

START-UP : iskn anime vos coups de crayon

Grâce à nos sessions d'Arts et Sciences, nous avons eu l'occasion de rencontrer **Timothée Jobert, Directeur Général d'iskn**, une start-up aux idées bouillonnantes d'innovation et à l'histoire digne d'un *american dream*. Le chemin parcouru par les trois créateurs de cette boîte, située à deux pas de Polytech Grenoble, réveillera l'esprit d'entrepreneur de la plupart d'entre vous.

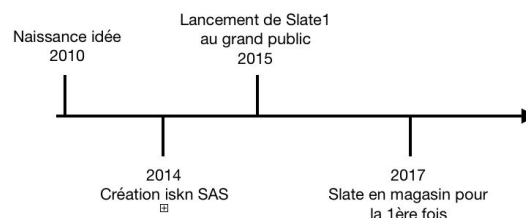


iskn.

Naissance et croissance de iskn

Iskn naît en 2014 suite à la rencontre en 2010 de Tristan Hautson, Jean-Luc Vallejo et Timothée Jobert. Cette start-up grenobloise a pour mission d'enrichir et de faciliter l'interaction avec le monde **numérique**. En 2015 est commercialisé leur premier produit, l'ardoise numérique **Slate**, qui permet aux graphistes de conserver l'expérience authentique du dessin sur papier tout en ayant une reproduction numérique des illustrations. Iskn a lancé une nouvelle version de la tablette en 2017 et deux nouveaux produits vont bientôt être commercialisés dont l'un d'eux se base sur un concept de **jeux créatifs révolutionnaires**.

Le but de iskn est de montrer le processus créatif. Leurs produits permettent de travailler le temps afin de favoriser le mouvement.





Co-fondateurs de iskn. © F. Ardito

L'innovation derrière le succès

A l'origine de la réussite de iskn se trouve l'idée de **pouvoir numériser** ses dessins en utilisant un crayon et du papier. Dans ce but là, iskn a élaboré un système permettant de repérer un aimant au dessus d'un tableau rempli d'électronique. Ils ont donc intégré un aimant dans un crayon et posé une feuille sur le tableau pour permettre de dessiner simplement tout en numérisant le résultat, offrant des possibilités de travail sur le dessin et l'historique de ce dernier par ordinateur. Ce système a été intégré à leur produit phare, **la Slate**, ayant déjà de nombreuses améliorations permettant l'évolution du produit. Iskn souhaite également se lancer dans le jeu, avec leur

produit **Tori**, utilisant la même technologie. Le principe étant de pouvoir repérer certains objets physiques (tel un vaisseau spatial) dans l'espace au dessus de la tablette de jeu via un aimant que l'on intègre dans le dit objet. Il devient alors possible de contrôler un élément de jeu vidéo via sa représentation dans le monde réel. Avec la possibilité de personnaliser ses propres décors de jeu et d'avoir une expérience aussi intense qu'avec la réalité virtuelle sans la contrainte de porter un casque, l'objectif de tori est de permettre une nouvelle interactivité, où la créativité est encouragée.

Le cheminement d'un créateur

Comme Timothée Jobert nous l'a annoncé, la création d'une start-up est un chemin semé d'embûches. Malgré l'aspect **innovant** de la Slate, il a été difficile pour nos trois têtes de déposer leurs premiers brevets ; un dépôt de brevet n'est pas accepté s'il ne fait pas avancer l'état de l'art. Après s'être brièvement découragés, ils persistent. Et comme ils le réaliseront plus tard, tout dépend de la tournure des phrases et l'articulation du sujet. D'autre part, la technicité du manufacturing dépassait iskn qui ne pouvait faire face à tant de technicité. Jusqu'à ce qu'ils développent de nouveaux partenariats (avec entre autres Maped) qui les tirèrent vers le haut années plus tard, iskn pèse 25 brevets et se lance sur le marché américain. C'est leur **pugnacité**, et peut-être leur esprit de

chercheur tenace, qui a fait la différence ; nos trois braves créateurs ont su s'acharner et l'engouement qui en découle est la conséquence logique de leur idée brillante. Malgré quelques erreurs de parcours négligeables, iskn réussit à lever un crowdfunding de \$350 000 et trouve un nouveau partenaire en Bandai Namco. Maintenant une PME de 50 employés, iskn a su surfer sur la vague de leur succès et relever les défis qu'on leur a lancé.

Expressions marquantes

Citations de Timothée Jobert

“On crée des conditions pour que des gens se rencontrent”

“Cette technologie est un pont entre le papier et le numérique”

“Vous vous prenez de nombreuses portes, il faut savoir contourner et passer par la fenêtre”

“C'était un apprentissage enthousiasmant”

Réactions des étudiants suite à l'entretien

“J'ai [...] été étonnée du temps que cela prend pour développer un produit pourtant simple en apparence”
Marine, TIS4

“La manière dont l'entreprise diversifie ses produits [...] est une démonstration qu'une [...] idée de départ peut mener à des dizaines de résultats différents” *Sacha, INFO4*

“Étant [...] musicien, l'entreprise m'a donné envie de trouver une idée innovante dans le milieu musical qui fait intervenir l'informatique et l'électronique” *Farès, IESE4*

