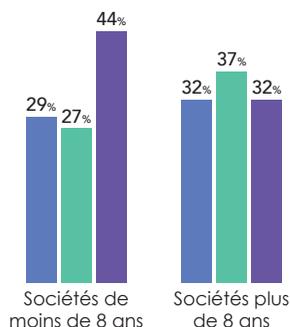
- Produits vendus / Licences
- Support / Maintenance
- SaaS / Services Internet



Répartition du chiffre d'affaires 2016 par type d'activité selon la date de création de la société (Échantillon : 263 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

- Produits vendus / Licences
- Support / Maintenance
- SaaS / Services Internet



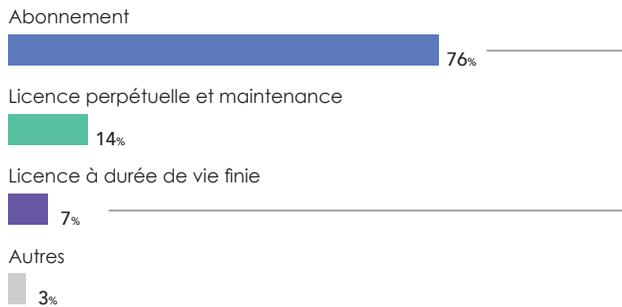
- Depuis 2010, la part du chiffre d'affaires issue de l'activité SaaS / Services Internet n'a cessé d'augmenter, atteignant 32 % du chiffre d'affaires total des éditeurs du panel en 2016, soit 7 points de plus qu'en 2015.
- Aujourd'hui, les éditeurs de logiciels français font le choix de se concentrer sur cette activité, et ce, quelle que soit leur taille. La part de chiffre d'affaires SaaS / Services Internet des éditeurs réalisant plus de 50 millions d'euros de chiffre d'affaires s'élève à 31 % en 2016 contre 24 % en 2015, celle des éditeurs réalisant moins de 50 millions d'euros de chiffre d'affaires, à 34 % contre 27 % en 2015.
- Cette tendance est particulièrement marquée pour les éditeurs ayant récemment débuté leur activité. Ainsi, près d'un éditeur sur deux ayant créé son activité depuis moins de 8 ans privilégie désormais le modèle SaaS / Services Internet (44 % en 2016). Conséquence directe de ce virage stratégique, la part de chiffre d'affaires issue du Support / Maintenance enregistre une baisse par rapport à 2015 pour l'ensemble du panel.

→ SaaS / Services Internet, une contractualisation par abonnement

Mode de contractualisation favorisé à l'avenir

(Échantillon : 128 sociétés)

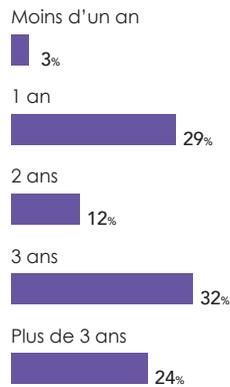
Source : EY - Syntec Numérique



Durée moyenne des abonnements / licences à durée de vie finie

(Échantillon : 109 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



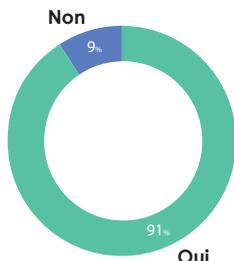
- L'abonnement est désormais le mode de contractualisation privilégié par les éditeurs : 76 % d'entre eux déclarent vouloir le favoriser à l'avenir. De telles intentions montrent leur volonté de faire une plus grande place au modèle financier SaaS (intégrant ou non les caractéristiques techniques du SaaS tels que les différents modes d'hébergement des logiciels), au détriment des licences perpétuelles. De la même manière, les licences à durée de vie limitée, avec 7 %, constituent une alternative possible.

- Le modèle économique SaaS présente de nombreux avantages, puisqu'il offre, en tout premier lieu, de la récurrence dans les revenus des éditeurs de logiciels. Par ailleurs, les durées d'engagements contractuelles tendent à s'accroître, 24 % des éditeurs du panel confirmant ainsi parvenir à signer avec leurs clients des contrats d'abonnement dont la durée est supérieure à 3 ans. Enfin, en matière de gestion de la trésorerie, les éditeurs, favorisant aujourd'hui des facturations à signature des contrats sur des échéances de plus en plus étendues, optimisent ainsi leurs besoins en fonds de roulement.

→ Le modèle SaaS / Services Internet exige des éditeurs la mise en place d'un reporting de gestion adapté

Reporting de gestion adapté au suivi périodique de l'activité (Échantillon : 243 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



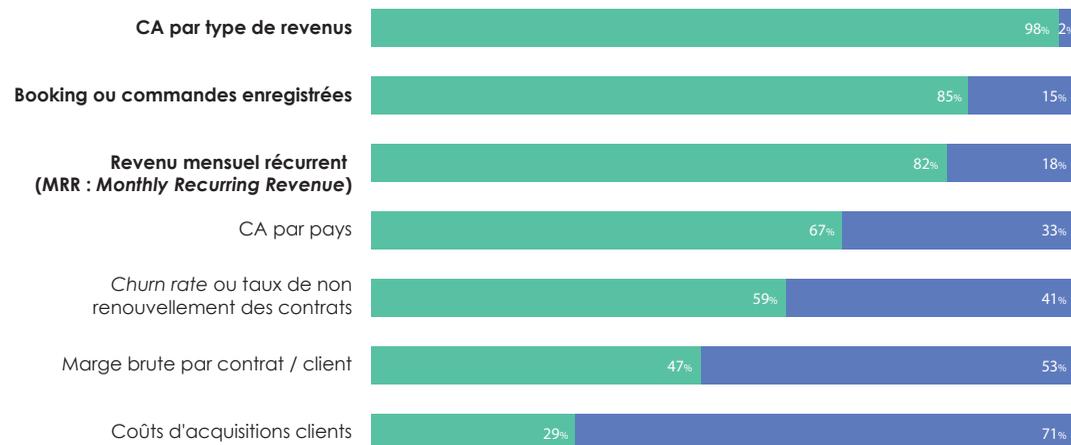
- Les éditeurs de logiciels ont, quel que soit leur niveau de maturité, structuré des outils de gestion dédiés au suivi de leur activité. 91 % d'entre eux confirment ainsi disposer d'un reporting de gestion permettant d'assurer le suivi périodique de l'activité.

- Interrogés sur les indicateurs choisis, les éditeurs déclarent suivre ce qu'ils considèrent être les indicateurs clés du secteur, à savoir les typologies de revenus (abonnement, maintenance...), les carnets de commande (booking) et les données de chiffre d'affaires par zone géographique.
- Parmi les principaux indicateurs de performance opérationnels suivis, ceux afférents au modèle SaaS / Services Internet figurent également en très bonne place : 82 % des éditeurs affirment ainsi suivre régulièrement l'évolution du revenu mensuel récurrent (MRR) qui est un indicateur stratégique pour les éditeurs SaaS. De même, le taux de non renouvellement des contrats (ou *churn rate*), indicateur caractéristique des modèles par abonnement, est aussi retenu par 59 % du panel dans les états de reporting.

KPIs suivis dans le reporting de gestion (Échantillon de 219 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

■ oui ■ non



INTERVIEW

Sébastien Deguy - Allegorithmic

Chiffre d'affaires : 8,5 M€ - Effectif : 80 personnes

Lauréat 2017 du Prix de l'International

Allegorithmic, lauréat du Prix de l'International du Top 250 Editeurs de logiciels 2017... une évidence pour un éditeur dont l'ADN est résolument international et ce, depuis sa création en 2003 ?

Allegorithmic est l'éditeur de la solution Substance, logiciel professionnel de référence pour la création de matière numérique pour la 3D (assistance à la création d'apparences, textures sur des structures en 3D). Substance est vendue sous la forme de licences perpétuelles. Aujourd'hui leader mondial

dans les univers du jeu vidéo, des effets spéciaux et de l'animation, l'équipe fondatrice s'est focalisée, à ses débuts en 2003, sur le jeu vidéo, secteur mondialisé et hautement concurrentiel. Pour répondre à ce challenge, les fondateurs se sont rapidement installés entre Clermont-Ferrand, siège historique de la société, et Los Angeles, afin d'être au plus près des principaux acteurs du secteur. Aujourd'hui, les équipes de la société sont réparties dans six pays et neuf sites en France (Clermont-Ferrand, Lyon et Paris), aux Etats-Unis (Cleveland et Los Angeles), au Canada (Montréal), au Royaume-Uni (Londres), en Corée du Sud (Seoul) et à Singapour. Le groupe réalise aujourd'hui 95 % de son chiffre d'affaires à l'international, dont près de la moitié aux Etats-Unis, près de 15 % au Japon et 35 % dans le reste du monde.

Si Allegorithmic a été fondée en 2003, l'activité s'est très fortement accélérée depuis 2012. Pourriez-vous nous expliquer les principaux facteurs à l'origine de ce succès ?

