



the Slate 2

DOSSIER DE PRESSE
DÉCEMBRE 2016



TABLE DES MATIÈRES

- 03 INTRODUCTION**
- 07 L'HISTOIRE D'ISKN**
- 11 LA SLATE 2**
- 15 L'APPLICATION IMAGINK**
- 19 À PROPOS D'ISKN**



INTRODUCTION

L'HISTOIRE D'ISKN

LA SLATE 2

L'APPLICATION IMAGINK

A PROPOS D'ISKN



LA SLATE, UNE ARDOISE QUI BOULEVERSE LA PRATIQUE DU DESSIN NUMÉRIQUE

Tout commence par une idée, une envie, une esquisse. Un jaillissement créatif plein de franchise et de hardiesse. Qu'est-ce qui fait encore la force d'un crayon et d'une simple feuille de papier ? L'authenticité et les sensations naturelles de la mine glissant sur cette feuille bien sûr. Pour autant, la puissance du numérique offre aujourd'hui de nouvelles perspectives aux artistes. En créant la Slate, iskn a souhaité combiner l'expérience unique et irremplaçable du dessin sur papier avec les possibilités sans limite du digital. Vous dessinez avec vos propres crayons sur du vrai papier et instantanément vos dessins prennent vie à l'écran.

Le défi d'iskn ?

Réconcilier le monde physique et digital pour une expérience unique.

*Tout change, mais ne changez rien.
Dessinez comme vous l'avez toujours fait.*

TROIS ÉTAPES SIMPLES POUR VIVRE UNE EXPÉRIENCE UNIQUE :



Votre outil favori – Prenez votre crayon favori, passez la bague magnétique autour et votre crayon est prêt à être utilisé avec la Slate.



Une feuille de papier – Prenez n'importe quelle feuille de papier, kraft ou même canson, et placez la sur la Slate. Il est aussi possible d'utiliser un carnet de dessin sur la Slate.

