



HTML5Apps

Deliverable D4.3 Dissemination Activity Report 1

30 September 2014 – Final version

Project	
Grant Agreement number	611327
Project acronym:	HTML5Apps
Project title:	HTML5 for Apps: Closing the Gaps
Funding Scheme:	Coordination & Support Action
Date of latest version of Annex I against which the assessment will be made:	May 24, 2013
Document	
Deliverable number:	D4.3
Deliverable title	Dissemination Activity Report 1
Contractual Date of Delivery:	M12
Actual Date of Delivery:	30 September 2014
Author (s):	Dr. Marie-Claire Forgue
Reviewer (s):	Dominique Hazaël-Massieux
Work package no.:	4
Work package title:	Dissemination and Communication
Work package leader:	Dr. Marie-Claire Forgue
Distribution:	PU
Version/Revision:	
Draft/Final:	Final
Total number of pages (including cover):	34
Keywords:	Dissemination, communication material, press, promotion talks, Web site

Disclaimer

This document contains description of the HTML5Apps project work and findings.

The authors of this document have taken any available measure in order for its content to be accurate, consistent and lawful. However, neither the project consortium as a whole nor the individual partners that implicitly or explicitly participated in the creation and publication of this document hold any responsibility for actions that might occur as a result of using its content.

This publication has been produced with the assistance of the European Union. The content of this publication is the sole responsibility of the HTML5Apps consortium and can in no way be taken to reflect the views of the European Union.

The European Union is established in accordance with the Treaty on European Union (Maastricht). There are currently 27 Member States of the Union. It is based on the European Communities and the member states cooperation in the fields of Common Foreign and Security Policy and Justice and Home Affairs. The five main institutions of the European Union are the European Parliament, the Council of Ministers, the European Commission, the Court of Justice and the Court of Auditors. (<http://europa.eu.int/>)



HTML5Apps is a project funded in part by the European Union.

SUMMARY

Based on the dissemination plan (D4.2)¹ issued at the beginning of 2014, a number of communication actions were taken to raise awareness of the HTML5Apps project. These include publicizing the project's activities, events and results to our targeted audiences consisting of Web developers, software vendors and industry at large, the public and press.

The project's information was distributed and communicated to the above identified European audiences using the following approaches:

- Dissemination of the project's results to create awareness of the HTML5Apps mission inside the scientific, business, and potential end users communities.
- Engaging with developer communities to get them to implement and adopt the new standards specifications produced by the HTML5Apps project.
- Bringing interest of the local press community by connecting with French reporters interested in the project's topics.

This first dissemination activity report provides an overview on what has been accomplished for the period October 2013 - September 2014. This document also reports on the planned outreach activities until the end of the project.

¹ D4.2: https://html5appsproject.files.wordpress.com/2014/09/html5apps_d4-2-dissemination-plan12-feb-14.pdf

TABLE OF CONTENTS

1. Introduction.....	6
2. Project’s online presence	7
3. Communication material.....	11
4. Participation at events	16
5. Press outreach	19
6. Planned outreach activities	20
7. Conclusion	22
8. Appendix 1: press release	23
9. Appendix 2: press articles.....	25

1. INTRODUCTION

The overall objective of the dissemination activities is to ensure visibility for the HTML5Apps project, in order to maximize its impact on the broadest audience.

The analysis performed during the dissemination plan definition (D4.2) led to the identification of different approaches to the project dissemination.

This report describes the outreach activities performed during the first year of the HTML5Apps project:

- Creation of the project's Web site and associated community building,
- Development of targeted outreach material, including the Web Payments workshop support,
- Orchestration of HTML5 talks at varied industry and academic events,
- Press outreach with the distribution of press releases in local language (French),
- Planned outreach activities for the second year.

2. PROJECT’S ONLINE PRESENCE

The project created an HTML5Apps-specific Web site and maintains it under its own .eu domain name (<http://html5apps-project.eu/>).

As the main public dissemination channel, and in close association with the project’s Twitter account (see below in 2.2), the HTML5Apps Web site is well organized and hence pleasant to read. The home page of the site consists of the project blog with articles announcing news relevant to the project: upcoming workshops, presentations, availability of deliverables but also general W3C news relevant to the HTML5Apps project, access to relevant RSS feeds, a Twitter channel, etc.

All the HTML5Apps team members actively maintain the project’s blog by posting regularly articles related to their work packages. The site uses “responsive design” principles, and therefore, all the information is easily accessible from any device (desktop, mobile, etc.).

The HTML5Apps Web site is structured in a way that allows easy navigation in its content, as shown in Figure 1.