Soutenue dès 2007 par Dassault Systèmes, la société a expérimenté plusieurs modèles avant de basculer sur la distribution de solutions logicielles « stand-alone », modèle qui a fait son succès. C'est à l'horizon 2010 / 2011 que la société opère ce changement d'orientation soutenu par

l'entrée au capital d'un capital risquer. A cela s'ajoute, à cette époque, un nouveau paradigme dans l'industrie du jeu vidéo en recherche de rendus plus réalistes et l'émergence du PBR, « Physically Based Rendering » peu à peu adopté par les plus grands acteurs de l'industrie du jeu vidéo. Dès lors, tout s'accélère et les efforts en matière de R&D fournis depuis près d'une décennie font de la solution Substance la référence du marché. Entre 2014 et 2016, le chiffre d'affaires de la société a cru de 204 % pour atteindre 8,5 M€ en 2016. En somme, les principaux facteurs clés de succès sont liés à un processus d'innovation ininterrompu dès la création de la société, allié à une évolution de marché non totalement anticipée par la société, mais qui fut particulièrement favorable à Allegorithmic.

Quels sont désormais les principaux projets de développement à venir pour Allegorithmic ?

Le secteur du jeu vidéo recourt à des technologies de pointe et constitue une source d'inspiration pour nombre d'autres secteurs. La solution Substance intéresse aujourd'hui d'autres industries comme celles du luxe, du design industriel (architecture, textiles...), puisqu'elle apporte un réel avantage à ces acteurs en matière de digitalisation de processus de design et de visualisation virtuelle. Une autre industrie est particulièrement attirée par le « PBR », celle du cinéma, les plus grands studios s'appuyant désormais sur ces technologies. Substance, « Photoshop » du 3D, constitue un outil extrêmement efficace pour les films d'animation. Allegorithmic compte aujourd'hui 100 000 utilisateurs mensuels. Au-delà des opportunités offertes par ces nouveaux marchés, Allegorithmic souhaite poursuivre cette croissance soutenue en s'appuyant, d'une part, sur la structuration de nouveaux modèles de distribution de sa solution, notamment sous forme de leasing de software leasing, et, d'autre part, sur le lancement de nouveaux produits actuellement en cours de développement. ■



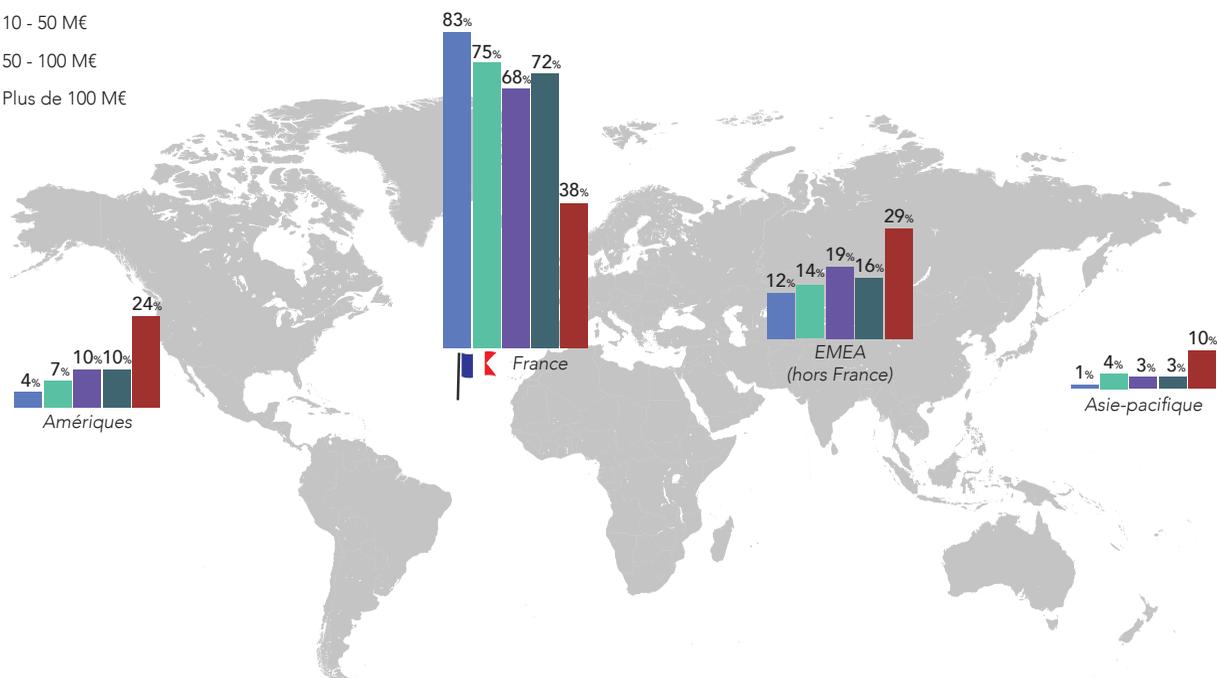
L'INTERNATIONALISATION POUR HORIZON

→ Une part croissante du chiffre d'affaires réalisée hors de France

Répartition du chiffre d'affaires par destination géographique (échantillon : 264 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

- Moins de 5 M€
- 5 - 10 M€
- 10 - 50 M€
- 50 - 100 M€
- Plus de 100 M€



- Si la part de chiffre d'affaires réalisée en France par les grands contributeurs est comparable à celle qu'ils réalisent à l'étranger, la balance continue de pencher en faveur de l'exportation pour les éditeurs réalisant plus de 100 millions d'euros de chiffre d'affaires (62 % en 2016).
- Résolument tournés vers l'international, les grands éditeurs comme Dassault Systèmes et Ubisoft réalisent ainsi respectivement 91 % et 92 % de leur chiffre d'affaires à l'étranger. Cependant, la part croissante

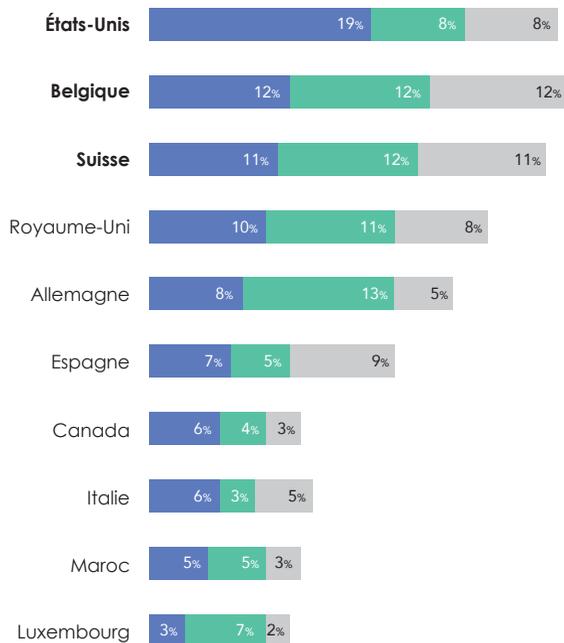
de chiffre d'affaires réalisé hors de France s'explique aussi par l'émergence de champions tournés dès leur création vers l'international, à l'instar de Criteo, dont 93 % du chiffre d'affaires a été réalisé à l'étranger en 2016. Le lauréat du Prix de l'International, Allegorithmic, en est une excellente illustration : cette société clermontoise fondée en 2003 réalise aujourd'hui près de 88 % de son chiffre d'affaires hors de France.

→ Implantation : cap sur les États-Unis et les pays frontaliers

Top 10 des pays d'implantation privilégiés par les éditeurs de logiciels français (Échantillon : 185 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

■ 1^{er} choix ■ 2^e choix ■ 3^e choix



- Avec 19 % des éditeurs déclarant choisir le territoire américain comme premier choix pour leur implantation à l'étranger, les États-Unis demeurent la priorité n°1 des éditeurs de logiciels français.
- Toutefois, les pays d'Europe frontalière restent également une destination privilégiée, à commencer par la Belgique et la Suisse. Quant au Royaume-Uni, il reste cette année encore, et malgré l'actualité du brexit, le premier choix de 10 % des éditeurs pour l'implantation d'une branche à l'international.

