

WaynaSoft



Vers un éco-système Open Source

GéoÉvénement 2007

www.camptocamp.com
www.waynasoft.com

Introduction à l'économie logicielle libre

- **Une industrie logicielle en pleine mutation – depuis 2000**
 - ✓ Une industrie logicielle en pleine mutation – depuis 2000
 - ✓ Diminution des prix et des marges
 - ✓ Industrialisation des process (éditeur et intégrateur)
 - ✓ Concentration du marché
 - ✓ Délocalisation (OffShore)
 - ✓ Émergence de l'Open Source

- **Un marché de l'Open Source en pleine croissance**
 - ✓ Croissance 10 fois sup. (70 à 80%) par rapport à la croissance moyenne des services informatiques (6 à 8%) ces 3 dernières années
 - ✓ En France, en 2006 c'est environ 10 000 emplois direct et 50 000 en 2010

Une chaîne de la valeur modifiée

- Un modèle profondément orienté **Services**
- **Une R&D communautaire** créant d'avantage de valeur qu'un modèle traditionnel d'édition
 - ✓ Coût de développement à la baisse
 - ✓ Rapidité de développement
 - ✓ Qualité de développement
- **Un risque** : le processus de captation de valeur, plus aléatoire
- **Facteurs clés de succès** :
 - ✓ Ressources humaines
 - ✓ R&D et savoir-faire technologique

Appropriation des techno. OS - enjeux

■ **Autonomie**

- ✓ Définition du schémas directeur Informatique
- ✓ Définition de ses besoins applicatifs
- ✓ Mise en oeuvre des applications
- ✓ Maintenance des applications

■ **Un juste équilibre** entre coût des prestations, coût d'acquisition et coût de maintient des compétences

■ **Ré-équilibrage de la production de la valeur** entre le client et le fournisseur

Appropriation des techno. OS - degrés

- la capacité à **décrire les besoins et les évolutions** de son application (basée sur des composants Open Sources)
- la capacité à **réaliser une veille active** sur les évolutions des technologies Open Sources
- la capacité à **mettre en oeuvre ou à faire évoluer** un projet basé sur des composants Open Sources
- la capacité à **proposer des évolutions ou à développer des composants Open Sources** dans un contexte communautaire

Appropriation des techno. OS – manière de

■ Transfert de compétences

- ✓ en amont du projet, afin de prendre à sa charge tout ou partie du développement. Ce transfert de compétences pourra donner lieu à une prestation de co-développement ou à de l'assistance technique
- ✓ en aval du projet, souvent dans l'optique de gérer soit-même les évolutions du projet avec ou non du support logiciel.

■ Co-développement

- ✓ peut être réalisé sur un prototype de l'application ou sur l'application elle-même.

■ Support logiciel libre – la roue de secours ou le rôle d'éditeur orienté services (EOS)

Un nouveau mode de relation entre client et fournisseur, basé sur le principe de la coopération impliquant une industrialisation des services

Les bénéfices attendus de l'OS

- 1) des **coûts réduits**
- 2) la **flexibilité** ou l'adaptabilité dans la mise en oeuvre et l'exploitation
- 3) l'**indépendance** vis à vis des fournisseurs (pas de "vendor lock-in")
- 4) le **respect des standards**

Bénéfices attendus de l'OS- TCO

- on observe un TCO souvent équivalent entre solutions libres et propriétaires:
 - ✓ Pour une "application sur mesure" (application métier hautement spécifique) les logiciels libres permettent d'offrir un TCO inférieur ou équivalent:
 - pas de coût de licences
 - efforts de développement spécifiques inférieurs ou équivalent aux logiciels propriétaires
 - mutualisation possible des développements spécifiques à travers une communauté
 - ✓ Pour des projets avec une "application sur étagère" (application métier générique), les logiciels libres proposent souvent un TCO supérieur aux logiciels propriétaires sauf si il y a un déploiement auprès de nombreux utilisateurs ou avec des ressources informatiques importantes:
 - le coûts des licences propriétaires affecte considérablement l'avantage concurrentiel de coût initial

Bénéfices attendus de l'OS- TCO

- Constat: les solutions Open Source sont financièrement avantageuses pour:
 - ✓ les structures de taille importante
 - ✓ souhaitant mettre en place des applications sur mesure
 - ✓ les déploiement en masse (nombreux utilisateurs)
- A moyen terme, cela devrait changer avec:
 - ✓ des "framework" de développement de plus en plus riches
 - ✓ l'apparition d'applications métiers génériques flexibles et adaptables