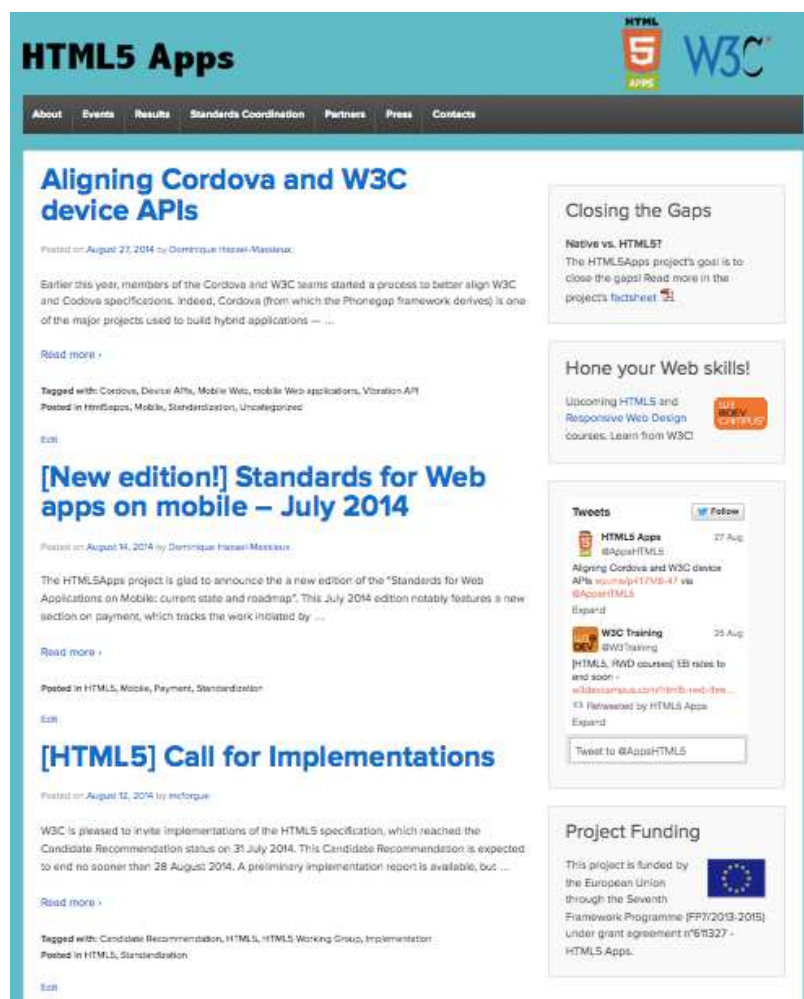


Figure 1: Home page of the HTML5Apps Web site

We are closely monitoring the reach of this Web site and its Twitter channel by running and analyzing site statistics. Some metrics are detailed below.

2.1. Web site metrics

As of 15 September 2014, we published 24 posts that generated interest from 10,176 people on Facebook and 399 people on Twitter.

Our Web site records 7,648 views total since its launch last year. As seen in Figure 2, May 2014 was the busiest month with 1,720 views (that is, an average of 55 views per day). At the beginning of that month, the blog post announcing the release of the “April 2014 edition of the roadmap of standards for Web applications on mobile”² (a deliverable of the project’s work package 3) generated a lot of interest from the community.



Figure 2: Web site statistics - from 1 October 2013 to 15 September 2014

The Web site stats also indicate that since its start, the 4 most-popular posts are:

- [Learn how to program mobile Web apps! W3C advanced training course](#)  502
- [\[New edition!\] Standards for Web apps on mobile – Apr. 2014](#)  417
- [\[Seminar\] HTML5 vs Native Apps – in Bilbao](#)  405
- [\[Survey\] Mobile APIs](#)  348

This illustrates that we are driving interest for a variety of sources of HTML5Apps news, with both standardization results and promotion events.

2.2. Social media metrics

Shortly after the Web site launch, we created a Twitter account called “@appsHTML5”³ to increase the project’s visibility and broaden its audience by reaching out in particular to developers and influencers. As of 15 September 2014, we have a total of 399

² 5 May 2014 blog post: <http://html5apps-project.eu/2014/05/05/april-2014-webapps-mobile-roadmap/>

³ Project’s twitter account: <http://twitter.com/appsHTML5>

followers, which represents a 106% increase from 6 months ago (193 followers as of 15 April 2014).


The Twitter channel is indeed rapidly gaining in popularity. The calculated amplification factor gives an average of 577 retweets per 100 tweets. This amplification factor is equivalent to the number of engagement per post (retweets, replies, likes, shares and comments).



Figure 3 below shows the twitter account profile description.






Figure 3: Profile description of @appsHTML5


We analysed that the most *retweeted* posts were the following:



- 


HTML5 Apps @AppsHTML5 December 16, 2013, 5:06 pm via WordPress.com  21  31



Learn how to program mobile Web apps! W3C advanced training course wp.me/p417M6-22
- 


HTML5 Apps @AppsHTML5 April 30, 2014, 6:34 pm via WordPress.com  17  19


[Seminar] HTML5 vs Native Apps – in Bilbao wp.me/p417M6-3D
- 

HTML5 Apps @AppsHTML5 August 13, 2014, 11:57 am via Twitter Web Client  16  15

Nice Telematics article on [#W3C](https://twitter.com/W3C) transforming the automotive experience with [#HTML5](https://twitter.com/HTML5) kwz.me/wq
- 

HTML5 Apps @AppsHTML5 May 5, 2014, 5:47 pm via WordPress.com  16  18

[New edition!] Standards for Web apps on mobile – Apr. 2014 wp.me/p417M6-3G
- 

HTML5 Apps [QuoteRetweetReplyFavorite](#)  [Open](#)

Web Payments Workshop Report Now Published wp.me/p417M6-3A

The overall @appsHTML5 activity is shown in Figure 4 below, where the y-axis represents the number of tweets over the period ranging from 1st October 2013 to 15 September 2014 (x-axis):

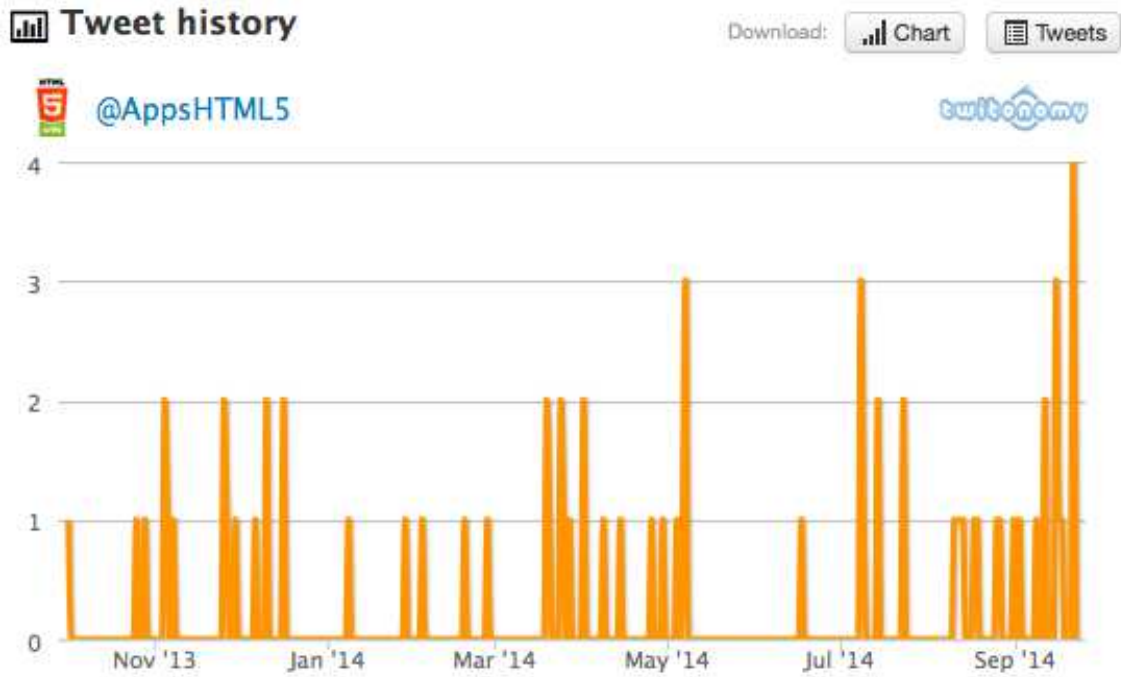


Figure 4: @appsHTML5 activity since 1st October 2013

3. COMMUNICATION MATERIAL

This section describes the communication material developed for the project. This includes a project logo and a project factsheet, but also posters, flyers and visuals made specifically to support HTML5Apps events.

