



# AUZIMOUR ANTOINE

 **Glaaster.**



ENTREPRISE : GLAASTER



PRODUIT : GLAASTER

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Glaaster est une plateforme d'aide scolaire pour les enfants dyslexiques, employant l'Intelligence Artificielle. L'IA adapte sur mesure pour chaque enfant, les contenus textuels de l'école, en fonction de ses troubles. Ainsi, la lecture est simplifiée, la compréhension est améliorée et le temps de devoirs est réduit. Enfin, pour redonner de la motivation et de la confiance en soi, Glaaster transforme les devoirs en jeu avec des récompenses et des défis !



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Glaaster consolide actuellement la plateforme existante avec la création de nouvelles fonctionnalités demandées par les utilisateurs actuels et la préparation aux intégrations avec certains établissements privés pour mi-2024. L'entreprise prépare également le lancement d'une thèse avec un laboratoire de recherche en neuropsychologie, afin de préparer dans un premier temps les tests pour nourrir leur IA, puis l'impact sur les enfants qui vont être suivis sur 3 ans.

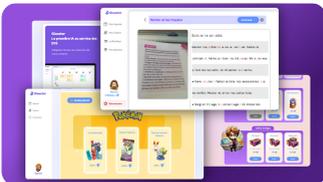
## FINANCEMENTS OBTENUS

Labélisation Deep Tech BPI, BFTE, Prêt d'honneur



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Rejoindre la communauté EdTech et recevoir de l'accompagnement et de l'expertise dans le domaine de l'éducation, car Glaaster est aujourd'hui un parfait mélange d'experts en informatique et en neurosciences. Il ne manque donc plus que cette composante Éducation pour en faire un vrai succès



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Soutien scolaire
- IA
- Publics DYS
- Gamification
- Deep Learning
- Neurosciences



# EL GABLI ILIAS



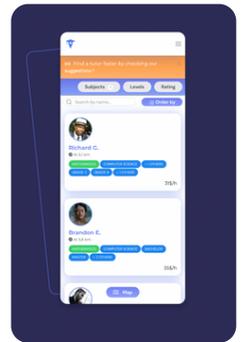
ENTREPRISE : TPP



PRODUIT : TROUVE TON PROF

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

TrouveTonProf est une plateforme permettant la mise en relation entre des élèves et des professeurs en temps réel. Elle a pour vocation l'accélération et la simplification de la mise en relation à travers deux aspects bien spécifiques : une géolocalisation permettant aux élèves une meilleure visualisation des offres répondant à leur besoin dans un périmètre géographique proche de leur position, et la diversité des profils de professeurs et donc des offres tarifaires permettant une gestion au juste besoin du budget des étudiants et des parents en fonction du temps du cours particulier grâce à un système de paiement en ligne.



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

TTP se consacre actuellement au développement d'une brique technologique permettant de supprimer tout le temps de recherche et de test d'un ou plusieurs professeurs avant de tomber sur le professeur parfait. Cette brique correspond à un matching affinitaire basée sur une IA permettant d'optimiser la mise en relation sur des traits de personnalité.

## FINANCEMENTS OBTENUS

French Tech Tremplin



Prêt bancaire



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Intégrer la recherche à la réflexion d'entreprise, aller plus loin dans la faisabilité de la brique de matching affinitaire, créer des lien avec l'environnement CY.



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Mise en relation
- Soutien scolaire
- IA
- Professeur-Élève
- Géolocalisation



# HUMBLOT ALEXANDRE

co-gito

 ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION

 PRODUIT : CO-GITO

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Co-gito est une plateforme éducative alliant neurosciences et intelligence artificielle pour un apprentissage efficace. Elle héberge des fiches de cours, des exercices d'application dotés d'une auto-correction intelligente, une adaptation du niveau de difficulté en fonction des résultats et un système de répétition optimisé.



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Pour les prochaines étapes à atteindre d'ici septembre 2024, sur le plan technique, co-gito a prévu d'implémenter des algorithmes proposant une difficulté adaptative et une révision espacée. Sur le plan commercial, leur objectif est de trouver de nouveaux clients et de définir une cible plus précise pour le produit.

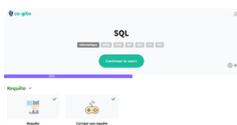
## FINANCEMENTS OBTENUS

Bourse de la Fondation CentraleSupélec



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Rencontrer des acteurs du secteur EdTech, avoir l'opportunité de dialoguer avec des chercheurs en Sciences de l'Éducation sur la méthodologie de recherche pour définir une cible de manière plus efficace et valider la solution.