TALENTS : UNE RESSOURCE TOUJOURS AUSSI CRITIQUE pour le développement des éditeurs de logiciels

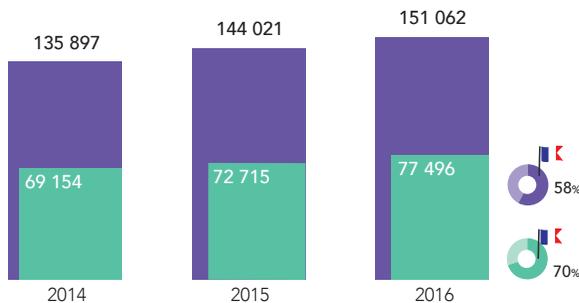
→ Une année 2016 particulièrement riche sur le plan RH

Croissance des effectifs pure players et effectif total (354 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

■ Effectif total ■ Effectif pure players

Croissance sur 2 ans



- Les recrutements ont été soutenus tant chez les ESN (Entreprises de Services du Numérique) ayant une activité d'édition que chez les pure players. Entre 2014 et 2016, nous pouvons observer une augmentation de 11 % des effectifs totaux, soit 15 000 emplois créés, dont 8 500 chez les éditeurs pure players (+12 % de croissance).
- Par ailleurs, précisons que 58 % des effectifs totaux sont aujourd'hui en France et cette part atteint 70 % des effectifs chez les pure players. A cela s'ajoute le fait que la France compte également bon nombre d'acteurs internationaux qui ont implanté une partie de leurs activités en France. En somme, l'édition de logiciels constitue un formidable vivier d'emplois pour notre territoire.

→ Accélération des recrutements pour 2017 : un témoignage de confiance

- Le recrutement s'accélère ! Cette année encore, les éditeurs du panel soulignent que le recrutement est plus que jamais un enjeu majeur, en lien avec le dynamisme du secteur observé au cours de ces dernières années. Afin de poursuivre leur développement, 85 % des éditeurs confirment envisager d'augmenter leurs effectifs en 2017.

Prévisions d'embauche pour 2017 (Échantillon : 260 sociétés)

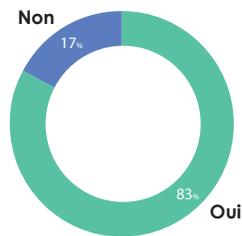
Source : EY - Syntec Numérique



→ Mais les difficultés de recrutement persistent...

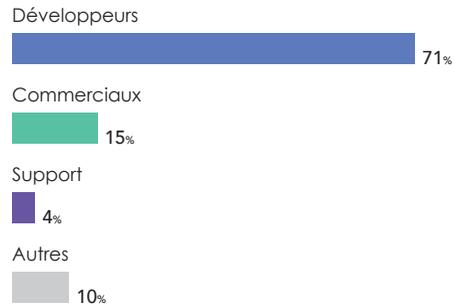
Difficultés de recrutement (Échantillon : 262 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



Profils recherchés (échantillon de 224 sociétés)

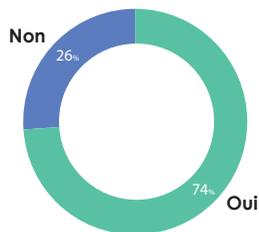
Source : EY - Syntec Numérique



Les difficultés de recrutement, un frein au développement ?

(Échantillon : 212 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



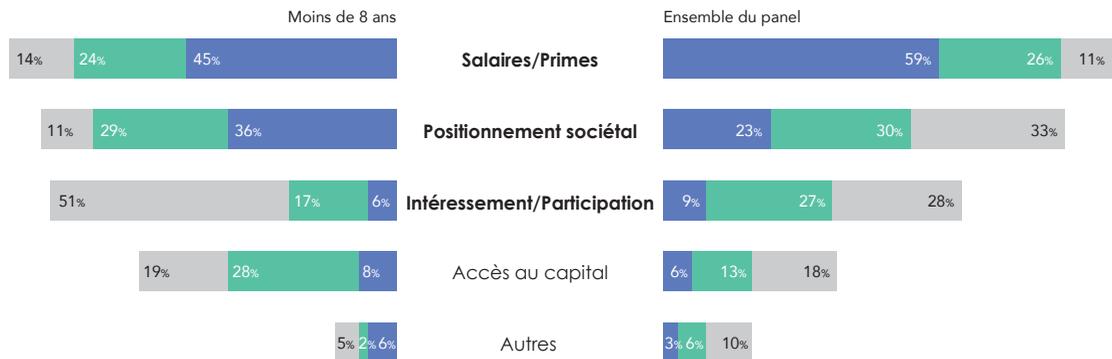
- Les difficultés de recrutement semblent s'être accrues en 2016. Si 78 % des éditeurs indiquaient rencontrer des difficultés pour recruter en 2015, ils sont 83 % à souligner la rareté des profils recherchés en 2016.
- Parmi eux, 74 % considèrent que la pression est telle qu'elle constitue un frein au développement de leur activité. Là encore, c'est près de 8 % de plus que l'an passé, confirmant ainsi la raréfaction des talents disponibles.
- Si les profils recherchés sont divers, les développeurs restent les talents les plus demandés par les éditeurs de logiciels. 71 % de ces derniers se déclarent ainsi activement à la recherche de développeurs pour renforcer leurs équipes.

→ Pour retenir ses talents, quels moyens privilégier ?

Outils de rétention des talents (échantillon : 267 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

■ 1^{er} choix ■ 2^e choix ■ 3^e choix



- Les salaires et primes constituent toujours le principal levier retenu par les éditeurs de logiciels pour fidéliser leurs salariés. En effet, 59 % d'entre eux déclarent privilégier ce mode de rémunération sur les autres moyens de rétribution disponibles. Le positionnement sociétal est, lui aussi, toujours utilisé, puisque 23 % des éditeurs en ont fait leur principal levier de rétention. L'accès au capital est, en revanche, un instrument toujours peu employé par les éditeurs de logiciels.
- Dans cette édition, nous avons également porté un intérêt particulier aux stratégies de fidélisation des éditeurs qualifiés de start-up (sociétés fondées il y a moins de 8 ans), afin de savoir si elles différaient de celles de l'ensemble du panel. Si les grandes tendances sont similaires, deux éléments marquants méritent cependant d'être soulignés :

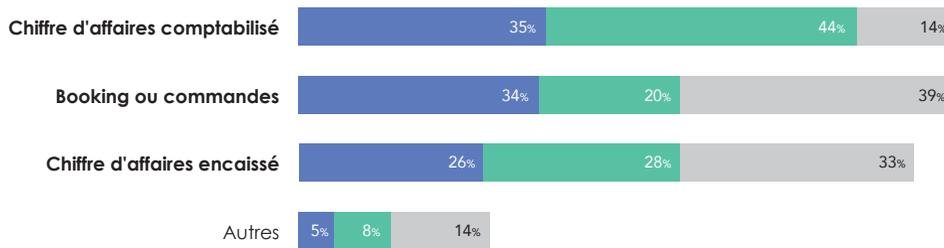
 - le positionnement sociétal est davantage considéré comme un outil de rétention que dans les autres sociétés du panel. Il est privilégié par 36 % des éditeurs (contre 23 %) ;
 - l'accès au capital suscite également un intérêt bien plus fort. Si 19 % des éditeurs déclarent considérer cette option en 1^{er} et 2nd choix, les jeunes entreprises sont 36 % à l'évoquer.

→ Focus sur la stratégie de rémunération des forces commerciales

Agrégats sur lesquels les commerciaux sont rémunérés (échantillon : 252 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

■ 1^{er} choix ■ 2^e choix ■ 3^e choix



- Avec l'émergence du modèle SaaS, le booking devient non seulement un indicateur clef du pilotage de l'activité, mais aussi l'outil le plus employé pour déterminer la rémunération variable des forces commerciales. Aussi 34 % des éditeurs du panel affirment-ils privilégier le booking pour la déterminer.
- Autres éléments notables, seuls 26 % des éditeurs de logiciels déclarent préférer calculer les rémunérations de leurs commerciaux sur la base du chiffre d'affaires encaissé, et près de la moitié des éditeurs de logiciels (44 %) privilégie un rythme mensuel pour le versement des primes aux équipes commerciales.

Rythme de versement des primes (Échantillon : 166 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



INTERVIEW

Philippe Tour - Arkamys

Chiffre d'affaires : 6,6 M€ - Effectif : 53 personnes

Lauréat 2017 du Prix de l'Innovation

Arkamys, lauréat du Prix de l'Innovation du Top 250 des Éditeurs de logiciels 2017... Pourriez-vous nous décrire le positionnement de la société et en quoi sa politique d'innovation constitue un facteur clé de succès ?

Arkamys, fondée en 1998, édite et commercialise un logiciel de traitement du son principalement pour l'industrie automobile (80 % de son activité) et également pour le secteur des télécommunications (20 % de son activité). Les logiciels

d'Arkamys sont directement embarqués dans les véhicules. Nos clients sont donc des constructeurs ou d'autres acteurs de l'industrie automobile (intégrateurs, semi-conducteurs etc.). Les logiciels Arkamys améliorent la restitution du son dans le véhicule. Les algorithmes de spatialisation du son prennent en compte l'acoustique du véhicule et le placement des haut-parleurs. Les logiciels Arkamys permettent aussi des gains de place précieuses à l'intérieur du véhicule en limitant le nombre de haut-parleurs grâce à une diffusion optimale du son.

