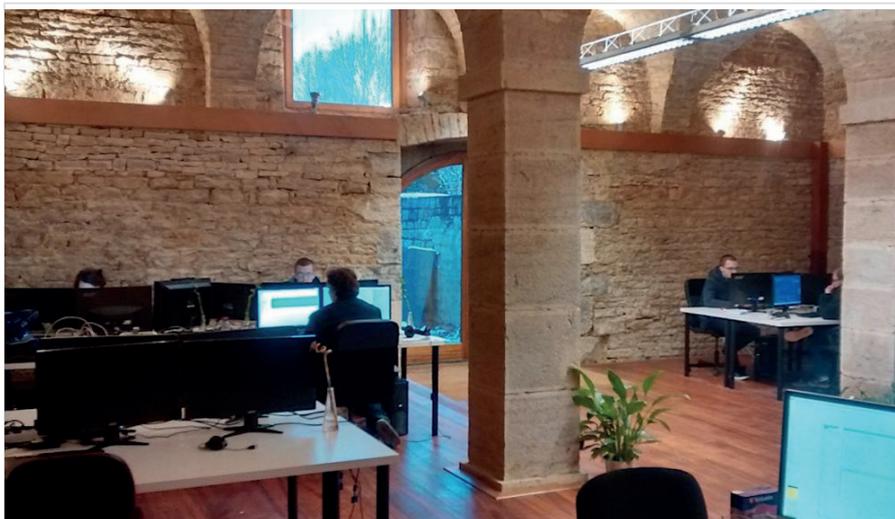


| | | | |
|-----|-------------------------------|---------------------|--|
| 008 | UTBM Service communication | Trâces écrites News | 26 janvier 2017 |
| | | | Shine Research - jeu vidéo - TMS - projet - recherche |

Avec sa chaîne de production maison, Shine Research conquiert la planète du jeu vidéo

NUMÉRIQUE/DOUBS. Développée depuis 2003, Shine Engine est une chaîne de production logicielle qui fait référence dans le jeu vidéo et le serious game et que la start-up continue de faire évoluer en l'adaptant aux besoins de ses clients.

Un double positionnement unique en son genre qui porte ses fruits à l'heure de la transition numérique : en 2016, Shine Research a triplé son chiffre d'affaires, et l'aventure ne fait que commencer.



L'équipe en plein travail dans de somptueux locaux, un ancien prieuré, à la périphérie de Besançon.

Après avoir passé les quatre premières années de sa vie sur le technopôle Temis, à Besançon, en incubateur puis en hôtel d'entreprises, Shine Research s'est offert ses propres murs dans l'ancien prieuré d'Ecole Valentin.

Elle s'y est installée fin 2016 et est passée de 50 à 190 m², dans le niveau inférieur du bâtiment, tout en pierres et hautes voûtes, avec accès au jardin. Les neuf salariés apprécient. Sept d'entre eux sont en CDI et deux sont free-lance.

Cinq sont d'anciens élèves de Sylvain Grosdemouge, le président et fondateur de la start-up qui enseigne aussi les « méthodes et outils pour la programmation objet » à l'Université de Franche-Comté. « *L'université cherchait quelqu'un sur ce sujet et moi je cherchais à monter une équipe. C'est un bon accord.* »

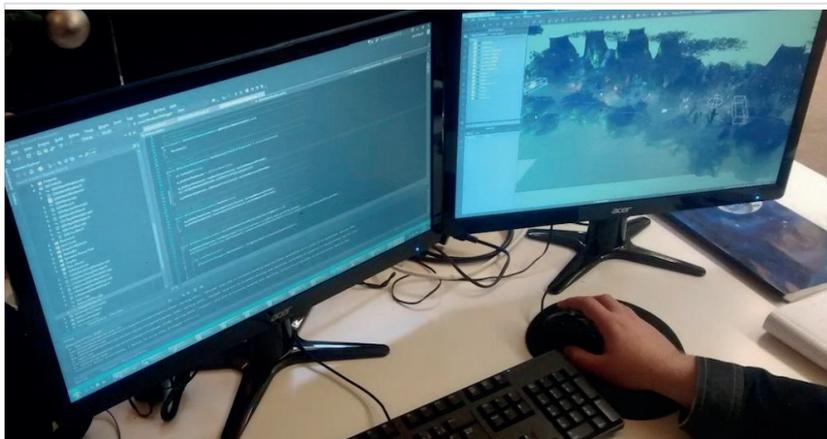
Spécialisée dans le développement d'applications logicielles multiplateformes, la réalité virtuelle et la réalité augmentée, Shine Research dispose d'un gros bonus : une chaîne de " production logicielle propriétaire ", baptisée Shine Engine et développée par son dirigeant depuis 2003 pour un investissement total R&D d'1,5 million d'€. Ce qui en fait une référence dans le jeu vidéo et le serious game - comme Word pour le traitement de texte ou Excel pour les-tableurs.

