

Des jouets pour les petits et les grands



Pierre Bureau

En franchissant le seuil de la porte d'Arimaz, située dans les locaux des Ateliers de la Ville de Renens, on remarque que cette pépinière d'entreprises spécialisées dans les domaines du design, de la communication et de l'architecture, héberge bien d'autres surprises. On retombe en enfance à la découverte de divers jouets originaux, des chiens, des pingouins, quelques-uns encore à l'état de prototype, tous robotisés, mobiles, certains un peu bruyants, tous amusants.

La société Arimaz SA, fondée en mars 2008, est spécialisée dans la création, le développement et la commercialisation de jouets interactifs robotisés. Une activité inhabituelle certes, mais promise à un bel avenir. Témoignage de Pierre Bureau, fondateur et directeur de la société.

Pouvez-vous retracer brièvement votre parcours jusqu'à l'initiation de votre projet d'entreprise et expliquer quelles en furent les motivations?

Pierre Bureau: Après un parcours d'environ 7 ans dans le domaine de la robotique mobile, je me suis fait la réflexion que le plus gros potentiel de la robotique à court terme était dans les applications ludiques. J'ai donc décidé de me lancer dans la création d'une entreprise spécialisée dans ce domaine. Arimaz se démarque de la robotique de services en se concentrant sur des produits de distraction qui sont à la frontière du jouet, du jeu vidéo et d'Internet.

Quel est votre projet phare à ce jour?

L'équipe se concentre avant tout sur le développement du projet *mydeskfriend*, un concept de jouet interactif communicant, doué d'une personnalité et de capacités qui évoluent en fonction des interactions avec l'utilisateur. Le robot *mydeskfriend* peut aussi communiquer avec Internet à travers un PC pour se connecter avec des services web. Il peut, par exemple, lire des messages, la météo ou des nouvelles récupérées sur vos sites favoris.

Dans un premier temps, nous (le Service de l'économie) avons en effet connu votre projet sous le nom *mydeskfriend*. Vous n'aviez alors pas encore constitué de structure juridique. Pourquoi ce changement de nom et cette création quelque peu tardive de la société Arimaz SA?

Lors du démarrage, le nom du produit était systématiquement utilisé pour identifier le projet. Plus tard, lorsque la constitution d'une SA s'est avérée nécessaire, il nous a semblé important de différencier le produit de la société, Arimaz ayant bien sûr pour objectif de commercialiser d'autres produits que le robot *mydeskfriend*.

Dans le cadre de la constitution et des premiers mois d'existence de votre société, quelles furent les étapes clés?

La constitution de la société a fait suite à une période d'environ six mois de préparation, avec notamment la participation au programme Venture Leaders, la mise au point d'une preuve de concept et de nombreuses discussions avec des investisseurs potentiels ou acteurs du monde de la création de start-up en Suisse.

Le déclencheur a été l'obtention du soutien de la FIT, tout est ensuite allé très vite avec l'installation dans les ateliers et les premières embauches. L'année 2008 a été marquée par le développement de nos technologies et la recherche de partenaires commerciaux, qui ont abouti sur une première levée de fonds.

Arimaz regroupe maintenant une petite équipe d'ingénieurs passionnés et extrêmement impliqués dans le projet. Nos objectifs pour 2009 sont le lancement du robot *mydeskfriend* sur le marché et la concrétisation des projets d'intégration de la technologie Arimaz dans des produits de sociétés tierces.

Votre activité se situe à mi-chemin entre l'industrie traditionnelle du jouet et les technologies de l'information et de la communication. En tant que petite start-up, comment vous profilez-vous sur le marché?

Pour une start-up en phase de démarrage, il est critique de se confronter à la réalité du marché le plus tôt possible. C'est finalement grâce aux rencontres avec des acteurs des industries concernées que le positionnement d'une jeune société peut s'affiner et répondre à une demande réelle.

Arimaz propose aujourd'hui un premier robot ludique pour lequel nous avons rencontré un fort intérêt, et un ensemble de technologies propriétaires dédiées au développement de robots ludiques et d'objets communicants. Ces technologies répondent à une problématique transversale dans l'industrie du jouet, qui consiste à créer des jouets plus interactifs, plus intelligents et connectés avec Internet.

Comment percevez-vous votre avenir et celui de votre société?

Pour l'instant, Arimaz se développe bien, et nous avons des perspectives de marché prometteuses. La situation des marchés financiers pourrait rendre plus difficile de futures levées de fonds, mais nous sommes actuellement concentrés sur la génération de revenus, grâce à la mise sur le marché du robot *mydeskfriend* ou à travers un modèle de licence de la technologie Arimaz pour des projets dans le jouet ou le jeu online. ■

Propos recueillis par Mathias Paquier
Carte de visite d'Arimaz en page 32