La société est également présente à l'international avec des filiales en Chine, en Corée du Sud et au Japon, l'Asie constituant un marché majeur.

L'innovation est au cœur de la stratégie d'Arkamys. Dans le secteur automobile, Arkamys capitalise sur son savoir-faire et sa capacité à innover pour se positionner progressivement auprès des constructeurs haut de gamme. Par ailleurs, Arkamys travaille actuellement avec d'autres acteurs sur des innovations majeures dans le domaine de « l'audio 360° » pour le secteur de la réalité virtuelle.

Comment est organisée la fonction innovation au sein de votre société ?

L'ensemble des effectifs contribue à la stratégie d'innovation. Il n'existe pas de département dédié à l'innovation.

L'investissement R&D est réalisé en concertation avec les départements innovation des partenaires et clients de la société. Nous entretenons également des relations privilégiées avec des partenaires académiques tels que l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique / Musique), le CNRS, etc.

L'ensemble des effectifs contribuant à la R&D sont basés en France. Arkamys s'appuie notamment sur des équipes pluridisciplinaires d'ingénieurs spécialisés dans le traitement du son et très souvent passionnés !

Enfin, Arkamys sera présent au CES de Las Vegas pour mettre en avant ses dernières innovations.

Quelles seront les prochaines étapes de votre développement ?

La société va continuer à s'appuyer sur sa forte capacité d'innovation. Arkamys a historiquement autofinancé son activité, hormis le recours à des business angels dans ses premières phases de développement. Néanmoins, les prochaines innovations de la société, en particulier une toute nouvelle technologie de personnalisation du son en fonction de la capacité auditive de chacun, pourrait inciter la société à recourir à des investisseurs extérieurs. ■



ARKAMYS

INNOVATION : LE RYTHME S'ACCÉLÈRE

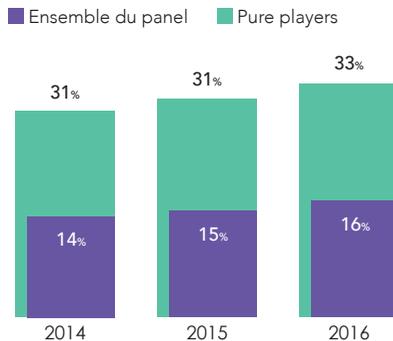
→ Des effectifs de R&D au service de l'innovation

- La R&D est placée toujours plus au cœur de la stratégie de développement des éditeurs de logiciels. En 2016, l'ensemble des éditeurs de notre panel y consacre 10 % de leur chiffre d'affaires. Ce chiffre atteint 18 % pour les pure players, 7 % pour les autres éditeurs.
- Les pure players dédient 33 % de leur effectif à la R&D contre 16 % de l'ensemble du panel des éditeurs.
- En 2016, 74 % des effectifs affectés à la R&D sont basés en France. Cette part est plus élevée dans les entreprises de moins de 250 salariés (87 %), mais reste également prédominante dans les entreprises de plus de 250 salariés (67 %).

Part des effectifs R&D par rapport aux effectifs globaux

(échantillon : 253 sociétés)

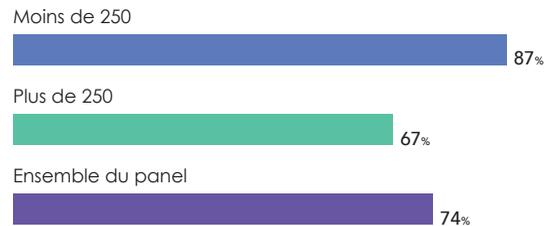
Source : EY - Syntec Numérique



Proportion des effectifs de R&D implantés en France par rapport aux effectifs de R&D globaux

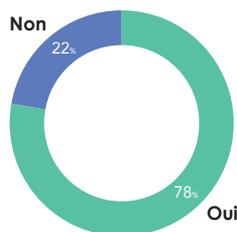
(échantillon : 236 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



→ Des dispositifs étatiques efficaces en faveur de la R&D

Utilisez-vous le système du crédit d'impôt recherche ? (échantillon : 251 sociétés)



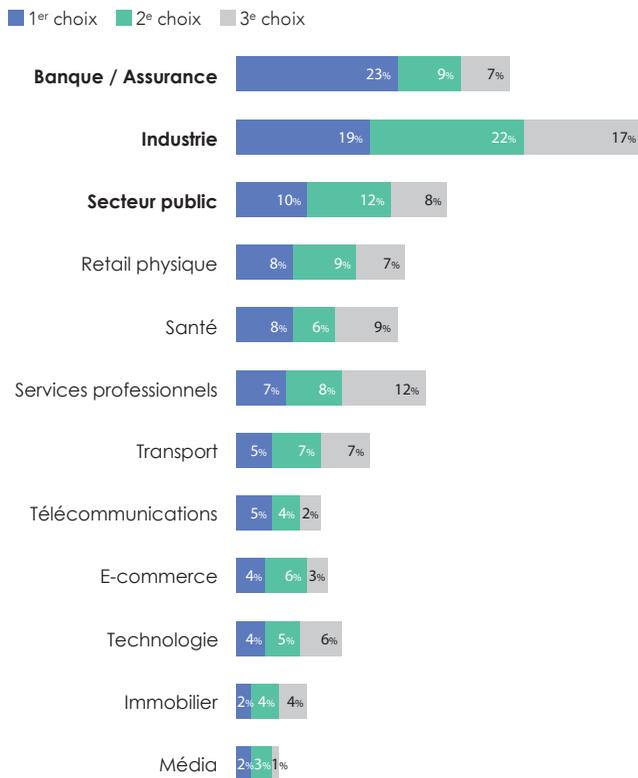
- Les éditeurs de logiciels recourent massivement au crédit d'impôt recherche. En effet, 78 % d'entre eux affirment avoir eu recours à ce dispositif en 2016.

PRÉPARER L'AVENIR : nouveaux clients, nouveaux modèles de financement ?

→ Qui sont les clients des éditeurs de logiciels ?

Secteurs d'activité des cibles des éditeurs de logiciels (échantillon : 260 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

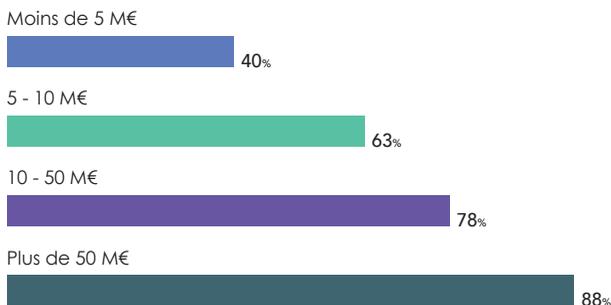


- Élément marquant de l'édition 2017, les éditeurs de logiciels placent désormais le secteur Banque / Assurance en tête des secteurs à cibler en priorité, devant l'industrie. Au-delà de l'innovation que représentent les nouvelles solutions logicielles pour le secteur bancaire, cette tendance marque aussi le succès rencontré par des acteurs sectoriels ayant développé des solutions dédiées aux problématiques du secteur.
- En pleine révolution, le secteur Banque / Assurance favorise aussi parallèlement l'émergence de nouveaux acteurs spécialisés, des « Fintech », appelés à accélérer encore cette tendance.
- Autre secteur à se digitaliser, le secteur public se transforme en s'appuyant sur des éditeurs spécialisés. De leur côté, les éditeurs français élargissent leur capacité à concourir aux appels d'offre des marchés publics, comme l'illustre l'analyse suivante.

Accès à des appels d'offre pour des marchés publics

(échantillon : 177 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



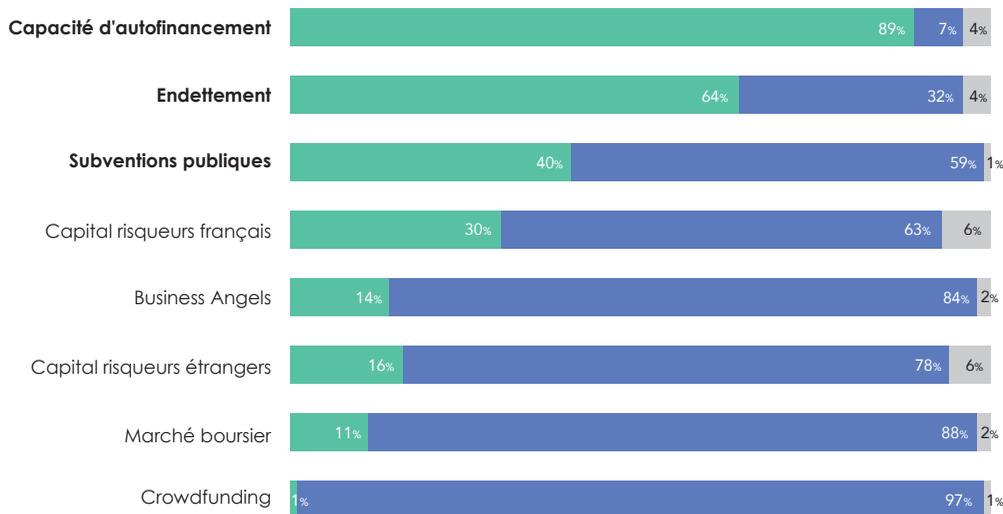
- Si l'accès à ce type de marchés reste encore difficile pour les acteurs les plus petits (0 à 5 millions d'euros de chiffre d'affaires), dès le cap des 5 millions d'euros franchi, la majorité des acteurs parvient à prendre part aux appels d'offres lancés.