<http://franche-comte.cci.fr/formation-emploi/verser-sa-taxe-dapprentissage-0>

« *Notre force est là, dans la R&D que nous capitalisons au service de nos clients. Nous faisons de la recherche appliquée aux projets en répondant à leurs besoins et, si cela implique de gros budgets, en allant aussi chercher des financements. Nous investissons en permanence dans cette chaîne de production affinée et mise à jour.* »

La petite entreprise grandit doucement mais sûrement, au rythme désormais de trois embauches par an. La taille idéale ? « *C'est le marché qui décidera* », estime Sylvain Grosdemouge, qui ne veut pas se donner de limites. Les 180 m² laissent encore de belles possibilités de croissance...

Battlefleet Gothic : Armada et Space Hulk



La start-up a développé une chaîne de production logicielle baptisée Shine Engine qui fait référence dans le jeu vidéo et le serious game.

[\(http://www.fondation-bpbf.fr/\)](http://www.fondation-bpbf.fr/)

La suite ? L'année 2017 a bien démarré, avec deux projets collaboratifs de recherche. L'un avec la Haute Ecole Arc (Suisse) et l'UTBM (Université de Technologie de Belfort-Montbéliard) portant sur la conception d'un simulateur de prévention des TMS, et auquel s'associent des entreprises comme PSA, pour l'industrie automobile, mais aussi Longines et Audemars-Piguet, pour l'horlogerie suisse.

L'autre avec un lycée agricole de Besançon pour la modélisation d'une forêt et des essences qui la composent afin d'anticiper son évolution en fonction de différentes interventions humaines.

« Le but est de créer une plateforme virtuelle d'environnement forestier permettant d'envisager différents scénarios, et d'étendre ce système à d'autres secteurs. Là encore on utilise Shine Engine que l'on fait toujours évoluer et qui pourra servir à d'autres projets. »

« Les premiers clients ont accès à la version en cours de développement. La phase de finalisation R&D liée à ce mode de distribution est prévue courant 2018, et le lancement commercial suivra », confie Sylvain Grosdemouge.



Qui est Sylvain Grosdemouge ?

Franc-comtois, le dirigeant fondateur de Shine Research est tombé dans la marmite de la programmation tout petit.

« J'ai commencé à programmer à l'âge de 8 ans puis, de 8 à 18 ans, j'ai rejoint le mouvement Demoscene qui consiste à faire des applis en temps réel pour repousser les limites matérielles de l'ordinateur. »

En 1998, devenu grand, Sylvain Grosdemouge est entré dans l'industrie du jeu vidéo, gourmande de telles compétences, où il a fait ses armes en passant par différents studios parisiens : Infogram, Delphine Software International, Wizarbox...

« Pendant toutes ces années j'ai acquis pas mal d'expérience. Mais je voulais revenir en Franche-Comté et je suis parti de chez Wizarbox en 2009 pour créer Shine Research. »

Pendant deux ans, le futur créateur d'entreprise a continué à travailler pour Wizarbox, à distance, tout en mûrissant son projet. Il a franchi le pas

en 2011 en intégrant l'incubateur de Franche-Comté.

Accompagnée par l'association de conseil à la création d'entreprises BGE, la société proprement dite a été créée en 2012.

Photos fournies par l'entreprise.