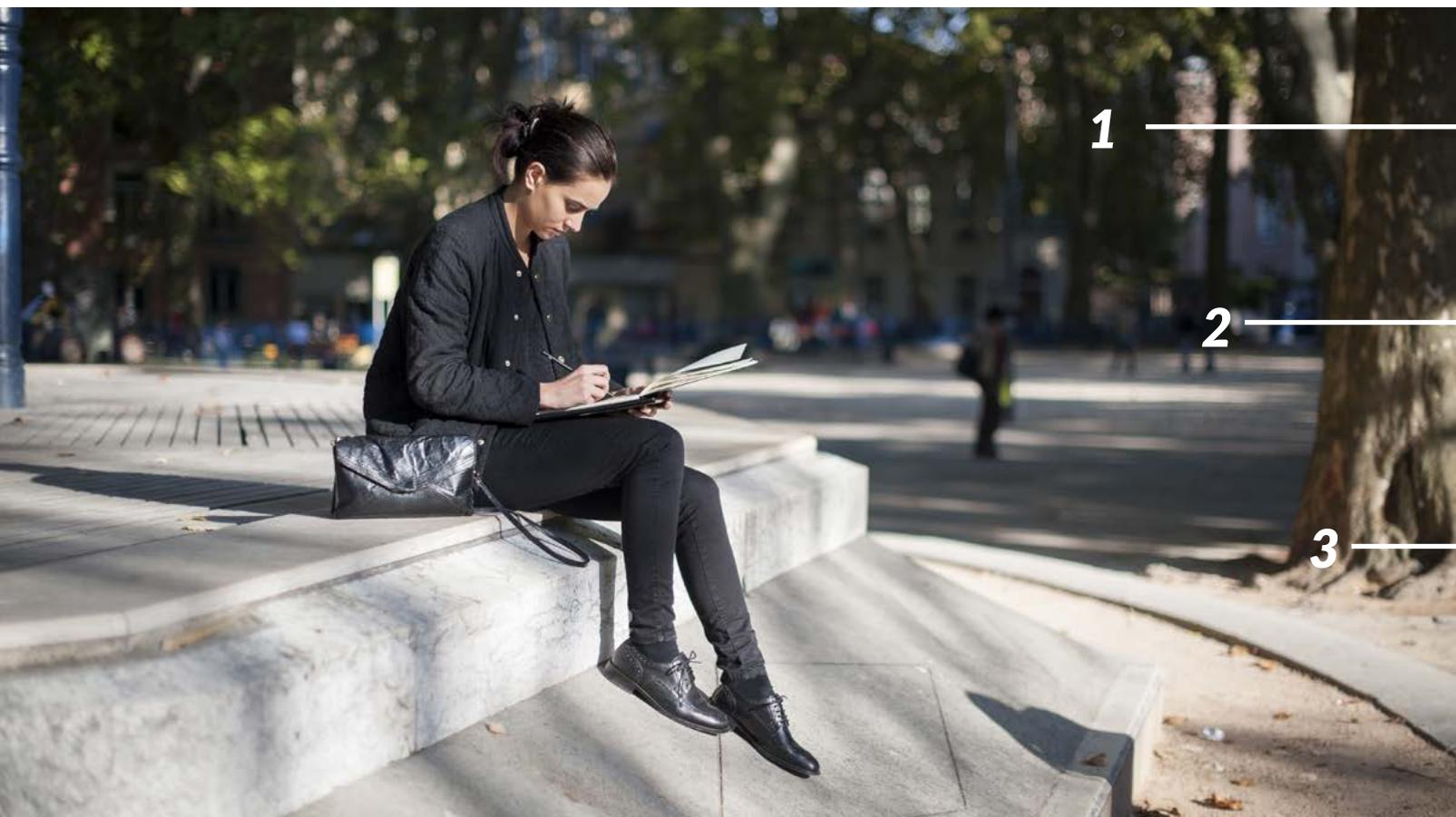


La Slate – Avec votre crayon, muni de la bague, dessinez sur votre feuille comme vous l'avez toujours fait. Vos dessins sont instantanément reproduits et enregistrés sur votre écran.

LE PARFAIT COMPAGNON DES AMOUREUX DU PAPIER-CRAYON

La Slate s'adresse à tous les créatifs, illustrateurs, dessinateurs et griffonneurs ainsi qu'aux amoureux du papier-crayon qui souhaitent conserver les sensations naturelles et inégalées d'un crayon traditionnel glissant sur une feuille de papier tout en bénéficiant des possibilités sans limite du numérique. A l'aide de la bague autour de votre crayon, vos croquis sont instantanément reproduits sur l'écran de votre tablette ou de votre ordinateur.

LIBÉREZ VOS IDÉES, QUAND VOUS VOULEZ



1

MOBILE

La Slate est légère et compacte :

- Format A5 pour la surface de dessin
- Parfaite pour tous vos déplacements

2

AUTONOME

Sans écran, vos dessins sont enregistrés directement dans la mémoire de la Slate :

- 8 heures d'autonomie en continu
- 8 Go de mémoire (+800 000 feuilles)

3

INSTANTANÉ

Vos dessins sont instantanément reproduits sur écran :

- En Bluetooth (iPad / iPhone)
- En USB (Mac et PC)

LE MOT DU PRÉSIDENT

iskn

Sorry, we are working on something
that will completely blow your mind
away. Please come back soon!



*« Notre ambition est de réintégrer dans le monde digital,
l'émotion que procure l'utilisation d'objets authentiques,
pour une expérience toujours plus riche. »*