3.1. Project logo

An important part of the dissemination strategy is to ensure a consistent project identity with a project logo.

The project logo was created right after the project started. We used the official W3C HTML5 logo as its main graphical component, and based on it, the designer proposed a few graphical variations for the visual identity. The HTML5Apps team chose the project's visual identity as shown below:



Figure 5: HTML5Apps project logo

The project logo is notably displayed on the Web site, and also serves as an icon of the corresponding Twitter account. The project's logo is available from the Web site (as a resource for the press⁴) in two formats: [png](#) and [pdf](#).

3.2. Funding acknowledgement guidelines

In order to acknowledge EU funding, all dissemination material (including Web pages, announcements, presentation slides, etc.) display the project's funding acknowledgement, as shown below:

This project is funded by the European Union through the Seventh Framework Programme (FP7/2013-2015) under grant agreement n°611327 - HTML5 Apps



3.3. Project's slides template

We designed a simple and attractive presentation slide template⁵ for use by the project team at project reviews and elsewhere.

⁴ Press page: <http://html5apps-project.eu/press/>

⁵ Presentation slides template (Template for project's slides - [ppt](#)).

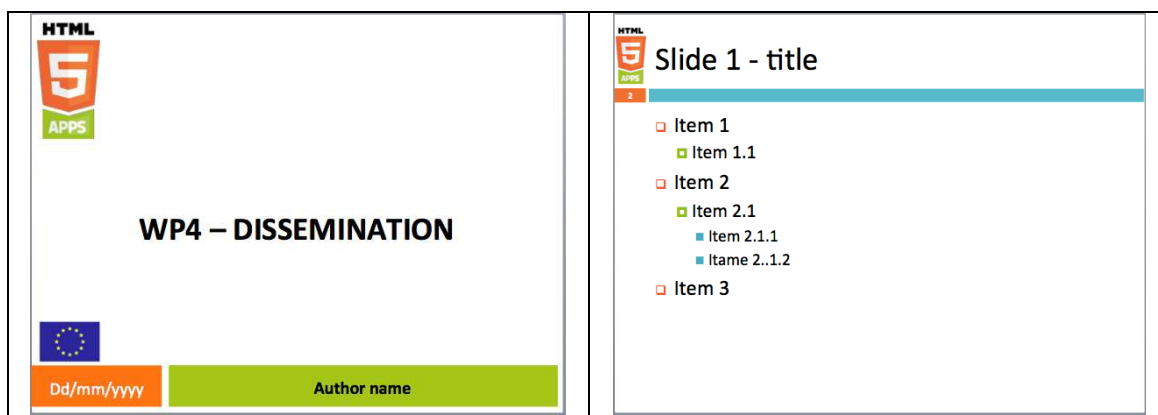


Figure 6: Project slide presentation template

3.4. Web and Payment workshop

The HTML5Apps project organized a very important workshop on Web Payments, as part of the work package 2 (see deliverable D2.1⁶). For this workshop, we created a specific design and developed additional communication material.

3.4.1. Identity

The first step was to develop an identity for the workshop. The workshop brief⁷ was extracted from the workshop's scope page:

- A large number of stakeholders are involved in the payment area: the card payment ecosystem, mobile network operators, established Internet companies, start ups with novel solutions, retailers, content creators, broadcasters, publishers, etc.
- The Workshop's goal is to explore the potential for defining open standards for Web payments that enable end-users to pick the means of payment from the solutions installed in their wallet or device.
- The Web is increasingly becoming a mobile platform and this impacts the payments landscape. However, the Web on mobile platforms should become friendlier.
- Different existing scenarii for payments on the Web are available, but they are not completely satisfactory.
- We need to offer end users a seamless experience in how they pay across all of their devices.

From these key points, we discussed with the designer and decided to go with a futuristic representation of what Web payments would look like, while holding on a familiar visual that one could recognize easily.

⁶ Deliverable 2.1: <http://html5apps-project.eu/results/d2-1-standardization-workshop-report/>

⁷ Workshop's scope and goals: <http://www.w3.org/2013/10/payments/topics.html>



Figure 7: Web and payment workshop identity

As seen in Figure 7 above, a traditional cash vending machine is displayed on a mobile device. A few payment systems are available: by credit card, by fingerprint, by cash, etc.

3.4.2. Web site banner

Based on the workshop visual, we created a banner for use on all of the pages of the Web and Payment workshop site⁸. The banner highlights the workshop dates and location, and shows its sponsors – including the HTML5Apps logo. The workshop tagline was chosen to be “How do you want to pay?”



Figure 8: Web site banner for the Web and Payment workshop

⁸ W3C workshop Web&Payment: <http://www.w3.org/2013/10/payments/>

3.4.3. Poster

We created a workshop poster, also based on the chosen identity. Two copies of the Web payments workshop poster⁹ were produced and displayed during the workshop (near the registration area and near the speakers' podium – see Figure 9).



Figure 9: Poster displayed near the podium during the 2-days workshop
The poster acknowledges the HTML5Apps project by displaying its logo.



Figure 10: Web and Payment workshop poster

⁹ Web and payment workshop poster in [pdf](#)

3.4.4. Participant badge and give away

We also designed and printed a 2-sided nominative badge (see example in Figure 11 below) for each workshop participant. We personalized badges for over a hundred participants. This is another way to give visibility to the project and its work.



Figure 11: Example of a workshop participant's badge

Finally, each participant will remember that they participated in a successful Web payments workshop thanks to a piggy bank that served as a fun and memorable give-away (see Figure 12Figure 12).



Figure 12: Workshop piggy bank

4. PARTICIPATION AT EVENTS

4.1. Presentations

This section contains the list of presentations given by the HTML5Apps team members during the first year of the project.

