

Tixeo Soft

DES ESPACES EN 3 DIMENSIONS POUR COLLABORER

L'INNOVATION

- > Tixeo Soft a retravaillé en 3 dimensions les interfaces des espaces de travail collaboratif et développé une plate-forme logicielle, le **WorkSpace3D**.
- > Les participants aux réunions virtuelles disposent chacun d'un « avatar » en relief évoluant dans un espace en 3D, où peuvent être insérées les applications partagées : partage de fichiers, tableau blanc, navigation collaborative, éditeur de texte coopératif et visualisation d'objet 3D.
- > Un mode 2D permet un accès sans carte vidéo accélérée.

L'ENTREPRISE



Siège: Montpellier (Hérault)

Création: décembre 2003

Dirigeant: Renaud Ghia

Statut: SARL

Capital: 10 000 euros

Actionnaires: 100 % privé

Chiffre d'affaires 2005 (prévisionnel): 190 000 euros

Effectif: 3 personnes

La 3D pourrait apporter aux interfaces hommes/machines la convivialité dont elles étaient dépourvues. C'est à partir de cette idée que trois élèves ingénieurs de l'Ecole privée des sciences informatiques (EPSI) de Montpellier ont planché sur leur projet d'étude. « Nous nous sommes aperçus assez vite que les gains de la 3D se situaient finalement plus au niveau du travail collaboratif », se souvient Renaud Ghia, l'un des trois acolytes, aujourd'hui gérant de Tixeo Soft, la société créée pour commercialiser leurs développements. Il leur aura fallu quatre ans de R & D pour créer un espace de travail collaboratif en 3D susceptible de concurrencer les solutions existantes, toutes en 2D, mais portées par des entreprises de taille internationale: le suédois WebEx, le français Genesys Conferencing et les poids lourds américains Microsoft et Macromedia. Destiné à un usage professionnel, Workspace3D n'est pas pour autant un outil de revue de projet de maquette numérique. Inspiré des outils d'animation 3D, il ne sait pas encore manipuler des fichiers de CAO 3D mécanique. En revanche, son espace virtuel

en relief, personnalisable, permet de recréer un environnement convivial dans lequel les avatars de participants peuvent évoluer naturellement. Un tour de tête, et l'on sait « qui fait quoi » et « comment il le fait ». Les prochains développements permettront de personnaliser également les avatars, que l'on choisit aujourd'hui dans une bibliothèque. La vidéo 3D et le son spatialisé sont également au programme des développements futurs. Autant de nouvelles fonctionnalités séduisantes mais qui ont un coût. Certes, la consommation de bande passante est plutôt bien optimisée, même si une liaison ADSL reste requise. Mais sans carte graphique au standard OpenGL, l'application ne peut plus fonctionner qu'en mode dégradé 2D.

De nombreuses fées se sont penchées sur le projet

Commercialisé depuis septembre 2004, le produit a déjà séduit la direction informatique du CEA à Saclay et une association d'architectes. Pour en arriver là, de nombreuses fées se sont penchées sur le projet, en commençant par l'Anvar, en 2002, via son programme d'aides aux jeunes. Ensuite, le Centre européen d'entreprises et d'innovation (CEEI) de Montpellier a également accompagné le projet. Le Laboratoire d'informatique et de Robotique de Montpellier, dépendant du CNRS, a, lui aussi, apporté son aide pour résoudre des problèmes de synchronisation réseau. Aujourd'hui hébergé à Cap Omega, TixeoSoft bénéficie de l'expertise des équipes de cette pépinière en matière d'aide au développement. « Nous commençons à regarder du côté des investisseurs privés, mais nous nous concentrons surtout sur la commercialisation du produit par des contacts directs auprès des grands comptes dans un premier temps », explique un Renaud Ghia très confiant: « La 3D est l'interface de demain, insiste-t-il. Sun Microsystems a un projet dans ce sens, baptisé Looking Glass, et Microsoft devrait l'intégrer dans son prochain système d'exploitation LongHorn. » ● AURÉLIE BARBAUX