Jean-Luc Vallejo, Président d'iskn



INTRODUCTION

L'HISTOIRE D'ISKN

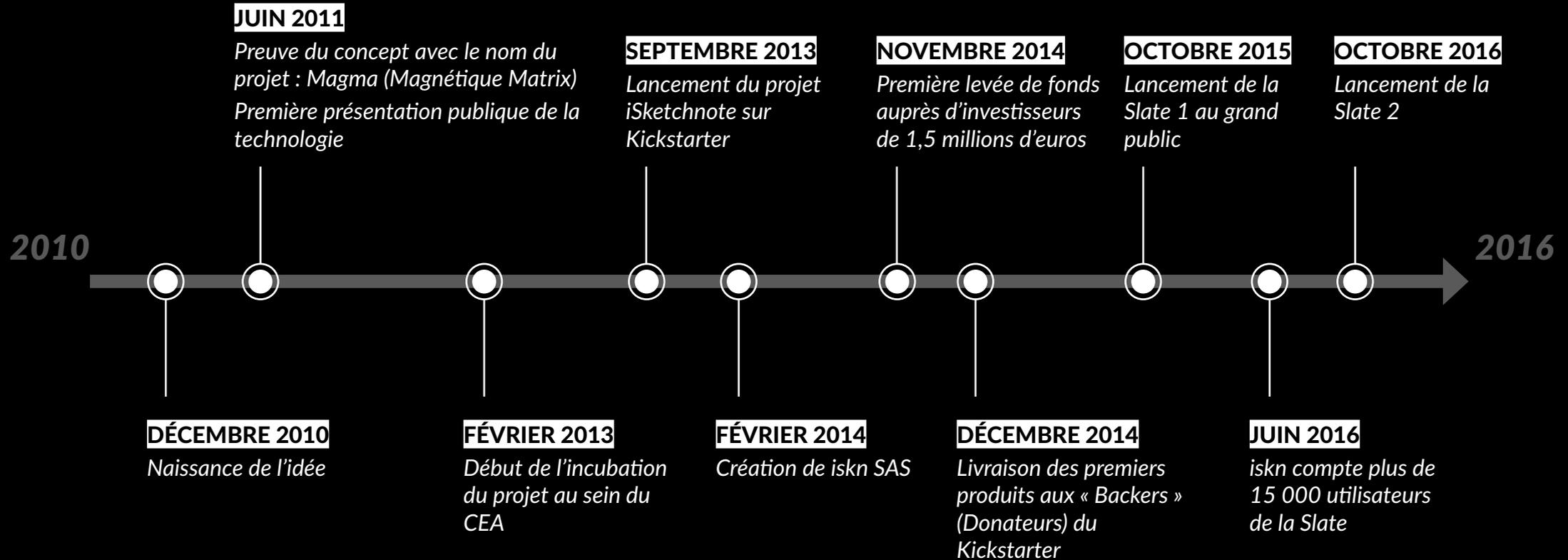
LA SLATE 2

L'APPLICATION IMAGINK

A PROPOS D'ISKN



L'HISTOIRE



L'ORIGINE



L'histoire commence par un matin d'hiver 2010, sous la neige, lorsque Tristan Hautson, Jean-Luc Vallejo et Timothée Jobert se rencontrent dans le sous-sol d'un nouveau bâtiment du prestigieux CEA LETI¹ où s'installe un laboratoire d'innovation ouverte. Rencontre improbable en dehors d'une telle structure compte tenu de leur profil respectif : si Tristan est un jeune ingénieur talentueux en système embarqué, Jean-Luc après un passage remarqué dans le monde du football, s'est orienté sur les stratégies business et occupe un rôle de responsable de plateforme microélectronique, tandis que Timothée a laissé derrière lui son doctorat d'Histoire pour essayer de concevoir au sein du groupe Ux et Créativité les expériences utilisateurs de demain.

Très vite, les trois futurs fondateurs prennent l'habitude de débattre et de réfléchir ensemble. Leur sujet de prédilection ? Les nouvelles manières sensibles d'expérimenter le numérique. Il s'agit d'arriver à rendre le numérique moins froid, désincarné en le mettant en phase avec notre propension naturelle en tant qu'humain à explorer et agir sur le monde à travers une multitude d'objets. Les échanges sont vifs et plein d'enthousiasme. Ainsi naît l'idée d'une bague aimantée localisée par une matrice de magnétomètres émerge. La solution est développée par une équipe menée par Tristan Hautson suivant une démarche centrée utilisateurs autour de deux marchés : l'écriture et l'interaction tangible 3D.

¹ Le CEA a été classé par Reuters parmi les centres de recherche les plus innovants du monde.