The selected events are both of research/academic interest (national and international conferences) and of business/community dissemination interest (industrial and business events, developer events, etc.).

At these events, the team presented HTML5Apps project's results, notably the current status of standardization work and ongoing W3C working groups. Tracking and analyzing the type of attendees at these presentations give the measure the effectiveness of the talks.

In summary, the HTML5Apps team members had speaking opportunities at five events, attended two commercial shows and an academic conference - all events being of international importance.

- 1) MobiCase¹⁰, 7-8 November 2013, Paris, France

[[slides](#)]

Dominique Hazaël-Massieux was invited to keynote at this “Fifth International Conference on Mobile Computing, Applications and Services” where he presented “The Web: on mobile and beyond”.



- 2) GSMA Products and Services Management Council meeting, 21-22 March, Barcelona, Spain

Philipp Hoschka was invited to present on how W3C and GSMA can best work together on critical mobile Web topics.

- 3) Content and Apps for Automotive Europe 2014¹¹, 8-9 April 2014, Munich, Germany [[slides](#)]



Philipp Hoschka presented a talk entitled “HTML5 for Auto: Already Here or Still Arriving?”

- 4) Seminar “HTML5 vs native apps”¹², 6 May 2014, Bilbao, Spain [[slides](#)]

Dominique Hazaël-Massieux gave a talk on HTML5 applications at this seminar, as part of the W3C Spain day / HTML5 Taller organized by the W3C Spanish office. This event was co-located with the [Sherpa Summit Bilbao](#) conference. The room was packed with approximately 100 people, from what seemed like a broad variety of backgrounds.

- 5) Extensible Web Summit¹³, 11 September 2014, Berlin, Germany [[slides](#)]

The Extensible Web Summit is an un-conference organized in cooperation with the W3C TAG (Technical Architecture Group). Located in Berlin, this 2nd edition had

¹⁰ MobiCase 2014: <http://mobicase.org/2013/show/home>

¹¹ Contents and Apps for Automotive Europe: <http://www.telematicsupdate.com/contenteu/>

¹² HTML5 vs Native Apps seminar: <http://www.w3c.es/Eventos/2014/HTML5/>

¹³ Extensible Web Summit: <http://lanyrd.com/2014/extwebsummit-berlin/>

over 70 participants, mostly developers and Web standard makers. Dominique Hazaël-Massieux's presentation was an introduction of one of the challenges that the Web platform faces. In particular, the addition of new APIs on mobile devices might give access to sensitive features that make the user safety at risk. In addition to this talk, Dominique was also invited to animate three of the 1-hour breakout sessions: on permissions [notes], on Web & native [notes], and on WebRTC [notes].

4.1.1. Presence at business/commercial shows

The team took advantage of being present at two very well know European business/commercial shows: Mobile World Congress (more than 85,000 attendees from over 200 countries) and CeBiT (over 20,000 attendees from 100 different countries).

- Mobile World Congress¹⁴, 24-27 February 2014, Barcelona, Spain



The HTML5Apps team was present at the Mobile World Congress, which is the leading mobile industry world event.

At MWC'14, Dave Raggett, Marie-Claire Forgue and Dominique Hazaël-Massieux participated in the exhibition (at W3C's booth, located in Hall 8.1). This convenient physical space helped us to schedule business meetings, demonstrate HTML5Apps latest works, and invite participation at the HTML5Apps upcoming workshops. We welcomed over 400 visitors at the booth.

- CeBiT 2014¹⁵, 10-14 March 2014, Hannover, Germany

Dave Raggett was present at the W3C German@Austrian Office booth, where he engaged visitors with the upcoming workshop on Web and payments.



4.1.2. Presence at academic conferences

The HTML5Apps team was present at the annual World Wide Web conference, WWW2014¹⁶, 7-11 April 2014, Seoul, Korea.

This international academic conference gathers over 1000 people (mostly researchers) to discuss topics related to the future direction of the Web. At WWW2014, Marie-Claire Forgue advertised the HTML5Apps project through the W3C tutorial and conference tracks.



4.1.3. Summary

As a summary, HTML5Apps participated in the following events while reaching out to diverse audiences, as shown below:

¹⁴ Mobile World Congress: <http://mobileworldcongress.com/>

¹⁵ CeBIT 2014: <http://www.cebit.de/>

¹⁶ WWW2014: <http://www2014.kr>

	Industry / SMEs	Academics	Developers	ICT Community	Press / Analysts
MobiCase 2013	✓	✓	✓		✓
GSMA Council	✓				
Automotive Europe	✓	✓	✓		
MWC 2014	✓	✓	✓	✓	✓
CeBiT 2014	✓	✓	✓	✓	✓
HTML5 Mobile Seminar	✓		✓		✓
WWW2014	✓	✓	✓	✓	✓
Extensible Web Summit	✓		✓	✓	

Table 1: Audiences exposed to HTML5Apps during the 1st year of the project

5. PRESS OUTREACH

Project results and events provide good content for press releases and publications (online and/or paper).

5.1. Press release

On 27 January 2014, the project disseminated its first press release to the French press (full text available in Appendix 1). This announcement reported on how the newly launched European project, HTML5Apps, is tackling standardization work on Web payments:

*Le projet européen HTML5Apps lance une première action autour de la standardisation des paiements sur le Web*¹⁷

We collected six press articles out of this announcement. They are linked from the dedicated press page¹⁸ on the project's Web site and also available in Appendix 2.

The press release distribution used the following two communication channels:

- The announcement was sent to a list of French reporters which was specifically created by a press agency and targeting press people specialized in banking, IT and Web domains;
- The HTML5Apps press release was distributed through the [CORDIS Wire](#), the service provided by the European commission giving access to information sent by European innovation and research stakeholders.

5.2. Publications

Two media publications published news items related to the HTML5apps work:

- [ERCIM News issue n°96](#) (January 2014) – see page 51: this news item relates to the W3C Web payments workshop announcement.
- [HTML5 Weekly](#) (August 2014): it features the July 14 mobile Web roadmap release.

¹⁷ 27 January 2014 project's press release: <http://kwz.me/7I>

¹⁸ Press page on the HTML5Apps Web site: <http://html5apps-project.eu/press/>

6. PLANNED OUTREACH ACTIVITIES

We have scheduled a number of events where to expose the HTML5Apps project work and results. We have also planned two more announcements that will be delivered to the local French press. Moreover, we will continue to deliver news via blog posts published on the project's Web site, and via the @appsHTML5 twitter account.

