

KineQuantum

E-SANTÉ . RÉALITÉ VIRTUELLE . SENIOR

KineQuantum développe le 1er logiciel en réalité virtuelle qui permet aux kinésithérapeutes d'augmenter leur panier moyen, de gagner du temps et de soigner plus efficacement leurs patients grâce à des exercices de rééducation ludiques et immersifs, effectués en autonomie.

Rééducation post-AVC, lombalgie, fracture de l'épaule ou entorse de la cheville : KineQuantum propose plus de 60 exercices variés de "digital rehab", adaptés également aux seniors et aux handicapés.

BESOINS

Savez-vous combien coûte une séance de kinésithérapie de 30 minutes ? 16 € en moyenne (tarif encadré par la sécurité sociale).

Pour gagner correctement leur vie, les kinésithérapeutes enchainent les patients à travers de longues journées de travail et sont souvent obligés de recevoir plusieurs patients à la fois. Conséquence : **61% d'entre eux se sentent menacés par le burn-out** et 80% jugent leurs journées de travail trop longues.

Les patients, quant à eux, se sentent délaissés puisqu'ils sont laissés seuls dans plus de 50% des cas. De plus, sans surveillance et par peur de la douleur, ils effectuent mal les mouvements demandés ce qui nuit considérablement à leur rééducation.

SOLUTION

KineQuantum permet aux kinésithérapeutes de gagner en rentabilité et d'augmenter leur panier moyen en traitant de manière qualitative davantage de patients en simultané. **1 séance KineQuantum = entre 16€ et 20€ de gagnés. KineQuantum est rentable en moyenne en 1 an d'utilisation.**

Côté patient, ils sont plus motivés qu'avec une rééducation classique grâce à l'utilisation d'exercices ludiques. En pleine immersion, ils bénéficient également de l'effet antalgique de la réalité virtuelle. Selon des études américaines, on constate en réalité virtuelle une **diminution de la douleur ressentie de 50 %**.

100% des patients estiment que KineQuantum est au moins aussi efficace que leur traitement habituel, dont **95% d'entre eux le juge a minima « plus efficace »** que ce dernier.

L'ÉQUIPE



Lucas Vanryb, Président & responsable R&D (41,1%). **Ingénieur des Mines** et détenteur d'un **master HEC Entrepreneurs**.

Nathan Toledano, responsable commercial (32,9%), diplômé de Royal Holloway et de la **London School of Economics**.



Natacha Vanryb, responsable marketing (26%), diplômée de l'ESSEC BBA. **9 ans d'expérience** dans des groupes de conseil (EY puis PwC).



BUSINESS MODEL

Nous fournissons à nos clients une solution « clé en main » comprenant :

- Le masque de réalité virtuelle & ses accessoires
- Un ordinateur puissant compatible VR
- Le logiciel KineQuantum & une formation en ligne
- La prestation d'installation
- La maintenance & les mises à jour (nouveaux exercices)

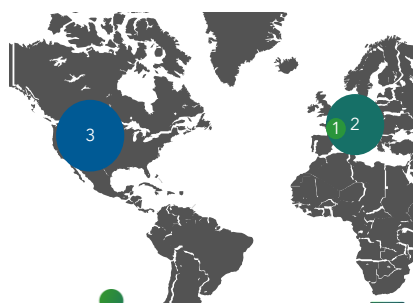
Deux méthodes d'achats :

- L'achat comptant à **9 640 € puis 50 €/mois** à partir de la 2^{ème} année pour continuer à bénéficier de la maintenance et des mises à jour.
- L'achat en leasing avec notre partenaire Medilease à **250€/mois pendant 4 ans puis 50 €/mois** à partir de la 5^{ème} année pour continuer à bénéficier de la maintenance et des mises à jour.

Nous avons pensé notre modèle pour un maximum de « scalabilité » : la prestation de montage des PCs est externalisée à un prestataire européen **LDLC** et la prestation d'installation à **BugBusters**.