LE SUCCÈS DE SA CAMPAGNE DE FINANCEMENT PARTICIPATIF

S'appuyant sur plus de 70 ans d'expertise dans la magnétométrie du CEA LETI, les résultats ne tardent pas à atteindre un niveau d'excellence tel qu'ils incitent les 3 futurs fondateurs à chercher à évaluer l'intérêt du marché de la numérisation de la trace manuscrite sur papier pour cette innovation de rupture. Avec Clément Rosset qui les rejoint dans l'aventure, ils choisissent pour ce faire, de présenter une couverture de protection d'iPad intelligente, permettant de numériser l'écriture sur papier en temps réel, sur la plateforme américaine de financement participatif, Kickstarter.

Mis en ligne le 10 septembre 2013, le projet iSketchnote rencontre un véritable succès et réalise 10 fois son objectif avec près de 350 000 dollars récoltés en 30 jours, 2500 donateurs répartis dans 58 pays dans le monde et une visibilité accrue avec 300 couvertures médias.

LE SOUTIEN D'INVESTISSEUR PRESTIGIEUX

Confortés dans leur vision commune, les trois hommes décident d'associer leur complémentarité pour fonder iskn le 14 février 2014. Ils réalisent dans les mois qui suivent une levée de fond de 2 millions de dollars auprès d'investisseurs aussi ambitieux que prestigieux en la personne de Pascal Cagni, DG et VP Apple Europe de 2000 à 2012, Xavier Niel (Kima Ventures), CEA investissement et, en leader, Partech Ventures.



FRANÇAISE ET UNIQUE AU MONDE

Basée à Grenoble, iskn s'est rapidement dotée d'une filiale aux Etats-Unis pour adresser son marché d'adoption.

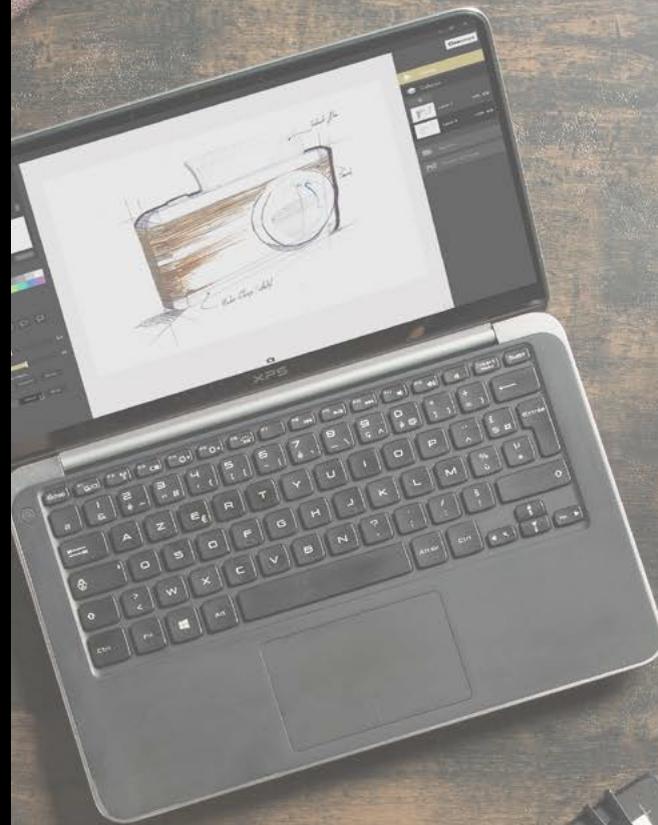
La société continue de consolider son expertise unique au monde pour accroître son avancée technologique.

Pour ce faire elle s'appuie sur une équipe renforcée de spécialistes en systèmes embarqués et sur le laboratoire commun avec le CEA LETI. Une expertise unique concrétisée à ce jour par un portefeuille d'une vingtaine de familles de brevets.

INTRODUCTION
L'HISTOIRE D'ISKN

LA SLATE 2

L'APPLICATION IMAGINK
A PROPOS D'ISKN



LA SLATE 2 VOUS ACCOMPAGNE DANS TOUS VOS INSTANTS CRÉATIFS

Le premier modèle laisse place aujourd'hui à une version plus performante habillée d'un nouveau design, la Slate 2.