Confirmed events

- Apps World Europe¹⁹, 12-13 November 2014, London, UK



Dominique Hazaël-Massieux will chair the “The power of the Mobile Web” session of the conference workshop track.

- Rencontres Inria-Industrie²⁰, 26 November 2014, Lille, France

Stéphane Boyera will speak about the Web and payments work.

Events under consideration

As mentioned in the DoW, “an initial list of confirmed presentations will be included in the Dissemination plan deliverable in M3. This list will be updated in the bi-annual report in month 6, the annual report in month 12, and the bi-annual report in month 18”.

As such, we revised the list of events where to participate in the future. We notably replaced the Mobile App Europe event in September 2014 by Apps World Europe (in November 2014 and listed above in the confirmed events section). We did so after looking at the program adequacy to the HTML5Apps work, and the audience quality.

The list of events under consideration is the following:

- Mobile World Congress 2015 (MWC'15), 2-5 March 2015, Barcelona, Spain
- Media Web Symposium, March 2015, Berlin, Germany
- WWW'15, 20-22 May 2015, Florence, Italy



Planned press releases

The second year of the project will inevitably see the publication of important project's results and achievements. We will have the opportunity to raise the awareness of HTML5Apps by sending announcements to the press. The two planned press releases are:

- Web Payments: we are scheduling a dedicated press release on the launch of the W3C Web Payments Interest Group in the October 2014 timeframe (M12).

¹⁹ Apps World Europe: <https://www.apps-world.net/europe/>

²⁰ Rencontres Inria Industrie Lille: <http://www.inria.fr/centre/lille/innovation/rii/rii-technologies-du-web/>

- We are planning a press release to talk about the great results achieved during the HTML5Apps project lifetime. This announcement is scheduled near the end of the project.

7. CONCLUSION

Following the dissemination plan for the HTML5Apps project that was drawn at the beginning of the project, this report shows the very satisfactory results obtained during the first year of the project.

All team members contributed harmoniously to the project's outreach diverse activities and notably did reach out to a wide range of European stakeholders involved in HTML5 applications: industrial and academic stakeholders, start ups and SMEs, other ICT projects, and local press.

Thanks to speaking opportunities at five various selected events, dissemination of news via the project's Web site and its Twitter account, the project team well communicated the goals and results of the HTML5Apps project.

The planned dissemination actions will continue to increase the impact of the HTML5Apps project by:

- **Informing** members of the developer community about the potential of HTML5 apps, encouraging them to use HTML5 apps their projects.
- **Motivating** European Web developers and companies to contribute to the standardization of HTML5 apps.

8. APPENDIX 1: PRESS RELEASE



Le projet européen HTML5Apps lance une première action autour de la standardisation des paiements sur le Web

Le 27 janvier 2014, Sophia Antipolis : Conjointement avec le consortium W3C, le [projet européen HTML5Apps](#) annonce la tenue d'un [atelier de travail sur le Web et les paiements](#), les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris. Intitulé "Comment voulez-vous payer ?", cet atelier de travail a pour but de rassembler un large éventail d'intervenants pour discuter de la mise en place de standards Web ouverts pour les moyens de paiements.

HTML5Apps pour combler le fossé entre applications Web et natives

Le projet européen HTML5Apps, géré par [ERCIM](#) et [W3C](#) pour les aspects administratifs et scientifiques respectivement, a pour objectif premier de combler le fossé entre applications natives et applications Web grâce à la standardisation d'APIs HTML5. Les développeurs et auteurs de contenu sont de plus en plus attirés par l'écriture d'applications Web naturellement portables sur tous types de terminaux, au contraire des applications natives. Toutefois, à l'heure actuelle, HTML5 ne peut pas être utilisé pour remplacer entièrement les applications natives. Il manque un certain nombre de fonctionnalités comme des APIs d'intégration matérielle avancée ou pour faciliter les paiements.

L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs

Pour les fournisseurs de services et les développeurs Web, la monétisation d'applications Web doit être un processus simple, facile et sûr. L'atelier de travail du W3C sur les paiements sur le Web abordera des questions essentielles comme : quels sont les scénarios de paiement sur le Web aujourd'hui et quels sont leurs faiblesses ? Comment concilier les anciens modèles économiques avec les nouvelles possibilités de paiements électroniques sur le Web ? Le Web étant de plus en plus mobile, en quoi cette évolution a-t-elle un impact sur les solutions de paiements ?

L'objectif de cet événement est donc de fournir une alternative efficace à l'écosystème actuel basé sur des applications natives. Il s'agit d'améliorer l'expérience de l'utilisateur final tout en lui donnant une plus grande liberté dans la façon dont il paie, et quelque soit le terminal utilisé (téléphone, TV, tablette, etc.). Le résultat de ces travaux aura

pour but de fournir une base de développement plus simple et plus sûre pour les développeurs, les marchands, et les fournisseurs de solutions de paiement.

Le Palais Brongniart à Paris comme lieu de rencontres et de discussions

L'atelier de travail sur le Web et les paiements se tiendra les 24 et 25 mars 2014, au [Palais Brongniart \(La Bourse\) à Paris](#). Le W3C et ses partenaires invitent tous les acteurs essentiels à participer à cet événement, que ce soit les institutions financières, les gouvernements, les opérateurs de réseaux mobiles, les fournisseurs de solutions de paiement, les organisations de cartes de crédit, les entreprises de technologie et les créateurs de contenu.

L'inscription à cet atelier est gratuite mais les personnes intéressées doivent [envoyer une déclaration d'intérêt avant le 8 février 2014](#). Le comité de programme se réunira ensuite pour décider de l'agenda des deux journées suivant les sujets de discussion prometteurs proposés.

Cet atelier de travail sur les paiements sur le Web est soutenu par Ingenico, Gemalto et Inria/W3C France.