Remarque: il s'agit d'une évolution semblable à celle qu'a connu le logiciel propriétaire depuis le milieu des années 80

Bénéfices attendus de l'OS- TCU

- l'indépendance vis à vis des fournisseurs (3) et le respect des standards (4) prennent toute leur importance lorsque l'on considère non plus le TCO mais le TCU – "Total Cost of Use" ou "Côté Total d'Utilisation"
- le TCU prend en compte les coûts induits par:
 - ✓ la stratégie inévitable des éditeurs propriétaires à "capter leur clients": vendor "lock-in"
 - migration forcées coûteuses
 - passage à la concurrence très coûteux
 - ✓ le besoin incontournable d'échanger et de communiquer de l'information entre organisations (les données métiers des uns sont des données de référence pour les autres) utilisant des systèmes différents:
 - le souhait de tout éditeur propriétaire est d'atteindre une situation de monopole en exploitant les "externalités de réseau"

Constat: ces coûts peuvent s'avérer fort élevés lorsqu'il s'agit de faire évoluer son système ou de coopérer avec un partenaire extérieur.

Bénéfices attendus de l'OS- TCU

- Le logiciel Open Source permet de minimiser, voir d'annuler ce surcoût parce que la libre disposition des sources:
 - ✓ rend inopérantes les stratégies de "captation" des clients
 - ✓ incite à des stratégies de "captivation" des clients basés sur le rapport qualité/prix des produits et des services
 - ✓ rend techniquement facile et économiquement avantageux la réutilisation des composants logiciels Open Source existants:
 - en les adaptant aux besoins
 - en les améliorant de manière incrémentale et mutualisée

Importance :

- des standards de communication (notamment Internet) ...
 - des standards d'interopérabilité (spécifications OGC) ...
- ... dans la maîtrise du TCU

Conclusion sur les avantages de l'OS

L'avantage concurrentiel de l'Open Source n'est pas simplement le prix ou le "Coût Total de Possession" mais:

- la possibilité de s'approprier les technologies selon divers degrés
- la montée en compétences et l'autonomie pour la réalisation d'applications métiers:
 - ✓ interopérables
 - ✓ conformes aux standards
- permettant:
 - ✓ de mutualiser les développements élémentaires (composants logiciels)
 - ✓ d'éviter le "vendor lock-in" et de maîtriser le "Coût Total d'Utilisation"

Conclusion : la vraie liberté est celle d'accéder au code source et non la gratuité du logiciel

Facteurs clés de succès d'un projet OS

- L'expertise technique du client
 - ✓ Tests préalables – maquette
 - ✓ Connaissance des capacités et limites
 - ✓ Rédaction d'un cahier des charges cohérent
 - ✓ Prévion d'une enveloppe budgétaire adaptée
 - ✓ Phase de spécifications s'attachant aux points durs techniques
 - ✓ Acquisition de cette expertise technique préalable : formation, prototypage, prestation de conseil, d'étude ou d'accompagnement
- Maquette de l'application et étude préalable
 - ✓ une première forme d'appropriation des technologies par le client
 - ✓ une meilleure définition du cahier des charges
- Développement incrémental
 - ✓ faire converger la réalisation technique avec les besoins fonctionnels

Facteurs clés de succès d'un projet OS

- Jusqu'à aujourd'hui, la réussite d'un projet de mise en oeuvre de logiciels Open Source est fortement liée au niveau d'expertise coté client car il faut maîtriser et gérer les relations avec :
 - ✓ les communautés de développement
 - ✓ les services informatiques (internes ou externes)
 - ✓ les utilisateurs
- Les organisations, qui par leur taille (petite ou moyenne) ou parce qu'elles estiment que la gestion de ces relations ne sont pas au coeur de leur métier, sont-elles nécessairement exclues des bénéfices de l'Open Source ?

Un éco-système de l'industrie de l'OS

Réponse: NON

Un éco-système de l'industrie du logiciel Open Source est entrain d'apparaître, liant:

- communautés de développement:
- services informatiques (internes, SSII, SSLL)
- utilisateurs

Quasi-éditeur de logiciels OS

ou

Editeur Orienté Service (EOS)

Cet éco-système se structure autour de société qui fédèrent et harmonisent ces relations en parlant les différents langages utilisés (langage développeur, langage SSII, langage utilisateur)