La Slate, au design inspiré de son aînée l'ardoise d'écolier, concrétise la volonté de réconcilier le dessin traditionnel sur papier avec le monde numérique.

Plus précise et dotée d'un tout nouveau design, la Slate 2 offre une utilisation simple et intuitive.

Imaginée pour l'ultramobilité, cette ardoise suit son utilisateur partout, à tout moment, sans contrainte. Légère et compacte, pesant moins de 380g pour une épaisseur de 0,7 cm, elle saura aisément trouver sa place dans votre sac.

Profitez d'une liberté totale avec le mode « sans écran »

Dotée d'un mode 'sans écran' votre Slate fonctionne en totale autonomie grâce à sa batterie longue durée (8h d'autonomie continue) et sa mémoire interne de 8Go (+800 000 feuilles). Saisissez vos idées partout, où vous allez, quand vous voulez et transférez vos créations aussitôt rentré.



OÙ TROUVER LA SLATE ?

La Slate 2 est disponible

SUR LE SITE D'ISKN

www.iskn.co/fr/slate-2/

169€ AVEC :

- 1 Slate 2
- 1 Stylo noir
- 1 Crayon à papier muni d'une bague universelle
- 2 Pinces
- 1 Carnet de feuilles
- 1 cordon USB

La Slate est vendue depuis fin 2016 dans les enseignes suivantes : Darty, Boulanger, Cultura et la Fnac, ainsi que dans un certain nombre de magasins indépendants, tels que les Apple Premium Reseller.

Trouvez un magasin revendeur de la Slate sur www.iskn.co/fr/trouver-un-magasin/



THE PEN

Inspirés du célèbre Carré Conté®, nos stylos munis d'une bague magnétique ont été étudiés pour vous procurer un grand confort d'utilisation au quotidien. Ils allient parfaitement ergonomie et pouvoir numérique pour accompagner les artistes les plus exigeants. Ils utilisent des recharges d'encre de qualité supérieure.



19,90€

THE RING

Les utilisateurs de la Slate peuvent utiliser leurs propres crayons. iskn a mis au point une bague compatible avec un large panel d'outils.

Grâce à the Ring, la bague iskn, il est maintenant possible d'associer l'utilisation naturelle d'un crayon avec la puissance du numérique.

Deux adaptateurs ont été développés pour que chaque utilisateur puisse utiliser la bague sur son outil favori et pouvoir ainsi proposer des créations uniques respectant le style de chaque créatif.



19,90€



THE TIP

Avec the Tip, transformez votre ardoise en tablette graphique.

The Tip est le stylet iskn spécialement conçu pour tous ceux qui souhaitent transformer la Slate en une tablette graphique et/ou qui souhaitent utiliser Imagink pour une mise en couleur de leur dessin sans toucher à leur version papier.

Inspiré du stylo iskn (the Pen), sa mine remplaçable et son design ergonomique offre les mêmes sensations authentiques que celles d'un crayon glissant sur une feuille de papier.

Notre astuce : Avec Imagink, utilisez aussi the Tip pour gommer !



14,90€

INTRODUCTION

L'HISTOIRE D'ISKN

LA SLATE 2

L'APPLICATION IMAGINK

A PROPOS D'ISKN



IMAGINK, UNE APPLICATION OÙ LA CRÉATIVITÉ N'A PLUS DE LIMITES



Imagink offre une variété de brosses permettant de retranscrire au mieux l'expressivité du dessin en s'approchant du sentiment de matière et en gardant l'émotion du trait manuscrit. Six brosses au total (stylo, crayon à papier, feutre, feutre biseauté, aérographe, pinceau et gomme) aux textures réalistes et personnalisables (couleur, opacité, épaisseur du trait) permettent de sublimer ses coups de crayons pour un rendu numérique parfaitement fidèle à la création initiale.

L'application permet d'importer des images directement dans sa création et de gérer des calques pour un travail précis et sans aucune barrière à la créativité.