→ Financement : autofinancement et montée en puissance du capital-risque

Quels leviers de financement mobilisez-vous ? (échantillon : 257 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique

■ oui ■ non ■ prévu

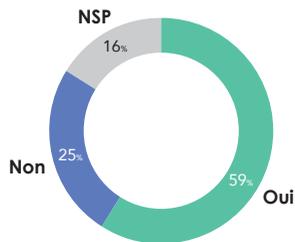


- Avec 89 % des éditeurs de logiciels déclarant recourir à leurs fonds propres pour financer leur développement, l'autofinancement est le premier levier utilisé, et ce, quelle que soit la catégorie d'éditeurs considérée. Aussi les éditeurs dont le chiffre d'affaires est inférieur à 10 millions d'euros sont-ils également 80 % à avoir recours à ce type de financement.
- Le second levier mobilisé est l'endettement bancaire : 64 % des éditeurs confirment y faire appel. Enfin, les business angels, capital-risqueurs français et internationaux jouent également un rôle significatif dans le financement de l'écosystème. Privilégiés par 60 % des éditeurs en 2016, ils ne l'étaient que par 54 % d'entre eux en 2015.

→ Croissance externe à l'international, un autre levier de croissance pour les éditeurs

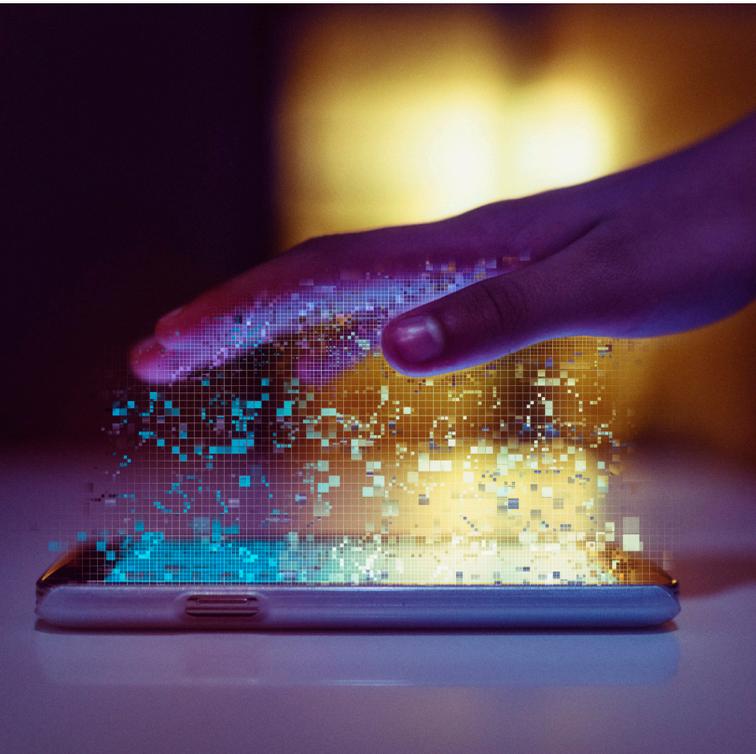
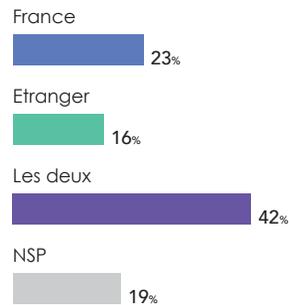
Croissance externe à court / moyen terme (échantillon : 255 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



Localisation des acquisitions (échantillon : 178 sociétés)

Source : EY - Syntec Numérique



- Confiants, les éditeurs de logiciels français ont également recours à des opérations de croissance externe pour poursuivre l'expansion de leurs activités en France et à l'international. 59 % des éditeurs affirment ainsi envisager des opérations de ce type à l'avenir.
- Conscients de l'importance de se déployer hors de France pour accélérer leur développement, les éditeurs étudient toutes les pistes en matière de croissance externe. Aussi, 42 % des éditeurs envisagent-ils d'investir dans des sociétés en France et à l'international, et 16 % de se focaliser uniquement sur des sociétés étrangères. Seuls 23 % des éditeurs choisissent de se concentrer sur les opportunités offertes par le territoire national.

INTERVIEW

Alix de Sagazan - AB Tasty

Chiffre d'affaires : 7 M€ - Effectif : 120 personnes

Lauréat 2017 du Prix du Jury

AB Tasty est un éditeur de logiciels spécialisé dans l'amélioration de l'expérience utilisateurs. Pourriez-vous nous en dire plus sur la genèse de ce projet ?

Fondée en 2010, AB Tasty était à l'origine une société de conseils en web analyse, spécialisée dans l'optimisation des conversions. Après quelques mois d'activité, l'équipe fondatrice a ainsi fait deux constats : l'absence de logiciels existants à disposition des équipes marketing pour l'amélioration de l'expérience clients sur le web, d'une part, et le souhait exprimé par nombre de clients de disposer de solutions

quant à la gestion d'hypothèses d'optimisation sans recours à des ressources techniques, d'autre part. Fort de ce constat, nous avons peu à peu réfléchi au développement d'une solution logicielle entièrement dédiée aux équipes marketing et, à l'été 2012, la société a lancé la version beta d'AB Tasty, logiciel de tests A/B et tests multivariés.

La société propose aujourd'hui une solution logicielle complète, permettant la mise en place de scénarii d'expérimentation complexes en quelques clics et offrant des outils de restitution de données enrichissant l'analyse de campagnes et la compréhension du comportement des internautes. Les nombreuses évolutions apportées à la solution AB Tasty nous ont ainsi permis de convaincre plus de 450 grands comptes de référence (e-commerçants, distributeurs, et tout autre site web réalisant des ventes en ligne...) qui nous font aujourd'hui confiance !

Nous avons évoqué dans l'édition 2017 du Top 250 des éditeurs de logiciels l'intérêt croissant des éditeurs de logiciels pour le SaaS, quel est le modèle économique retenu par AB Tasty et les relais de croissance envisagés ?

AB Tasty met sa solution à disposition de spécialistes du marketing, sans mobilisation d'équipes techniques si ce n'est lors de la phase d'interfaçage de la solution avec le site web du client. La commercialisation en SaaS nous permet d'offrir à nos clients une solution en constante évolution, embarquant les derniers développements

(algorithme d'optimisation des conversions, session recording...). AB Tasty commercialise sa solution sous la forme d'abonnements d'une durée d'un à deux ans. La société a pris le parti de recourir à deux canaux de distribution, à savoir la distribution propre en s'appuyant sur ses Customer Success Managers pour accompagner ses clients dans les démarches de personnalisation de leurs sites web et la distribution via des agences, qui assurent l'interface avec le client final.

Les deux relais de croissance envisagés par la société sont :

- L'innovation : poursuivre le développement de la solution afin d'offrir toujours plus d'opportunités aux experts marketing d'automatiser les processus d'optimisation de l'expérience utilisateurs en créant de nouveaux algorithmes, mais aussi en se focalisant sur l'analyse de données internes et externes (géolocalisation, banques de données externes...);
- L'international : poursuivre le développement international entrepris depuis 2014, la société réalisant aujourd'hui près de 20 % de son chiffre d'affaires hors de France et disposant de sites en Allemagne (Cologne), en Espagne (Madrid), au Royaume-Uni (Londres) mais aussi aux Etats-Unis (New-York). L'expansion internationale d'AB Tasty passe ainsi par l'implantation de nouveaux bureaux à l'international, car le besoin d'accompagnement post-implémentation de la solution est fort.

