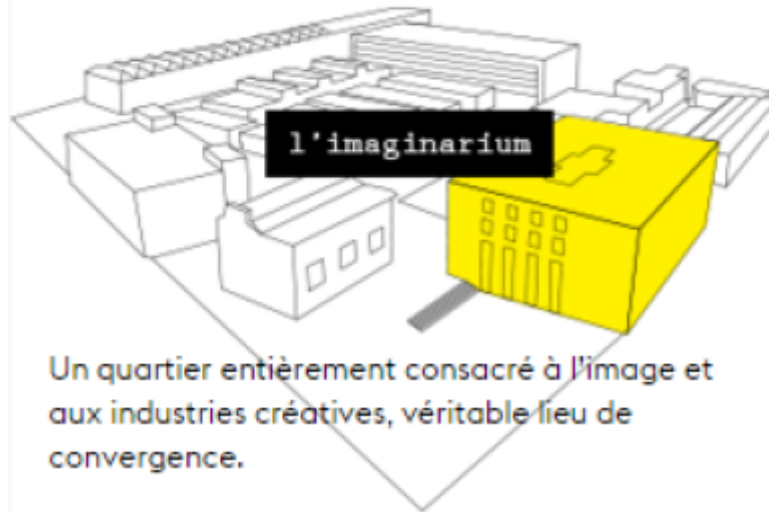


LA PLAINE IMAGES

CLUSTER FOR DIGITAL CREATIVITY & INNOVATION



Un quartier entièrement consacré à l'image et aux industries créatives, véritable lieu de convergence.



LES ENTREPRISES

DÉCOUVREZ LES COMPÉTENCES DE NOS 90 ENTREPRISES !



LA FORMATION

DEUX ÉCOLES : PÔLE IIIID ET LE FRESNOY



LA RECHERCHE

UN PROGRAMME ET UN ÉQUIPEMENT UNIQUES !

La plaine-images se présente dans cette infographie tirée de son site internet.

Un article de journal présente Ankama (lu sur internet) :

« Les créateurs d'Ankama, Emmanuel Darras, Camille Chafer et Anthony Roux, respectivement responsable commercial, directeur technique et de la création, sont tous trois originaires du Nord. Ils se sont d'abord installés à Roubaix, en 2001, puis à Tourcoing, en 2002, dans une pépinière d'entreprises, avec sept salariés. En janvier 2007, ce sont 70 personnes (...). Le groupe a d'abord créé Ankama Web, pour le marketing d'entreprise, puis Ankama Games, pour les jeux vidéo, enfin Ankama Studio et Ankama Editions... En 2007, le groupe a lancé trois nouvelles sociétés, Ankama Animations, Ankama Presse et Ankama Play.

Ce développement spectaculaire est une aubaine pour Lille-Métropole et la région (...). En novembre 2008, quand la start-up a reçu, pour la deuxième fois en deux ans, le prix Deloitte Technology Fast50, qui distingue les sociétés high-tech affichant la plus forte croissance en cinq ans - 7 345 % entre 2003 et 2008 -, 270 salariés ont fêté l'événement. Trois mois après, ils sont 300 et les travaux se poursuivent à l'étage, où un nouveau plateau doublera la surface.

La palette des clients d'Ankama s'est élargie à Auchan, La Redoute, Groupama, Arcelor... France 3 vient de commencer la diffusion des cinquante-deux épisodes de Wakfu, la suite de Dofus en dessin animé. Ankama n'est pas la seule à profiter des immenses locaux des anciens magasins Vanoutryve (...)

Chez Ankama, comme sur un campus californien, on se déplace en trottinette, on joue de la batterie, on pratique badminton, ping-pong et baby-foot. Ancestral Z - un artiste belge de Mouscron - est penché sur les croquis du manga Dofus, entré dans le top 10 des mangas français en 2008. "Il dessine incroyablement vite, ce qui motive les autres", commente Florence di Ruocco, la responsable com qui pratique la boxe sur place ».

<http://www.lemonde.fr/>

1 | Ankama, une société roubaisienne

a Une success story en Pays Ch'ti

2001, à Roubaix, trois garçons, 3 000 euros. Pour baptiser leur société d'un petit nom qui sonne nippon, ils fusionnent leurs patronymes : Anthony est le « An » d'Ankama, Camille, le « ka », Emmanuel, le « ma ». Dès son lancement, le jeu Dofus fait un carton. La création roubaisienne s'installe derrière le bulldozer américain World of Warcraft. Les embauches s'emballent. Changement de décor : la société s'installe sous les hauts plafonds d'une ancienne usine textile. Comme une façon de réinventer le passé ouvrier de la ville en implantant, dans une ancienne usine, une colonie d'ordinateurs, nouveaux métiers à tisser du rêve...

« On est patriotes, ici ! On fait de la création originale, on ne va pas délocaliser en Chine ou en Corée... », lance celui qui habite dans la même rue que sa société. Pour attirer des recrues très frileuses, au départ, à l'idée de venir bosser dans le Nord, il a mis en place des conditions de travail façon Silicon Valley avec salle de sport, tables de ping-pong, punching-ball et borne d'arcade. L'entreprise a aussi financé deux restaurants

et même une crèche. La réussite d'Ankama est aussi un gage de redynamisation du tissu local : le studio fait office de locomotive de la Plaine Images (pôle de 75 entreprises de l'image dont il fait partie).

D'après M. Jarry, « Ankama, success story en Pays Ch'ti », teleobs.nouvelobs.com, 04/11/2014

b Ankama, une entreprise installée dans une ancienne usine