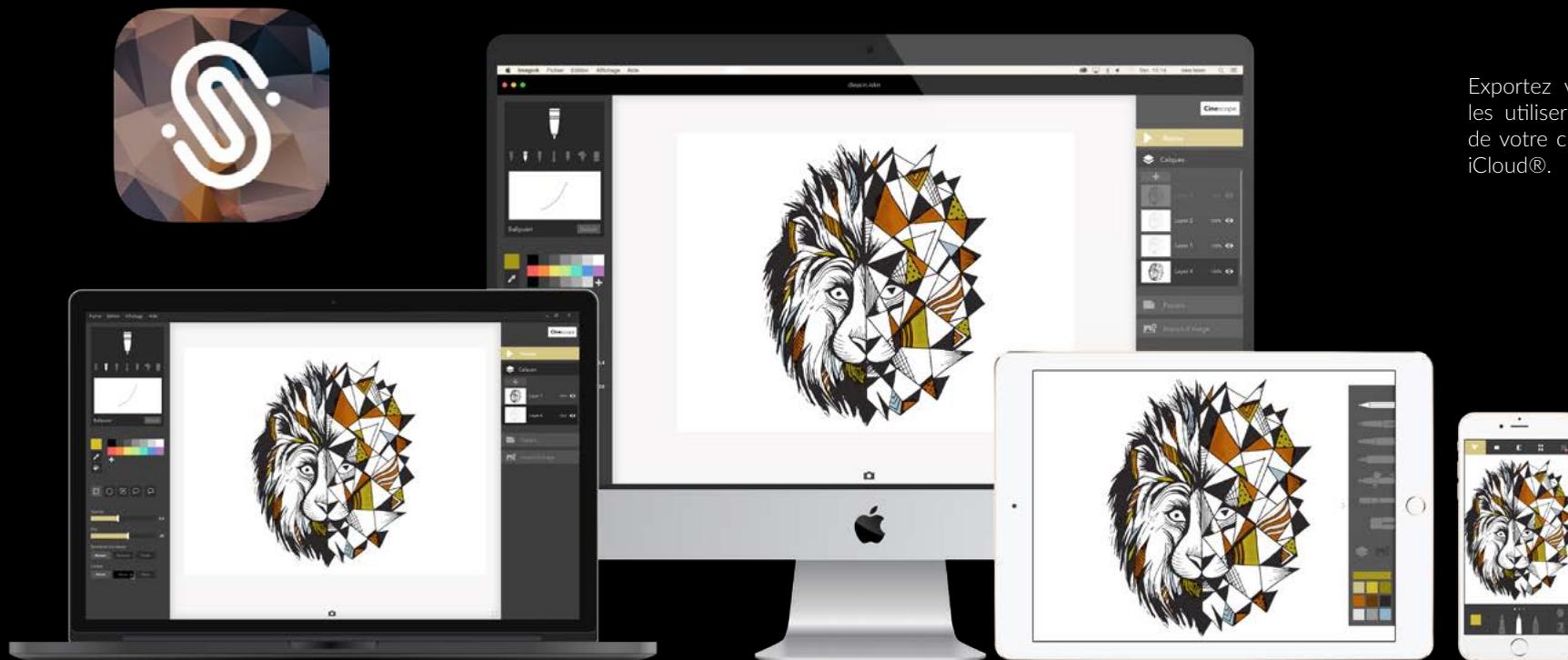
Avec Imagink, il est possible d'exporter et de partager son talent au format de son choix (PNG, MP4, PSD et SVG).



Exportez vos dessins et notes pour les utiliser sur les services de Cloud de votre choix tels que Dropbox® ou iCloud®.

Toujours présente, la fonction Replay permet de rejouer la construction d'un dessin et de partager sa fibre artistique à sa communauté. Très bientôt, Imagink Studio permettra de donner vie à ses créations de manière inédite.*

**voir page suivante*



Imagink est compatible iPad, iPhone, Mac, PC.
Une version Android est à venir.

LA SLATE UTILISÉE AVEC VOS PROPRES LOGICIELS DE DESSINS

Pour permettre aux utilisateurs de couvrir l'ensemble de leur processus créatif, du papier au tout digital, la Slate est désormais compatible avec la plupart des logiciels de dessin.