LE MARCHÉ

Il y a **1,5 million de physiothérapeutes** dans le monde.



PAYS	NB PHYSIOS
États-Unis	242 500
Allemagne	189 000
France	87 701
Italie	65 000
UK	55 000
Espagne	45 000

87 701
kinésithérapeutes
en France en
2017.

86%
exercent en
cabinet libéral.

+ 50% de
consommation de
soins de kiné en
10 ans en France.

Peu d'acteurs sur le marché, les 1ers ont été créés fin 2015 :

- Virtualis & Vestibulus qui se concentrent sur un marché de niche, le vestibulaire (3% des pathologies traitées)
- C2Care, la solution « low cost » qui utilise du matériel d'entrée de gamme et se disperse dans de nombreux domaines sans les couvrir correctement (phobies,...)
- VRHealth, qui n'a aucune pénétration marché
- Mindmaze, qui traite les pathologies neurologiques avec son propre matériel et coûte 85 000 \$.

KineQuantum est la seule solution, accessible aux kinésithérapeutes, aussi performante (matériel haut de gamme pour des mesures précises et une expérience immersive), que complète en termes de pathologies adressées.

TECHNOLOGIE

Nous avons développé en 2 ans de R&D une solide base de savoir-faire :

- Enchaînement d'exercices : lancement d'une séquence autonome d'exercices ciblés en VR



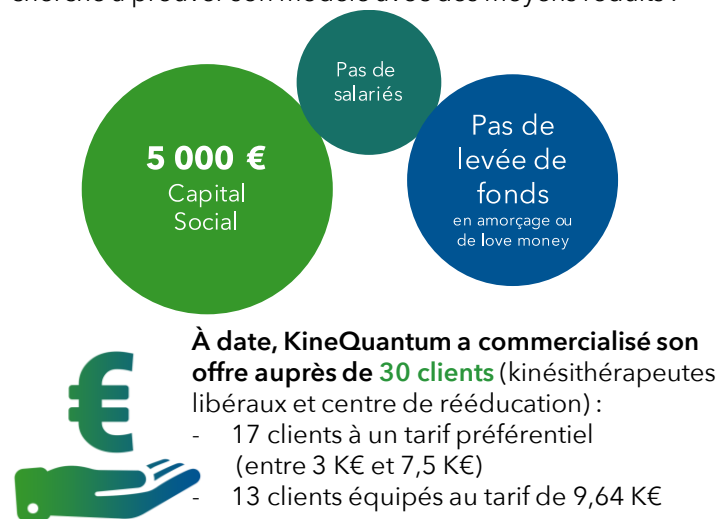
- Enregistrement de data : enregistrement des données de mouvement en VR
- Analyse real-time : analyse des compensations du patient en temps réel
- Préhension VR : système de préhension d'objets à l'aide des manettes
- Difficulté progressive : système de jeu à difficulté progressive standardisée
- Intégration de consignes à l'exercice
- Data analytics : logiciel de programmation de séances et d'analyse des données

Temps de développement et d'intégration d'un nouveau prototype d'exercice = 2 semaines

POC VALIDÉ

Financement « bootstrap »

Depuis la création jusqu'en janvier 2018, la société a cherché à prouver son modèle avec des moyens réduits :



La société est forte d'un relais presse important : 80+ couvertures (TV, web, radio).



Exemple de cas client : Christophe Michel, kinésithérapeute

- Son besoin : se simplifier la vie, faire du vestibulaire différemment, économiser de la place
- Statistiques d'utilisation depuis janvier 18 : 561 séances réalisées et 3 151 lancements d'exercices
- **Rentabilité : 17 952€ gagnés**

CAUTION SCIENTIFIQUE

KineQuantum a obtenu la **validation d'un comité scientifique de haut niveau** :