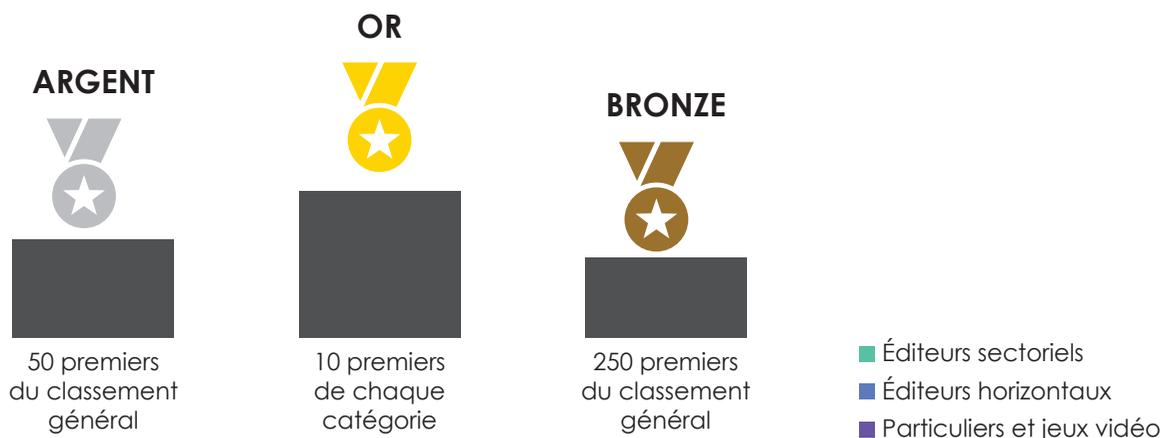
Quel est votre regard sur l'écosystème français de l'édition de logiciels ?

La France est une excellente terre d'accueil pour les start-ups innovantes, puisque le système éducatif contribue à la formation d'ingénieurs disposant d'un savoir-faire remarquable, propice au développement de centres de R&D en France. Par ailleurs, les nombreuses actions entreprises par l'Etat et collectivités locales en faveur des start-ups sont particulièrement appréciables : crédit impôt recherche, statut JEL... A nos yeux, c'est dans la phase de commercialisation et de marketing de la solution que les acteurs américains parviennent réellement à faire la différence et non pas dans la phase de développement !



TOP 250 DES ÉDITEURS DE LOGICIELS FRANÇAIS

Classement général



RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE
1	DASSAULT SYSTEMES	2 694,7	3 055,6	1
2	CRITEO	1 625,0	1 625,0	2
3	UBISOFT	1 459,9	1 459,9	1
4	SOPRA STERIA GROUP	557,0	3 741,3	5 3
5	MUREX	460,0	460,0	3
6	CEGEDIM	352,0	440,8	4
7	AXWAY SOFTWARE	301,1	301,1	1
8	CEGID	289,4	307,6	2
9	GAMELOFT (VIVENDI)	257,0	257,0	2
10	NEOPOST	222,5	1 158,7	4
11	INFOPRO DIGITAL	171,0	360,0	6
12	LINEDATA SERVICES	166,8	166,8	7
13	GFI INFORMATIQUE	135,9	1 015,4	8
14	BERGER-LEVRAULT	118,2	131,0	9
15	CLARANOVA (EX. AVANQUEST)	117,4	117,4	3
16	EFRONT	113,0	113,0	10

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE		
🏆	16	ULLINK	113,0	113,0	10	
🏆	18	ISAGRI	112,0	154,0	12	
🏆	19	ESI GROUP	108,3	140,6	5	
🏆	20	TALEND	95,8	95,8	6	
🏆	21	INFOVISTA	92,2	92,2	13	
🏆	22	FOCUS HOME INTERACTIVE	75,6	75,6	4	
🏆	23	LECTRA	71,9	260,2	14	
🏆	24	SMART ADSERVER	66,1	66,1	15	
🏆	25	ESKER	65,3	66,0	7	
🏆	26	GENERIX GROUP	63,0	63,0	8	
🏆	27	FIDUCIAL INFORMATIQUE	63,0	71,0	16	
🏆	28	SEPTEO	62,9	87,5	17	138
🏆	29	PRODWARE	61,4	175,8	18	
🏆	30	SAB	60,0	60,0	19	
🏆	31	MAINCARE SOLUTIONS	57,0	60,1	20	
🏆	32	NEOXAM	55,7	55,7	21	
🏆	33	TALENTIA SOFTWARE	55,3	55,3	9	
🏆	34	GROUPE PHARMAGEST	55,3	128,4	22	
🏆	35	MIPIH	54,5	65,8	23	
🏆	36	SWORD GROUP	46,9	160,2	10	
🏆	37	META4	44,0	64,0	11	
🏆	38	DL SOFTWARE	42,1	48,9	24	
🏆	39	TALENTSOFT	42,0	42,0	12	
🏆	40	MEGA INTERNATIONAL	41,3	41,3	13	
🏆	41	EBP INFORMATIQUE	40,0	40,0	121	17
🏆	42	DALET	39,4	48,2	25	
🏆	43	OODRIVE	38,4	38,4	14	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
44	ATEME	37,5	37,5	26	
45	PROLOGUE	36,8	74,5	15	
46	CAST	36,4	36,4	16	
47	BODET SOFTWARE	35,0	35,0	17	
47	TESSI	35,0	404,0	17	
49	STORMSHIELD (AIRBUS)	34,7	34,7	20	
50	DIMO SOFTWARE	34,0	34,0	21	
51	PROWEBCE	33,2	154,8	27	
52	MISSLER SOFTWARE	33,2	33,2	28	
53	IVALUA GROUPE	31,5	31,5	29	
54	CIRIL GROUP	31,4	31,4	37	68
55	PRETTY SIMPLE	31,0	31,0	5	
55	EVERTEAM	31,0	37,0	22	
55	SYNERTRADE (ECONOCOM)	31,0	2 536,0	22	
58	CEGI	30,8	33,2	30	
59	HARDIS GROUP	30,1	83,3	31	
60	PLANISWARE	30,0	54,0	24	
61	PROGINOV	30,0	30,0	25	
62	SOFTATHOME	29,1	29,1	32	
63	ANKAMA	29,0	35,0	6	
64	CYLANDE	28,5	30,3	33	
65	A-SIS	26,0	26,9	34	
65	GROUPE SOGELINK	26,0	33,0	34	
67	ASTELLIA	25,9	48,9	36	
68	ITESOFT	25,8	25,8	26	
69	BIGBEN INTERACTIVE	24,6	208,1	7	
70	GROUPE SIGMA	24,0	60,0	27	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
71	IGE+XAO	23,4	28,1	28	
72	EASYVISTA	22,9	22,9	29	
73	HARVEST	22,8	24,5	38	
74	MEDASYS	22,1	22,1	39	
75	VOCALCOM	22,0	33,0	30	
76	DIVALTO	21,0	21,0	31	
77	SOLWARE	20,0	22,6	40	
78	GROUPE JVS	20,0	28,0	41	
79	SOFTWAY MEDICAL	19,7	32,6	42	
80	SCALITY	19,4	19,4	32	
81	TINUBU SQUARE	19,3	19,3	51	104
82	EVOLUCARE TECHNOLOGIES	19,2	21,5	43	
83	FINANCE ACTIVE	19,0	19,0	44	
84	VIF	18,7	18,7	45	
85	QUALIAC	18,6	18,6	33	
86	OCTIME	18,5	18,5	34	
87	LOMACO	18,5	18,5	46	
88	RSI	18,4	18,4	47	
89	4D	18,1	18,1	35	
90	SIDETRADE	18,1	18,1	36	
91	MIRAKL	18,0	18,0	48	
92	SPLIO	17,9	17,9	49	
93	RAYONNANCE TECHNOLOGIES	17,6	17,6	37	
94	ACH@T SOLUTIONS	17,6	17,6	50	
95	AT INTERNET	17,3	17,3	38	
96	BI-SAM	17,0	26,0	52	
97	TECHNIDATA	17,0	17,0	53	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE
98	FUTURMASTER	16,9	16,9	54
99	DEVERYWARE	16,6	16,6	55
100	3LI	16,3	17,2	56
101	INFOLOGIC	16,2	16,2	57
102	DATAFIRST	15,9	15,9	58
103	WITBE	15,7	15,7	39
104	PRESTASHOP	15,6	15,6	59
105	LAUNCHMETRICS	15,4	16,4	60
106	ATARI	15,0	15,0	8
107	COHERIS SA	14,8	14,8	61
108	VISIATIV	14,3	105,9	62
109	EFFISOFT	14,1	14,1	63
110	SLIB	14,0	18,9	64
110	PC SOFT	14,0	17,0	40
112	COMITEO	14,0	14,0	65
113	NIBELIS (EX MEILLEURE GESTION)	13,6	13,6	41
113	DENY ALL	13,6	13,6	41
115	PRIMA SOLUTIONS	13,4	13,4	66
116	SEQUOIASOFT	13,4	17,9	67
117	PIXID	13,1	13,1	68
118	AKANEA DEVELOPPEMENT	13,0	18,0	69
119	A2IA	12,7	12,7	70
120	SEFAS	12,7	12,7	43
121	ELCIA	12,6	12,6	71
122	EUDONET	12,5	12,5	44
122	IGA	12,5	17,5	72
124	IP-LABEL	12,5	12,5	45