Exemples : Photoshop, Illustrator, MyPaint, CorelDRAW, etc.



INTRODUCTION

L'HISTOIRE D'ISKN

LA SLATE 2

L'APPLICATION IMAGINK

À PROPOS D'ISKN



LA START-UP ISKN

iskn, dont la mission est d'enrichir et faciliter l'interaction avec le monde numérique, a été fondée en février 2014 par une équipe passionnée d'art et de numérique. Issue de 5 années de R&D en collaboration avec le CEA-LETI, la société, design, conçoit et commercialise la Slate, une surface intelligente qui augmente la valeur des objets physiques en leur permettant d'interagir avec le monde digital.

Le défi d'iskn : réintroduire dans le monde numérique, l'émotion que procure l'utilisation d'objets authentiques pour une expérience toujours plus riche.

Cette surface intelligente matérialise le savoir-faire unique d'iskn basé sur des algorithmes propriétaires qui permettent de localiser un objet physique en 3 dimensions suivant 5 degrés de liberté. La technologie aux 20 brevets est appelée à intégrer de nombreux nouveaux produits associés à diverses et multiples applications, un savoir-faire spécifique, à la croisée des chemins entre électronique, informatique et magnétisme.

Pour en savoir plus : www.iskn.co/fr

 La société est basée à Grenoble, France

20 BREVETS

+ DE 70 ANS D'EXPERTISE

22 COLLABORATEURS



LES 3 CO-FONDATEURS

TRISTAN HAUTSON

Directeur du pôle recherche et développement

Diplômé en 2010 de la filière électronique et système embarqué de l'école d'ingénieur ENSEIRB-MATMECA, Tristan Hautson a commencé par travailler au sein du CEA-Leti sur un projet de ressourcement interne. L'objectif de ce projet était d'utiliser un réseau de magnétomètres tri-axe pour localiser un aimant permanent en 3D.

Pendant 18 mois il étudie cette technologie à travers la conception de prototypes électroniques, le développement d'algorithmes dédiés et des démonstrateurs permettant de mettre en avant les possibilités. Pendant deux ans lamaturation de la technologie donnera lieu aux dépôts de onze brevets. En 2014, il quitte son poste au CEA pour prendre la direction du pôle recherche et développement au sein de la startup iskn créée pour valoriser cette technologie.



TIMOTHÉE JOBERT

Directeur général et directeur de l'expérience utilisateurs

Titulaire d'un doctorat d'histoire contemporaine, Timothée Jobert se spécialise dans la conception technologique centrée sur l'expérience utilisateur au sein de Minatec Ideas Lab entre 2006 et 2007. Il rejoint ensuite une startup spécialisée dans la capture de mouvement (Movea) pour mener un projet sur le gaming, avant de rentrer en 2010 dans un laboratoire d'innovation technologique au sein du CEA Grenoble. Il y développe une activité sur le design d'interaction et de l'expérience utilisateur. Il dirige plusieurs projets avec de grands industriels (ST Ericsson, Oxyane, Sanofi...) dans le domaine de la mobilité, du smart Home, etc.

Il rencontre fin 2010 Tristan Hautson et Jean-Luc Vallejo avec lesquels il lance un nouveau projet, iskn technologie. En 2014, il quitte son poste au CEA pour prendre les fonctions de DG et de directeur du design de l'expérience utilisateurs au sein d'iskn.



JEAN-LUC VALLEJO

Président Directeur Général

En 2008, il complète sa formation par un Mastère spécialisé en management de l'innovation. C'est en 2010, lors d'une rencontre avec Timothée Jobert et Tristan Hautson, que l'idée d'utiliser une nouvelle brique technologique issue du CEA-Leti, pour numériser l'écriture manuscrite,

tout en continuant à utiliser une simple feuille de papier et de simples stylos dénués d'électronique, émerge. Il est alors chef du laboratoire d'innovation technologique centrée utilisateurs.

En 2014, il quitte son poste au CEA-Leti pour fonder la société iskn avec ses associés et occuper le poste de PDG.



CONTACT

LYDIE ROURE

lydie.roure@iskn.co

09 82 49 31 64



iskn

iskn.co