A propos du projet HTML5Apps

L'objectif du projet HTML5Apps est de combler le fossé entre les applications natives et les applications Web grâce à HTML5. Le Groupement Européen de Recherche en Informatique et en Mathématiques ([ERCIM](#)) basé en France, est le coordinateur de ce projet européen financé par la commission européenne et qui a débuté en septembre 2013, pour une durée de 2 ans. ERCIM est l'hôte européen du Wide Web Consortium (W3C), un consortium international d'actuellement plus de 400 adhérents issus de la recherche et de l'industrie. Le W3C est dirigée par Sir Tim Berners-Lee, l'inventeur du Web. Pour plus d'informations, merci de consulter l'adresse suivante : <http://html5apps-project.eu/> et de nous suivre sur [@appsHTML5](#)

Contact presse :

- Marie-Claire Forgue, mcf@w3.org, +33676863341

Liens :

- Atelier W3C sur les paiements Web : <http://www.w3.org/2013/10/payments/>
- Projet européen HTML5Apps : <http://html5apps-project.eu/>
- ERCIM : <http://www.ercim.eu/>
- W3C : <http://www.w3.org/>

9. APPENDIX 2: PRESS ARTICLES

- [The New Scientist] 12 March 2014: [Facebook drones alone won't help the offline world](#), Aviva Rutkin, *W3C workshop on Web&payment*, Stéphane Boyera
- [IT expresso] 30 Jan. 2014: [Le W3C fédère l'écosystème du paiement en ligne autour de HTML5](#), Clément Bohic, *HTML5Apps, Web payments, W3C, HTML5, ERCIM*
- [Infos Utiles] 28 Jan. 2014: [Le projet européen HTML5Apps : standardisation des paiements sur le Web](#), *HTML5Apps, Web payments, W3C, HTML5, ERCIM*
- [Programmez!] 28 Jan. 2014: [Le projet européen HTML5Apps lance une première action autour de la standardisation des paiements sur le Web](#), Frédéric Mazué, *HTML5Apps, Web payments, W3C, HTML5, ERCIM*
- [Clubic] 28 Jan. 2014: [W3C : vers une standardisation du paiement sur Internet](#), Guillaume Belfiore, *HTML5Apps, W3C, Web payments, HTML5, ERCIM*
- [News Banque] 27 Jan. 2014: [HTML5Apps : L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs](#), *HTML5Apps, Web payments, HTML5, ERCIM, W3C*

HTML5Apps : L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs

news-banques.com/html5apps-lenjeu-des-paiements-sur-le-web-pour-fournisseurs-developpeurs/0121116212/

[Home](#) [Marché solutions paiement](#) HTML5Apps : L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs

Conjointement avec le consortium W3C, le projet européen HTML5Apps annonce la tenue d'un atelier de travail sur le Web et les paiements, les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris.

Intitulé "Comment voulez-vous payer ?", cet atelier de travail a pour but de rassembler un large éventail d'intervenants pour discuter de la mise en place de standards Web ouverts pour les moyens de paiements.

HTML5Apps pour combler le fossé entre applications Web et natives

Le projet européen HTML5Apps, géré par ERCIM et W3C pour les aspects administratifs et scientifiques respectivement, a pour objectif premier de combler le fossé entre applications natives et applications Web grâce à la standardisation d'APIs HTML5. Les développeurs et auteurs de contenu sont de plus en plus attirés par l'écriture d'applications Web naturellement portables sur tous types de terminaux, au contraire des applications natives. Toutefois, à l'heure actuelle, HTML5 ne peut pas être utilisé pour remplacer entièrement les applications natives. Il manque un certain nombre de fonctionnalités comme des APIs d'intégration matérielle avancée ou pour faciliter les paiements.

L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs Pour les fournisseurs de services et les développeurs Web, la monétisation d'applications Web doit être un processus simple, facile et sûr. L'atelier de travail du W3C sur les paiements sur le Web abordera des questions essentielles comme : quels sont les scénarios de paiement sur le Web aujourd'hui et quels sont leurs faiblesses ? Comment concilier les anciens modèles économiques avec les nouvelles possibilités de paiements électroniques sur le Web ? Le Web étant de plus en plus mobile, en quoi cette évolution a-t-elle un impact sur les solutions de paiements ?

L'objectif de cet événement est donc de fournir une alternative efficace à l'écosystème actuel basé sur des applications natives. Il s'agit d'améliorer l'expérience de l'utilisateur final tout en lui donnant une plus grande liberté dans la façon dont il paie, et quelque soit le terminal utilisé (téléphone, TV, tablette, etc.). Le résultat de ces travaux aura pour but de fournir une base de développement plus simple et plus sûre pour les développeurs, les marchands, et les fournisseurs de solutions de paiement.

Le Palais Brongniart à Paris comme lieu de rencontres et de discussions

L'atelier de travail sur le Web et les paiements se tiendra les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris. Le W3C et ses partenaires invitent tous les acteurs essentiels à participer à cet événement, que ce soit les institutions financières, les gouvernements, les opérateurs de réseaux mobiles, les fournisseurs de solutions de paiement, les organisations de cartes de crédit, les entreprises de technologie et les créateurs de contenu.

L'inscription à cet atelier est gratuite mais les personnes intéressées doivent envoyer une déclaration d'intérêt avant le 8 février 2014. Le comité de programme se réunira ensuite pour décider de l'agenda des deux journées suivant les sujets de discussion prometteurs proposés.

Cet atelier de travail sur les paiements sur le Web est soutenu par Ingenico, Gemalto et Inria/W3C France.

W3C : vers une standardisation du paiement sur Internet

[C. pro.clubic.com/creation-de-site-web/langage-programmation/html-5/actualite-615058-w3c-standardisation-paiement-internet.html](http://pro.clubic.com/creation-de-site-web/langage-programmation/html-5/actualite-615058-w3c-standardisation-paiement-internet.html)

Le consortium du W3C, chargé de réguler les standards du Web, annonce vouloir amorcer une réflexion autour d'une standardisation du paiement en ligne.

Entre les systèmes mobiles iOS, Android, Windows Phone et BlackBerry, les choix effectués par les développeurs d'applications mobiles se portent généralement sur les deux premières plateformes. Les coûts de production pour une application native sont ainsi ciblés sur les écosystèmes les plus populaires auprès des consommateurs.



Bien entendu, il existe plusieurs frameworks proposant aux éditeurs de développer leurs applications de manière hybride avec des technologies du HTML 5 (HTML, CSS, JavaScript) puis de les encapsuler afin de les déployer sur différentes plateformes. Toutefois, le W3C l'admet, « *à l'heure actuelle, HTML5 ne peut pas être utilisé pour remplacer entièrement les applications natives. Il manque un certain nombre de fonctionnalités comme des APIs d'intégration matérielle avancée ou pour faciliter les paiements.* ».