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Plateforme de cours
- Difficulté adaptative
- IA
- Neurosciences
- Révisions



# LAJMI AMINE

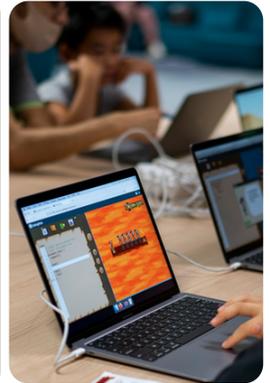


 ENTREPRISE : CODING PARK

 PRODUIT : CODING PARK

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Coding Park élabore une plateforme ludo-éducative destinée à aider les enfants dès l'âge de 6 ans, ainsi que leurs parents et enseignants, à développer des compétences numériques grâce à une méthode indépendante des langages de programmation. La plateforme est adaptée à une utilisation lors d'ateliers en classe et/ou en autonomie à la maison. Lors d'ateliers et de stages, les enseignants/formateurs disposent d'un outil leur permettant de fournir du contenu pédagogique et de suivre la progression des élèves. En mode autonomie, la plateforme offre une assistance contextuelle, avec un contenu qui s'ajuste en fonction de la progression de l'élève, ainsi qu'un lexique complet des actions possibles.



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Coding Park a maintenant pour objectifs la recherche de financements en amorçage afin d'élargir son équipe en recrutant un game designer et un business developer, renforcer son avantage concurrentiel en développant de nouveaux parcours autour de thématiques inédites, et accélérer le déploiement de ses activités en France et à l'international.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Subvention PIA de BPIfrance, subvention GIZ, Business Angel



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Approfondir la compréhension de l'écosystème EdTech en France, réaliser des expérimentations en collaboration avec des institutions et des prescripteurs, être accompagné pour répondre à l'appel à projet Edu-up, pour lequel l'entreprise prépare une proposition autour de l'IA générative.



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Langages de Programmation
- Moteur de jeux
- Apprentissage
- Algorithmique

# LESSALLE CÉLIA



ENTREPRISE : CÉGIA CRÉATIONS



PRODUIT : SILENCE !

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Silence ! est une plateforme web dédiée à l'accompagnement de projets audiovisuels. Elle offre aux élèves un espace pour explorer et exprimer leur créativité à travers des projets audiovisuels variés (CV Vidéo, film de fiction, web tv...), grâce à des ateliers, des ressources, des outils pour produire et monter des créations vidéos. Silence ! offre aussi la possibilité de créer des projets vidéo réutilisables, ce qui favorise la pérennité de l'apprentissage et permet aux élèves de capitaliser sur leur travail précédent pour de futurs projets.



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

La solution Silence ! est commercialisée depuis quelques mois et à ce jour, plus de 1 200 licences ont été commandées dans toute la France, en direct ou depuis l'un des distributeurs de Cégia Créations. Les prochaines étapes de l'entreprise sont une levée de fonds pour poursuivre le développement de la plateforme, notamment sur la partie pédagogique, et l'implémentation d'une beta test pour le grand public.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Prêt bancaire



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Accès à une expertise communautaire EdTech, intégration de la recherche en éducation pour renforcer la base pédagogique, l'accès à des bases de données essentielles ainsi que la définition de méthodologies d'évaluation solides.



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Productions audiovisuelles
- Montage vidéo
- Écriture filmique
- Travail en équipe



# LONGOUR MICHÈLE



 ENTREPRISE : VITA RESSOURCES

 PRODUIT : MÉTHODO CAMPUS

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Méthodo Campus propose des ressources de méthodologie pour les élèves et étudiants via des outils de e-learning : parcours en ligne, ateliers, conférences, vidéos, modules... L'objectif de Méthodo Campus est d'offrir à travers des outils en ligne et des ateliers une meilleure compréhension de la façon dont on apprend, d'aider l'élève à mieux se connaître, à adopter des méthodes de travail efficaces et à reprendre confiance en lui/elle pour réaliser son projet. La solution est destinée aux élèves de lycée et aux étudiants post-bac.



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Avec ses parcours en ligne déjà commercialisés pour le public Jeunes en autonomie, l'étape suivante pour Vita Ressources est le déploiement pour le public professionnel : établissements scolaires, enseignants ou tuteurs et mentors. Pour cela, l'entreprise prévoit de faire tester ses ressources au lycée général, au lycée professionnel et en classe de BTS ou de L1 et d'adapter sa solution pour les élèves ayant des besoins spécifiques.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Un accompagnement personnalisé pour aider à choisir la piste de développement la plus prometteuse, créer des liens avec les laboratoires de recherche en sciences de l'éducation pour valider les parcours de Méthodo Campus sur les méthodes d'apprentissage



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- E-learning
- Décrochage scolaire
- Capsules vidéos
- Ateliers "clés en main"



# LORNE FLORA



ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION



PRODUIT : SNACKBAC

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

SnackBac est une plateforme éducative en mathématiques destinée à un public lycéen et ambitieux d'inclure des élèves neuro atypiques. Cette plateforme de soutien scolaire se veut ludique, didactique et optimisée pédagogiquement afin de rendre la révision des mathématiques agréable et faciliter la mémorisation des concepts grâce à un format court et interactif.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

SnackBac existe pour l'instant sous forme de concept, une première version destinée aux lycéens est prévue d'ici fin 2024.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Échanger avec des acteurs experts du domaine EdTech (enseignants-chercheurs, professeurs en mathématiques, entrepreneurs, autres acteurs) pour développer une solution adaptée aux besoins actuels des lycéens, être accompagnée sur les volets technique et business.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Mathématiques
- Soutien scolaire
- Didactique
- Neurosciences



