

L'Appli Créative qui Transforme les Jeunes en Stars de la Musique



SHYNE!

http://shynegalaxy.com
steeve@shynegalaxy.com
06 71 75 90 39

INDUSTRIE

Application Mobile
Création
Musicale et Vidéoclips
Réseau Social et Streaming

CIBLE

Mondiale
13 – 20 ans

LOCALISATION

IDF, France

EQUIPE

Steeve Bois
CEO
Fred Thomasseau
Sound Director
Antoine Pezot
CMO

ETAT ACTUEL

2016 - MVP Music Maker
2018 - CDC Music et
VideoClip Maker Finalisée

+ 2000 Testeurs
avec 8 Packs Musicaux

50 Packs Musicaux
supplémentaires déjà créés

APPORTS

financiers & en industrie
200 K€

PREVISIONS

Année	CA K€	Net K€
2020	232	-74
2021	886	577
2022	3 222	2 824

FIANACEMENTS recherchés

500 k€
1/3 développement
1/3 design et tests
1/3 marketing et com

SHYNE! est une application novatrice pour smartphone qui permet de créer une musique en moins d'une minute en s'amusant seul ou avec ses amis, d'y ajouter un clip vidéo aux effets bluffants et de partager le tout sur le RS de l'appli et sur Internet.

UN PREMIER MVP À L'EFFET WOW SYSTEMATIQUE

Le music maker de SHYNE! permet de mélanger de façon ultra simple et rapide, tout styles de musique, électro, pop, hip-hop, world.. pour permettre à chacun d'exprimer son talent et d'inventer son propre style.

L'effet wow est systématique en moins de 10 secondes chez les testeurs quelle que soit leur culture.

DE LA MUSIQUE AU VIDÉO-CLIP SUR LE RESEAU SOCIAL SHYNE!

À partir de ce premier **MVP validé par nos testeurs**, SHYNE! évolue et se voit doté de nouvelles fonctionnalités pour coller aux usages et attentes des adolescents.

SHYNE! permet de composer une musique avec des samples exclusifs (échantillons musicaux), de poser sa voix et, désormais, de se filmer pour produire ses propres clips vidéos enrichis d'effets spéciaux impressionnants. Le tout est partagé dans le réseau social SHYNE! et la battle fait le buzz.

UNE APPLICATION ATTRACTIVE POUR LES JEUNES DU MONDE ENTIER

Les jeunes du monde entier ont une relation « vitale » avec la musique et un besoin irrésistible de créer, exister, briller, en partageant leurs tubes ou simplement leurs messages vidéo musicaux avec leurs amis. Toutes les occasions sont bonnes pour s'exprimer en musique, en chanson ou en clip : battles de cours de récré, amours, fêtes, compétitions sportives...

Ce rapport du jeune à la musique se vérifie dans le monde entier.

En France, nous avons pu constater que des adolescents pouvaient rester plus d'une heure à composer des musiques. Et, lors de nos tests en Inde, nous avons dû faire face à des étudiants qui se « battaient » pour essayer la démo.

SHYNE! s'adresse à tous les jeunes qu'ils soient occidentaux, asiatiques ou encore africains.

À noter que son adaptation pour les différentes zones géographiques n'entraîne quasiment pas de coût de développement supplémentaire !

BUSINESS MODEL ET VALORISATION

SHYNE! est un freemium, au modèle économique qui permet une rentrée d'argent dès le démarrage et une croissance avec un ROI très rapide, grâce à 2 sources principales de rémunération :

1) Les **achats In-App** :

- Les **packs de samples**, tous styles, composés dans notre studio d'enregistrement, permettent aux shyners de créer des musiques originales.
- Les « **instants packs** » dédiés à des occasions particulières (Anniversaire, St Valentin, Chanson de supporters de club, Manifestations,...).

Le CA des achats in-app est estimé à 670 K€ dès la 3^{ème} année et 2,8M la 4^{ème}.

2) **L'affiliation** (billet de concerts, festivals, produits musicaux) : les données comportementales des shyners (géolocalisation, âge, sexe, styles de musiques, ...) sont autant de DATA exploitables pour établir des profils très qualifiés et obtenir un taux de conversion optimal pour les annonceurs.

Sur seulement 4 pays, la seule activité de vente de billets devrait rapporter plus de 800 K€ par an dès 2023.

Pour atteindre son objectif de CA de 9M€ dès 2023, SHYNE! a besoin d'un premier round de 500k€.

C'est le moment d'investir dans une technologie disruptive de l'entertainment musical qui va faire le buzz !