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE		
🏆	125	TVH CONSULTING	12,2	16,7	46	
🏆	126	ACD GROUPE	12,1	12,4	73	
🏆	127	GROUPE COGESER	12,0	43,0	74	
🏆	128	INVOKE	11,9	11,9	75	
🏆	129	EVERWIN	11,8	11,8	47	
🏆	130	KLEE GROUP	11,7	56,2	48	
🏆	131	INDEX EDUCATION	11,7	15,0	76	
🏆	132	SALVIA DEVELOPPEMENT	11,5	13,5	77	
🏆	133	ACA	11,3	11,3	137	58
🏆	134	MISMO INFORMATIQUE	11,2	19,1	78	
🏆	135	RESA AIRPORT DATA SYSTEMS	11,1	15,0	79	
🏆	136	EPTICA	11,0	12,0	80	
🏆	137	WEB100T	10,7	10,7	81	
🏆	138	NEOTYS	10,5	10,5	49	
🏆	139	ARC INFORMATIQUE	10,4	13,0	82	
🏆	139	AXESS GROUPE	10,4	16,6	82	
🏆	141	NUXEO	10,4	10,4	50	
🏆	142	ARTURIA	10,3	10,3	84	
🏆	143	ARPEGE	10,1	14,0	85	
🏆	144	IDNOMIC (EX. OPENTRUST)	10,0	13,0	86	
🏆	144	QUANTIC DREAM	10,0	10,0	9	
🏆	144	GRAITEC	10,0	68,0	86	
🏆	144	WYPLAY	10,0	12,0	86	
🏆	148	E-GEE	9,9	9,9	89	
🏆	149	CLIP INDUSTRIE	9,8	9,8	90	
🏆	150	GEOCONCEPT	9,7	10,6	51	
🏆	151	ASYS	9,6	9,6	91	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
152	ARCHIMED	9,6	9,6	52	
153	ENOVACOM	9,6	9,6	92	
154	LEGAL SUITE	9,6	9,6	93	
155	EVERYS	9,4	13,1	94	
156	ORCHESTRA	9,3	9,3	95	
157	SILOG	9,3	14,6	53	
158	AGENA 3000	9,0	9,0	96	
158	CYANIDE STUDIO	9,0	9,0	10	
158	ICAR SYSTEMS	9,0	11,6	96	
161	STREAMWIDE SA	8,8	9,6	98	
162	INFOTEL	8,6	190,5	54	
163	NP6	8,5	10,0	55	
164	ALLEGORITHMIC	8,5	8,5	99	
165	CARL SOFTWARE	8,5	13,2	56	
166	SARBACANE SOFTWARE	8,4	8,4	57	
167	E-DEAL	8,1	8,1	100	
168	BRAIN CUBE (EX IP LEANWARE)	8,0	8,0	101	
169	MAGILLEM DESIGN SERVICES	8,0	8,0	102	
170	GROUPE YONI	7,9	7,9	103	
171	ASOBO STUDIO	7,9	7,9	11	
172	DON'T NOD ENTERTAINMENT	7,8	7,8	12	
173	DILITRUST (EX EQUITY)	7,7	7,7	59	
174	ARKAMYS	7,6	7,6	104	
175	AIGA	7,5	7,5	105	
176	AKIO	7,5	7,5	60	
177	DDS LOGISTICS	7,5	7,5	164	70
178	STILOG IST	7,4	7,4	61	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
179	ANUMAN INTERACTIVE	7,3	7,3	13	
180	VIAREPORT	7,3	12,5	62	
181	AB TASTY	7,0	7,0	106	
182	JALIOS	7,0	7,0	63	
183	SECURITY.COM	6,8	6,8	64	
184	YMAG	6,7	8,1	107	
185	INES CRM	6,7	6,7	65	
185	LASCOM	6,7	6,7	108	
187	OLFEO	6,6	6,6	66	
188	ILEX	6,4	6,4	67	
189	SIVICO GROUP	6,2	6,2	69	
190	SYSPERTEC COMMUNICATION	6,2	6,8	109	
191	VADE SECURE	6,1	6,1	110	
192	CONTENT SQUARE	6,1	6,1	111	
193	LENGOW	6,0	6,0	112	
194	PRIOS	5,9	7,0	128	107
195	ISILOG	5,9	5,9	71	
196	SYSTANCIA	5,8	5,8	72	
197	ARCAD SOFTWARE	5,7	5,7	73	
198	TEXTMASTER	5,5	5,5	113	
199	DIGITECH	5,5	5,5	114	
200	COSOLUCE	5,4	5,4	115	
201	SYMTRAX	5,4	5,4	74	
202	ALMA	5,4	8,1	116	
203	SILVERPROD	5,3	5,3	117	
204	GROUPE HORIZONTAL SOFTWARE	5,3	5,3	75	
205	ALLSHARE	5,2	5,2	76	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
206	WOOXO	5,1	5,1	77	
207	ALCUIN	5,1	5,1	137	105
207	FASTMAG - ACE INFORMATIQUE	5,1	5,1	118	
209	VAL SOFTWARE	5,1	5,1	119	
210	SIGNET S.A.	5,0	7,7	120	
211	REPORT ONE	5,0	5,0	78	
212	EDITIONS FRANCIS LEFEBVRE	4,9	101,0	122	
213	WORKIT	4,9	4,9	79	
214	ACTEOS	4,7	11,2	80	
215	DECALOG	4,7	4,7	123	
216	INFFLUX	4,7	4,7	81	
217	ISCOOL ENTERTAINMENT	4,6	4,6	14	
218	INFOLOGIC SANTÉ	4,5	4,5	124	
219	MGDIS	4,5	7,5	125	
220	ASKIA	4,5	4,9	126	
221	GB AND SMITH	4,5	4,5	82	
222	LEGISWAY	4,4	4,4	127	
223	KYLOTONN GAMES	4,1	4,1	15	
224	ACUTE GAMES-BOOSTR	4,0	4,0	16	
225	NQI	3,9	3,9	83	
226	GISMARTWARE	3,9	3,9	129	
227	HOLY-DIS	3,9	5,9	84	
228	ANTENIA	3,8	3,8	130	
229	DOLIST	3,7	5,5	131	
230	GROUPE ARTICQUE	3,7	3,8	96	28
230	NAELAN SOFTWARE	3,7	3,7	85	
232	OBEO	3,7	3,7	86	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE		
🏆	233	CONTEXTOR	3,6	3,6	87	
🏆	233	LUCCA	3,6	4,3	87	
🏆	235	CENTREON	3,5	3,5	89	
🏆	236	S.N.A.L.	3,5	3,8	132	
🏆	237	COFISOFT	3,5	3,5	133	
🏆	238	DIGITAL SURF	3,4	3,4	134	
🏆	239	SIX-AXE	3,3	5,9	135	
🏆	240	EVENIUM	3,2	3,2	136	
🏆	241	CDC ARKHINEO	3,2	3,2	90	
🏆	242	COSMOTECH (EX. THE COSMO FAMILY)	3,2	3,2	91	
🏆	243	LUMISCAPHE	3,2	3,2	92	
🏆	244	DHATIM	3,2	3,2	143	133
🏆	245	SCEPIA / SPHINX - INFORMATIQUE	3,1	3,1	139	
🏆	246	ALINTO	2,9	3,0	93	
🏆	247	TECHVIZ	2,9	2,9	94	
🏆	248	MDB PROCUREMENT - ADORIA	2,9	2,9	140	
🏆	249	EURECIA	2,9	2,9	95	
🏆	250	CILEA	2,8	2,8	141	
	251	POLE STAR	2,8	2,8	142	
	252	NUMEN	2,7	61,4	97	
	253	V3D (VISION 360 DEGRES)	2,6	2,6	144	
	254	AUDROS TECHNOLOGY	2,6	2,6	145	
	255	SELLSY	2,6	2,6	146	
	256	BEEMO TECHNOLOGIE	2,6	3,2	98	
	257	BRAINWAVE	2,5	2,5	99	
	258	EUKLES SOLUTIONS	2,5	2,5	147	
	259	AQUITAINE INFORMATIQUE	2,5	3,5	148	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
260	METRIXWARE	2,4	2,4	100	
261	TOUCAN TOCO	2,4	2,4	101	
262	ELCIMAÏ FINANCIAL SOFTWARE	2,3	2,3	149	
263	BMI SYSTEM	2,3	5,3	150	
264	DISTENE	2,3	2,3	102	
265	ELECTION-EUROPE	2,2	2,2	151	
266	ADDENDA SOFTWARE	2,2	3,9	103	
267	RESOLUTION INFORMATIQUE	2,2	2,2	152	
268	NEOPTEC	2,2	2,3	153	
269	ADOUR GESTION INFORMATIQUE	2,1	3,1	159	145
270	AMELKIS	2,0	3,2	154	
270	COSERVIT	2,0	2,3	154	
270	INTERACTION GAMES	2,0	3,7	17	
270	PLAYSOFT	2,0	3,0	17	
270	ARTEFACTS STUDIO	2,0	2,0	17	
275	AKUITEO	1,9	3,8	156	
276	ALTAYS	1,9	1,9	157	
277	WISEMBLY	1,9	1,9	106	
278	DANEM	1,9	2,1	158	
279	SINALYS	1,8	1,8	160	
280	INTRASEC	1,8	1,8	108	
281	SQI	1,8	2,5	161	
282	DQE SOFTWARE	1,7	1,7	109	
283	LUCKY CART	1,7	1,7	162	
284	EASYRECRUE	1,7	1,7	163	
285	PRADEO	1,6	1,6	110	
286	ITRUST	1,5	2,8	111	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE	
287	VIAVOO	1,5	1,5	112	
288	EUROEDI	1,5	1,5	113	
289	TILLER SYSTEMS	1,5	1,6	165	
290	PROXEM	1,4	1,4	166	
291	LMBA	1,3	1,3	167	
292	OPENDATASOFT	1,3	1,3	114	
293	PROGEXIA	1,3	1,3	168	
294	HITECH SOFTWARE	1,3	1,3	169	
295	SPICESOFT	1,3	1,3	170	
296	SANTECH	1,2	1,2	171	
297	CLARILOG FRANCE	1,2	1,2	115	
298	JAMESPOT	1,2	1,2	116	
299	SYKIO	1,2	1,2	172	
300	3DDUO	1,1	1,1	119	30
301	DOCDOKU	1,1	1,1	117	
302	MOMINDUM	1,1	1,1	118	
303	E-CERVO	1,1	1,1	173	
304	SPI SOFTWARE	1,0	1,0	174	
305	SQUORING TECHNOLOGIES	1,0	1,0	120	
306	OUAT ENTERTAINMENT	1,0	1,0	20	
307	FEELBACK WAYBOX	1,0	1,0	121	
308	EUROSYS	1,0	1,8	122	
308	GETQUANTY	1,0	1,0	175	
308	MOTION TWIN	1,0	1,0	21	
308	SCIMOB (WEBEDIA)	1,0	1,0	21	
308	C4M PROD	1,0	1,0	21	
308	CELSIUS ONLINE	1,0	1,0	21	