Le projet HTML5App, créé conjointement par le W3C et l'ERCIM (European Research Consortium for Informatics and Mathematics), tiendra un atelier de travail le mois prochain afin de mieux cerner l'enjeu des paiements sur le Web pour les fournisseurs et les développeurs. Les opérateurs, les gouvernements ou encore les institutions financières seront ainsi en mesure d'exprimer leurs besoins afin de former une base de travail.

L'idée est de proposer des mécanismes à la fois simples d'usage tout en les positionnant comme des alternatives aux systèmes embarqués au sein des applications mobiles natives. Puisque le Web est multiplateforme, cette réflexion ira au-delà du mobile mais englobera également différents scénarios afin de répondre aux attentes sur tablettes, ou télévisions connectées.

L'on imagine que les fruits de ces travaux devraient rapidement être adoptés par les plus grands acteurs de la Toile et notamment Mozilla au sein de son système Firefox OS, aujourd'hui sur smartphone mais amené à être déployé sur tablette et TV.

A lire également :

[Développement mobile : web ou natif ? Retours sur les enjeux](#)

Le projet européen HTML5Apps lance une première action autour de la standardisation des paiements sur le Web

 programmez.com/actualites/le-projet-europeen-html5apps-lance-une-premiere-action-autour-de-la-standardisation-des-paiements-2131

Par:

fredericmazue

mar, 28/01/2014 - 11:38

[Tweet](#)

Conjointement avec le consortium W3C, le projet européen HTML5Apps annonce la tenue d'un atelier de travail sur le Web et les paiements, les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris. Intitulé "Comment voulez-vous payer ?", cet atelier de travail a pour but de rassembler un large éventail d'intervenants pour discuter de la mise en place de standards Web ouverts pour les moyens de paiements.

HTML5Apps pour combler le fossé entre applications Web et natives

Le projet européen HTML5Apps, géré par ERCIM et W3C pour les aspects administratifs et scientifiques respectivement, a pour objectif premier de combler le fossé entre applications natives et applications Web grâce à la standardisation d'APIs HTML5. Les développeurs et auteurs de contenu sont de plus en plus attirés par l'écriture d'applications Web naturellement portables sur tous types de terminaux, au contraire des applications natives. Toutefois, à l'heure actuelle, HTML5 ne peut pas être utilisé pour remplacer entièrement les applications natives. Il manque un certain nombre de fonctionnalités comme des APIs d'intégration matérielle avancée ou pour faciliter les paiements.

L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs

Pour les fournisseurs de services et les développeurs Web, la monétisation d'applications Web doit être un processus simple, facile et sûr. L'atelier de travail du W3C sur les paiements sur le Web abordera des questions essentielles comme : quels sont les scénarios de paiement sur le Web aujourd'hui et quels sont leurs faiblesses ? Comment concilier les anciens modèles économiques avec les nouvelles possibilités de paiements électroniques sur le Web ? Le Web étant de plus en plus mobile, en quoi cette évolution a-t-elle un impact sur les solutions de paiements ?

L'objectif de cet événement est donc de fournir une alternative efficace à l'écosystème actuel basé sur des applications natives. Il s'agit d'améliorer l'expérience de l'utilisateur final tout en lui donnant une plus grande liberté dans la façon dont il paie, et quelque soit le terminal utilisé (téléphone, TV, tablette, etc.). Le résultat de ces travaux aura pour but de fournir une base de développement plus simple et plus sûre pour les développeurs, les marchands, et les fournisseurs de solutions de paiement.

Le Palais Brongniart à Paris comme lieu de rencontres et de discussions

L'atelier de travail sur le Web et les paiements se tiendra les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris. Le W3C et ses partenaires invitent tous les acteurs essentiels à participer à cet événement, que ce soit les institutions financières, les gouvernements, les opérateurs de réseaux mobiles, les fournisseurs de solutions de paiement, les organisations de cartes de crédit, les entreprises de technologie et les créateurs de contenu.

[L'inscription à cet atelier](#) est gratuite mais les personnes intéressées doivent envoyer une déclaration d'intérêt avant le 8 février 2014. Le comité de programme se réunira ensuite pour décider de l'agenda

des deux journées suivant les sujets de discussion prometteurs proposés. Cet atelier de travail sur les paiements sur le Web est soutenu par Ingenico, Gemalto et Inria/W3C France.

Pour plus d'informations sur le projet HTML5Apps <http://html5apps-project.eu/>

[Tweet](#)

- [Ajouter un commentaire](#)

Le projet européen HTML5Apps : standardisation des paiements sur le Web Internet

Posté par : JPilo

Publiée le : 28/1/2014 13:30:00

Conjointement avec le consortium W3C, [le projet européen HTML5Apps](#) annonce la tenue d'un atelier de travail sur le Web et les paiements, les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris.

Intitulé « Comment voulez-vous payer ? », cet atelier de travail a pour but de rassembler un large éventail d'intervenants pour discuter de la mise en place de standards Web ouverts pour les moyens de paiements.

HTML5Apps pour combler le fossé entre applications Web et natives

Le projet européen HTML5Apps, géré par ERCIM et W3C pour les aspects administratifs et scientifiques respectivement, a pour objectif premier de combler le fossé entre applications natives et applications Web grâce à la standardisation d'APIs HTML5.

Les développeurs et auteurs de contenu sont de plus en plus attirés par l'écriture d'applications Web naturellement portables sur tous types de terminaux, au contraire des applications natives.

Toutefois, à l'heure actuelle, HTML5 ne peut pas

être utilisé pour remplacer entièrement les applications natives. Il manque un certain nombre de fonctionnalités comme des APIs d'intégration matérielle avancée ou pour faciliter les paiements.

L'enjeu des paiements sur le Web pour fournisseurs et développeurs

Pour les fournisseurs de services et les développeurs Web, la monétisation d'applications Web doit être un processus simple, facile et sûr. L'atelier de travail du W3C sur les paiements sur le Web abordera des questions essentielles comme : quels sont les scénarios de paiement sur le Web aujourd'hui et quels sont leurs faiblesses.

Comment concilier les anciens modèles économiques avec les nouvelles possibilités de paiements électroniques sur le Web ? Le Web étant de plus en plus mobile, en quoi cette évolution a-t-elle un impact sur les solutions de paiements ?