# MAROTTE ASTRID



ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION



PRODUIT : MAT & MERVEILLES

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Mat & Merveilles est une plateforme digitale ayant pour objectif de comprendre et apprendre les mathématiques, destinée aux élèves et à leurs parents. Elle permet de rendre les participants actifs dans l'apprentissage des mathématiques, de rendre ceux-ci conscients et explicites par le biais de partage de connaissances entre les adultes et les enfants, la pédagogie sensorielle et l'intégration de données neuro-scientifiques dans la formation.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Mat & Merveilles est actuellement en phase de tests de ses ateliers. Une commercialisation est prévue en juin 2024.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Des apports scientifiques en sciences cognitives et neurosciences, un accompagnement sur les différentes utilisations possibles des IA comme outils utilisables dans les formations, un accès à un réseau qui permettra de valider une pédagogie par la recherche et l'expérimentation

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Mathématiques
- Neurosciences
- Pédagogie sensorielle
- Apprentissages
- Partage de connaissances



# PELISSON JUSTINE

ATHENA  
girls

 ENTREPRISE : ATHENA GIRLS

 PRODUIT : ATHENA GIRLS

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

ATHENA girls est un projet d'application mobile, à l'intersection d'un réseau communautaire et d'un outil de recrutement. L'application réunira en son sein un espace de forum et d'échange entre les utilisatrices autour de plusieurs thématiques (la confiance/le développement personnel, la santé mentale, l'orientation...), l'accès à des événements virtuels permettant la découverte des métiers/des carrières professionnelles liées aux STEM (Sciences, Technologie, Ingénierie et Mathématiques) avec des rôles modèles accessibles issus d'entreprises mais aussi d'écoles supérieures, et des offres de stages et d'emplois afin de faciliter l'orientation et l'insertion professionnelle des jeunes filles de 15 à 25 ans, vers les filières STEM.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le projet en est au stade de la conception de la première version de l'application mobile avec une agence digitale qui débutera début Janvier 2024 pour 10 semaines de cocréation. La prochaine étape permettra de cocréer avec des utilisatrices cibles, ainsi qu'un client partenaire, la version idéale de l'application ATHENA girls et son premier concept.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Bénéficier du mentorat des enseignants-chercheurs et des acteurs des EdTechs, tester la solution en situation réelle, replacer au cœur de la proposition de valeur du projet la dimension éducative, soutenue par des résultats objectifs de recherche fondamentale.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Orientation professionnelle
- STEM
- Jeunes femmes de 15 à 25 ans



# TRIGUB FILIPP



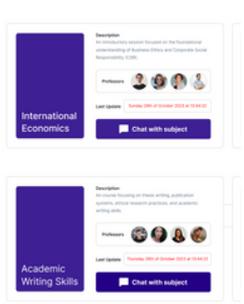
**ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION**



**PRODUIT : INFOLAB**

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

InfoLab est une plateforme alimentée par l'IA générative et des technologies scalables pour aider les enseignants/éducateurs à enseigner à plus d'étudiants en moins de temps. L'IA est utilisée pour répondre aux questions des étudiants et fournir des informations en tant que délégué de l'enseignant. En même temps, les interactions avec les étudiants sont évaluées pour informer l'enseignant des progrès de ceux-ci.



## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'entreprise est actuellement en train de développer la première version complète du produit et souhaite la déployer dans des projets pilotes au cours des prochains mois. Au cours de l'année à venir, InfoLab a l'intention de continuer à déployer la solution auprès des clients et de la développer en même temps.

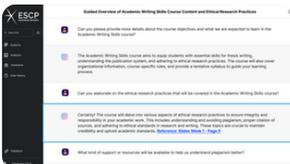
## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Créer des contacts avec les enseignants d'université afin d'améliorer la solution en concordance, mieux comprendre le marché EdTech français pour un meilleur positionnement.



## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- IA générative
- Enseignements
- Université
- Assistant numérique



# VALIER SABINE



ENTREPRISE : EN COURS DE CRÉATION



PRODUIT : "ÉDUCATION FINANCIÈRE"

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Le projet est actuellement en cours de création. Il a pour objectif l'accompagnement et la sensibilisation des enfants et jeunes de 6-18 ans à l'éducation financière. L'Éducation Nationale proposant une journée de sensibilisation aux CM1-CM2 et aux 4ème, l'entreprise souhaiterait élargir cette sensibilisation par un accompagnement ludique sur plusieurs séances à tous les enfants/jeunes de 6-18 ans.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'entreprise sera créée en fin d'année 2023.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Comblent un manque d'expérience éducative en collaborant avec des professionnels de l'Éducation (enseignants-chercheurs, autres entrepreneurs et start-ups) afin de mettre en place des méthodologies pédagogiques créatives et ludiques, accéder à un réseau étendu d'experts dans le domaine EdTech, sécuriser la pertinence du projet.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Éducation financière
- Jeunes de 6 à 18 ans
- Sensibilisation
- Gestion budgétaire
- Ateliers ludiques