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE
308	DOTEMU	1,0	2,0	21
308	VIRTUAL REGATTA	1,0	1,0	21
316	AZALEAD SOFTWARE	1,0	1,0	123
317	ATELIER 801	1,0	1,0	27
318	HDTECHNOLOGY	1,0	1,4	124
319	REALYTICS	1,0	1,0	176
320	VIDEOLABS	0,9	0,9	180 29
321	TECHFORM	0,9	0,9	177
322	ALPHA-3I	0,9	3,5	178
323	MOSKITOS	0,8	0,8	125
324	BLUE MIND	0,8	0,8	126
325	CREATIVE IT	0,8	2,4	127
326	SIMPLICITÉ SOFTWARE	0,8	0,8	128
327	APSYNET	0,7	0,7	179
328	OSTENDI	0,7	0,7	129
329	OPENCELL	0,7	0,7	130
330	UMANLIFE	0,6	0,6	181
331	ARCHIPELIA	0,6	0,6	131
332	BMIA	0,6	0,6	132
333	EL2I INFORMATIQUE	0,6	0,6	182
334	MELIS TECHNOLOGY	0,5	0,5	134
335	NORMATION	0,5	0,5	135
336	ITYCOM	0,5	2,6	136
337	CONSCIO TECHNOLOGIES	0,5	0,5	137
338	NEODOC	0,4	0,4	139
339	BYPATH	0,4	0,4	183
340	SAVSOFT	0,4	0,4	184

RANG	ENTREPRISE	CHIFFRE D'AFFAIRES ÉDITION 2016 (M€)	CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL 2016 (M€)	RANG DANS CHAQUE CATÉGORIE
341	WISERSKILLS	0,4	0,4	185
341	HR MAPS, ÉDITÉ PAR INTUISTONE	0,4	0,4	140
343	ACLEA	0,3	0,3	186 149
344	SICONSULT	0,3	0,3	141
345	FS2I - LOGITRAM	0,3	1,0	187
346	EVODE	0,2	0,2	142
347	CREASOFT51	0,2	0,3	143
348	90TECH	0,2	0,2	144
349	OVELIANE	0,2	0,3	188
350	AEROW SOLUTIONS	0,2	0,2	194 146
351	PER ANGUSTA	0,2	0,2	189
352	SECLUDIT	0,1	0,1	147
353	FITIZZY	0,1	0,1	190
354	PERSPECTIVE(S)	0,1	0,1	191
355	LIMBER	0,1	0,1	192
356	ALIBEEZ	0,1	0,1	193
357	CASHLAB	0,0	0,0	148
358	UTOCAT	0,0	0,2	195

Note méthodologique

Le Top 250 des éditeurs de logiciels français est réalisé sur la base d'une enquête par questionnaire conduite auprès des éditeurs de logiciels français.

Le classement général est effectué, dans cette édition 2016, sur la base du chiffre d'affaires correspondant à l'activité d'édition de logiciels de 358 éditeurs.

Seules sont incluses dans ce panorama les sociétés françaises déclarant ne pas être filiales d'un groupe étranger sur l'exercice concerné.

Les éléments chiffrés individuels communiqués dans cette étude sont issus de données déclarées par les entreprises en réponse au questionnaire. Dans certains cas, ils sont complétés par des données publiques.

EY est un des leaders mondiaux de l'audit, du conseil, de la fiscalité et du droit, des transactions. Partout dans le monde, notre expertise et la qualité de nos services contribuent à créer les conditions de la confiance dans l'économie et les marchés financiers. Nous faisons grandir les talents afin qu'ensemble, ils accompagnent les organisations vers une croissance pérenne. C'est ainsi que nous jouons un rôle actif dans la construction d'un monde plus juste et plus équilibré pour nos équipes, nos clients et la société dans son ensemble.

EY désigne l'organisation mondiale et peut faire référence à l'un ou plusieurs des membres d'Ernst & Young Global Limited, dont chacun est une entité juridique distincte. Ernst & Young Global Limited, société britannique à responsabilité limitée par garantie, ne fournit pas de prestations aux clients. Retrouvez plus d'informations sur notre organisation sur www.ey.com.

© 2016 Ernst & Young et Associés.
Tous droits réservés.

Studio EY France - 1709SG610
SCORE France N°2017-060
Crédit photo : Gettyimages.

Document imprimé conformément à l'engagement d'EY de réduire son empreinte sur l'environnement.

Cette publication a valeur d'information générale et ne saurait se substituer à un conseil professionnel en matière comptable, fiscale ou autre. Pour toute question spécifique, vous devez vous adresser à vos conseillers.

ey.com/fr

Syntec Numérique est le syndicat professionnel des entreprises de services du numérique (ESN), des éditeurs de logiciels et des sociétés de conseil en technologies. Il regroupe plus de 1 800 entreprises adhérentes qui réalisent 80 % du chiffre d'affaires total du secteur (plus de 50 Md€ de chiffre d'affaires, 447 000 employés dans le secteur). Il compte 25 grands groupes, 100 ETI, 950 PME, 750 startups et TPE ; 11 délégations régionales (Hauts de France, Grand Est, Auvergne Rhône-Alpes, Provence Alpes Côte d'Azur, Occitanie, Nouvelle Aquitaine, Pays de la Loire, Bretagne, Bourgogne-Franche-Comté, Centre Val de Loire, Normandie) ; 14 membres collectifs (pôles de compétitivité, associations et clusters).

Présidé par Godefroy de Bentzmann depuis juin 2016, Syntec Numérique contribue à la promotion et à la croissance du Numérique à travers le développement de l'économie numérique et de ses usages, l'accompagnement et l'essor de nouveaux marchés, le soutien à l'emploi, la formation, les services aux membres et la défense des intérêts de la profession.

Syntec Numérique fait partie de la Fédération Syntec qui regroupe dans ses syndicats constitutifs plus de 3 000 groupes et sociétés françaises spécialisés dans les domaines de l'Ingénierie, du Numérique, des Etudes et du Conseil, de la Formation Professionnelle, de l'Événement.

www.syntec-numerique.fr

En partenariat avec CM-CIC Leasing



Contacts

Jean-Christophe PERNET

Associé, EY
+33 1 46 93 60 00
jean-christophe.pernet@fr.ey.com
@JCPernet

Pierre-Alexandre FEUILLET

Senior Manager, EY
+33 1 46 93 60 00
pierre.alexandre.feuillet@fr.ey.com
@pafeuillet

Louisa MELBOUCI

Responsable Marketing TMT
+33 1 46 93 60 00
louisa.melbouci@fr.ey.com

Boris MATHIEUX

Délégué Éditeurs
+33 1 44 30 49 69
bmathieux@syntec-numerique.fr

Caroline FOUQUET

Déléguée à la communication
+33 1 44 30 93 00
cfoquet@syntec-numerique.fr