L'objectif de cet événement est donc de fournir une alternative efficace à l'écosystème actuel basé sur des applications natives. Il s'agit d'améliorer l'expérience de l'utilisateur final tout en lui donnant une plus grande liberté dans la façon dont il paie, et quelque soit le terminal utilisé (téléphone, TV, tablette, etc.).

Le résultat de ces travaux aura pour but de fournir une base de développement plus simple et plus sûre pour les développeurs, les marchands, et les fournisseurs de solutions de paiement.

Le Palais Brongniart à Paris comme lieu de rencontres et de discussions

L'atelier de travail sur le Web et les paiements se tiendra les 24 et 25 mars 2014, au Palais Brongniart (La Bourse) à Paris. Le W3C et ses partenaires invitent tous les acteurs essentiels à participer à cet événement, que ce soit les institutions financières, les gouvernements, les opérateurs de réseaux mobiles, les fournisseurs de solutions de paiement, les organisations de cartes de crédit, les entreprises de technologie et les créateurs de contenu.

L'inscription à cet atelier est gratuite mais les personnes intéressées doivent envoyer une déclaration d'intérêt avant le 8 février 2014. Le comité de programme se réunira ensuite pour

décider de l'agenda des deux journées suivant les sujets de discussion prometteurs proposés.

Cet atelier de travail sur les paiements sur le Web est soutenu par Ingenico, Gemalto et Inria/W3C France.

Le W3C fédère l'écosystème du paiement en ligne autour de HTML5

 itespresso.fr/w3c-federe-ecosysteme-paiement-ligne-html5-72234.html

Voici près d'un an, le **W3C**, qui définit les standards utilisés sur la Toile, retenait dix axes de développement prioritaires pour le Web de demain.

En septembre dernier, le consortium avait affiné ses objectifs et centré l'une de ses propositions majeures sur la gestion des **paiements en ligne**. Une équipe avait été mise en place pour oeuvrer à la création de techniques standardisées permettant aux développeurs de ne plus avoir à jongler avec une multitude d'API différentes.

Invités, à cette occasion, à soumettre leurs idées, notamment autour de **HTML5** pour assurer une interopérabilité entre les terminaux, les acteurs du secteur sont aujourd'hui conviés à un atelier de travail qui se tiendra les 24 et 25 mars prochain au Palais Brongniart, à Paris.

Organisé à l'initiative du projet européen HTML5Apps (dont le W3C gère l'aspect scientifique, le volet économique étant chapeauté par ERCIM), cet événement intitulé « Comment voulez-vous payer ? » donnera lieu à des réflexions autour de la mise en place de standards Web ouverts pour les moyens de paiement.

Institutions financières, gouvernements, opérateurs de réseaux mobiles, fournisseurs de solutions de paiement, émetteurs de cartes de crédit, entreprises IT et créateurs de contenu échangeront autour de plusieurs thématiques. Notamment la monétisation des applications Web, la conciliation avec les anciens modèles économiques et l'évolution des services avec la mobilité. Autant de considérations à prendre en compte pour fournir une base commune aux développeurs, aux marchands et aux fournisseurs de solutions de paiement. Au coeur du débat, HTML5, dont les spécifications seront validées courant 2014 par le W3C.

— **A voir aussi** —

[Quiz ITespresso.fr : maîtrisez-vous le paiement en ligne ?](#)

Crédit illustration : 3Dstock – Shutterstock.com

Facebook drones alone won't help the offline world

NS newscientist.com /article/mg22129604.700-facebook-drones-alone-wont-help-the-offline-world.html

Will surfing really take us places? (Image: Titan Aerospace)

Big tech firms like Facebook and Google want to bring the internet to the poor world, but their high-flying access points can be only part of the solution

WHAT will it take to get the developing world online in a meaningful way? Simply hooking people up to the internet may not be enough.

It's a noble aim. People who cannot use the internet are at a huge disadvantage when it comes to acquiring knowledge and skills. Some countries, such as France and Greece, have formally declared internet access to be a basic human right.



But asking how people will get online – be it via drones or high-altitude balloons, as [Google's Project Loon](#) aims to do – may not be as important as asking how they can make the most of the internet once they are online.

"Providing access isn't everything," says Ken Banks, a software developer in Cambridge, UK, who builds mobile products to suit the needs of users in the developing world. "Clearly, anyone building any kind of service there needs to understand their end user, economically and socially. Quite often people charge ahead and build things that simply don't work because they haven't taken the time to do this."

One problem is whether users can take advantage of online commerce, given that in many parts of Africa, for example, people are unlikely to have a credit card, let alone a PayPal account or Bitcoin stash. In Kenya and Tanzania, a mobile payment system called M-Pesa has filled the gap. It allows people to store and exchange money using just their cellphones. However, most websites don't allow you to pay with M-Pesa and are unaware of its very existence.

Later this month, the World Wide Web Consortium will hold [a workshop in Paris, France](#), to explore the issue. The goal is to find efficient and secure ways to make online payment available in the developing world.

"You can open the world of online commerce to these hundreds of millions of people in Africa, who have a way to pay online but cannot use it to access the merchant sites that exist," says Stéphane Boyera, an information technology consultant and one of the workshop's organisers.

In short, high-flying projects aren't going to lift millions of people out of poverty without addressing the challenges that apply to them particularly. Only by involving local people can [start-ups and innovation hubs](#) build products that will ultimately make connectivity meaningful.

[Kurtis Heimerl](#), a graduate student who works on technology for the developing world at the University of California, Berkeley, agrees. His team has built low-cost cellular towers in places like rural Papua New Guinea, and makes a point of holding community meetings to hear locals' thoughts and ideas before proceeding. "You need to know the community you're building for before you can build things for the community," he says.

This article appeared in print under the headline "Internet from on high"

- **New Scientist**
- **Not just a website!**
- Subscribe to New Scientist and get:
- New Scientist magazine delivered every week
- Unlimited online access to articles from over 500 back issues
- **Subscribe Now and Save**

If you would like **to reuse any content** from New Scientist, either in print or online, please **contact the syndication** department first for permission. New Scientist does not own rights to photos, but there are a **variety of licensing options** available for use of articles and graphics we own the copyright to.

[Back to article](#)

ADVERTISEMENT