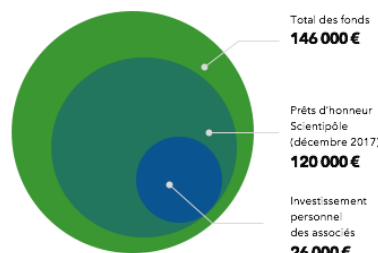
- Dr Edouard Karoubi, chef de pôle gériatrie - groupe des Hôpitaux Universitaires Paris Sud
- Alexandra Roren, Pt, Phd, cadre de rééducation au service de rééducation et réadaptation de l'appareil locomoteur et des pathologies du rachis - hôpital Cochin
- Dr Gérard Rajzbaum, chef de service de rhumatologie - groupe Paris Saint-Joseph
- Pr. Benedicte Forthomme, kinésithérapeute en chef - CHU de Liège

Par ailleurs, **2 études cliniques** sont en cours, à l'hôpital Cochin (1^{er} hôpital du classement du Point 2017 en rhumatologie) et à l'hôpital Saint-Joseph.

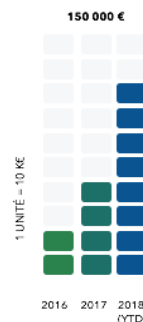


FINANCEMENTS

Financement de la preuve de concept



Chiffre d'affaires



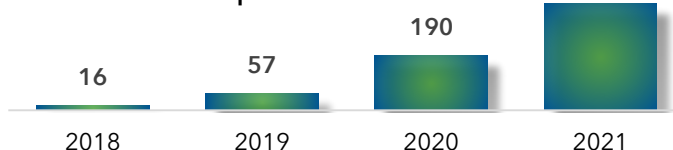
Burn Rate



PLAN DE DÉVELOPPEMENT

	Chiffre d'affaires	Marge brute	Bénéfice net
2018	128 533	95 467	-60 050
2019	442 787	324 987	-926 279
2020	1 300 000	1 115 357	-125 207
2021	3 009 930	2 236 997	578 436

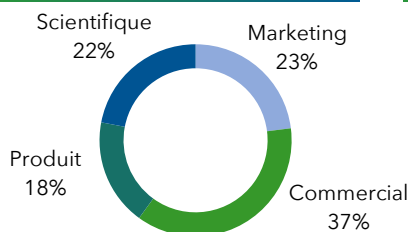
Nombre de ventes prévisionnel



Après avoir, avec un budget limité, validé l'attractivité de KineQuantum et de son offre, la société entend devenir **l'acteur de référence en matière de rééducation en réalité virtuelle** et articule sa stratégie de croissance autour de 4 axes principaux :

- 1) **Intensifier ses efforts d'acquisition utilisateurs à l'aide du marketing pour promouvoir sa marque sur le territoire national et dans les nouveaux marchés adressés** : la société prévoit d'effectuer des campagnes de sponsoring de sportifs, de participer à des salons, congrès, d'organiser des soirées de présentation de la rééducation en VR, en France et à l'international, d'accentuer sa présence sur ses réseaux sociaux.
- 2) **Accélérer la commercialisation** : la société entend recruter 4 commerciaux en 2019 et 2 en 2020 dans l'optique d'adresser le marché francophone, les marchés anglais et allemand puis espagnol et italien.
- 3) **Acquérir les validations scientifiques pour commercialiser en Europe (nouvelle réglementation 2020) et aux US** : financer la validation du dispositif médical CE classe IIA et le FDA approval.
- 4) **Renforcer sa vitesse de développement produit** : aujourd'hui disponible en français et en anglais, la solution développée par KineQuantum sera d'ici 2019 disponible en espagnol, italien et allemand. De plus, nous recruterons 3 développeurs, 1 designer 3D et 1 chercheur en biomécanique pour harmoniser nos environnements, atteindre rapidement le seuil critique des 160 jeux et développer la gamification de mouvements très complexes.

ALLOCATION DES FONDS



INFORMATION SUR L'OPÉRATION

Afin de satisfaire son plan de développement, KineQuantum estime aujourd'hui son **besoin de financement à 1,5 M€**.