UNE PLACE DE LEADER À PRENDRE :

Une des 5 applications les plus téléchargées et générant le plus d'achats in-app, est une application musicale.

Le marché de la musique, maintenant sur smartphone, provoque toujours le même engouement particulièrement auprès des jeunes et ne cesse de croître.

Contrairement à la concurrence, SHYNE! propose une approche de la **création musicale simple, décomplexée et ludique**.

La place d'une app de **création musicale et de vidéoclips** pour jeune reste à prendre.

En terme de technologies disponibles, de concurrence, d'usage et d'attente de la cible, **le time to market est parfait pour lancer SHYNE!**.

UNE EQUIPE DE PROFESSIONNELS DE LA MUSIQUE, DU MARKETING ET DU NUMERIQUE

Steeve Bois, fondateur et CEO, concepteur initial de Shyne!, passionné de musique, 20 ans d'expérience dans le numérique (IT et WEB).

Fred Thomasseau, fondateur et Sound Director, musicien diplômé du Conservatoire National de Bordeaux, compositeur-arrangeur, sound designer, auteur de méthodes de musique et professeur de guitare.

Antoine Pezot, fondateur et CMO, 17 ans d'expérience dans le marketing, consultant spécialiste du comportement des consommateurs cible jeune (Sony Playstation, Axe, Bacardi Martini, Adidas,...), entrepreneur, enseignant en marketing (Jussieu, ECS REIMS, ...).



SHYNE!



SHYNE!

Musiques

Créer des sons en moins de 2

Tubes

Poser sa voix sur ses compositions

Clips Vidéo

Créer des clips vidéo avec des effets impressionnants

Messages Musicaux

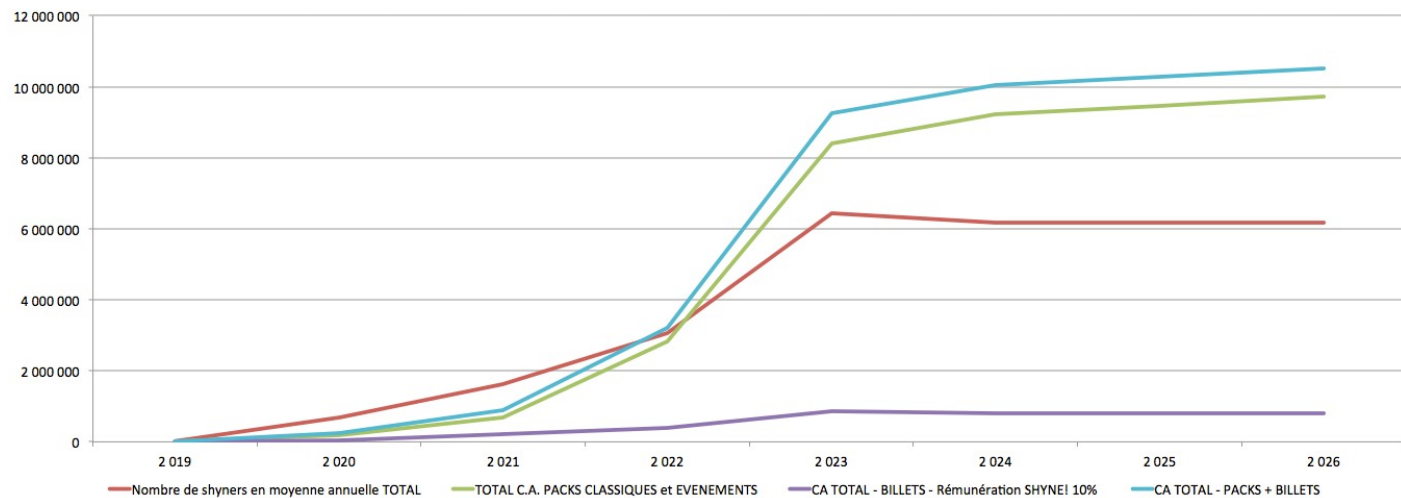
Surprendre ses amis lors d'occasions particulières

Réseau Social

Participer à des battles de sons et faire le buzz sur le réseau SHYNE! et sur Internet

L'Appli Créative qui Transforme les Jeunes en Stars de la Musique !

Prévision du C.A. total sur 4 pays
(FRANCE – USA – GB – ESPAGNE) – 2019 à 2026



Marché Planétaire

> 6M de shyners sur 4 pays dès 2023

Croissance + ROI rapides

Un CA > 9M dès 2023

MPV validé et perfectionné

Nouvelles fonctionnalités
Nouvelle Navigation

Equipe complémentaire + motivée

3 fondateurs expérimentés
Informatique/Musique/Marketing