



PÂQUET JORDANE



ENTREPRISE : T-LIPPS



PRODUIT : T-Prof

DESCRIPTION ACTIVITÉ

T-Prof est une solution répondant au besoin de formation des enseignants, notamment à la conduite de classe. Il s'agit d'un simulateur virtuel intégrant une IA capable de gérer les réactions des élèves en calculant les émotions et le taux d'apprentissage de ces derniers.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

La phase de commercialisation de T-Prof est engagée. Actuellement l'entreprise souhaite élargir l'usage de sa solution sur de nouvelles académies et étudier son positionnement sur le marché.

FINANCEMENTS OBTENUS

Bourse French Tech & Innov'Up Expérimentation



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Développement et commercialisation du produit. T-Prof souhaite être accompagné dans la définition de sa stratégie commerciale et sur l'optimisation de sa roadmap de développement (amélioration continue du produit vis-à-vis des besoins du marché). Ils ont principalement besoin de commercialiser l'outil et d'étudier l'adaptation nécessaire de ce dernier pour pénétrer le marché, ce qui suppose un accompagnement marketing stratégique sur le marché de l'éducation.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Innovation de rupture » ; « Simulateur virtuel totalement d'actualité et d'intérêt » ; « Solution immersive innovante »



AZEVEDO HÉLÈNE

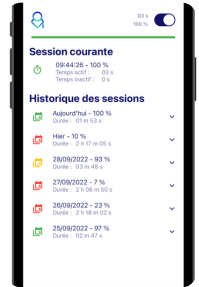


 ENTREPRISE : MODCO

 PRODUIT : MODCO

DESCRIPTION ACTIVITÉ

La solution ModCo propose d'utiliser en classe les téléphones des élèves dans les conditions spécifiques définies selon le règlement intérieur. ModCo se compose ainsi d'une application mobile, destinée aux élèves, et d'une interface web, pour les professeurs : l'élève accède aux contenus numériques pédagogiques préparés au préalable par son professeur et ce dernier peut s'assurer sur son tableau de bord que ses élèves sont assidus et sont bien en train de travailler et non pas sur leurs usages récréatifs habituels.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'application ModCo a été testée en situation réelle (100-300 utilisateurs) et est actuellement en phase de commercialisation. La première version de ModCo a été lancée en novembre 2022 et aujourd'hui la solution est utilisée par 20 professeurs déployés dans 10 établissements.

FINANCEMENTS OBTENUS

Subventions : Emergys, Nokia, Summit4Good, Banque Territoires, Appel à Projet NINE 

Prêts d'honneur : Initiative Trégor, Phar 

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Développement de compétences et de connaissances : ModCo touche un sujet qui fait débat en milieu scolaire : l'usage en classe du téléphone. Afin de contribuer à lever cette crainte, deux objectifs sont attendus par l'entreprise en suivant le programme, "l'accès à de nouveaux sites d'expérimentation ou la collaboration avec des laboratoires pour une mesure de l'impact".

ModCo responsabilise les élèves aux bonnes pratiques numériques.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Equipe expérimentée », « Approche originale répondant à un besoin »



SOPHIE CACOULT & SOPHIE MALRIEUX

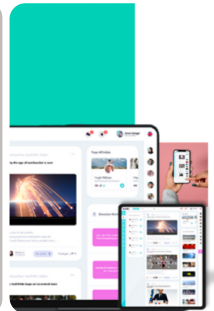
BEEGUP..

 ENTREPRISE : LOUISE MICHEL

 PRODUIT : BEEGUP

DESCRIPTION ACTIVITÉ

Beegup est une solution numérique Edtech dédiée exclusivement à la pratique orale des langues étrangères : un réseau sécurisé de correspondants pour parler les langues et progresser à l'oral. Notre ambition est d'aider les enseignants de langues à atteindre leurs objectifs pédagogiques sur la compréhension et l'expression orales en proposant une expérience d'apprentissage qui fait sens et qui renforce les compétences des élèves. Une solution de mobilité virtuelle qui favorise l'égalité des chances face aux enjeux du plurilinguisme des jeunes.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Beegup est en phase d'expérimentation depuis le 15 septembre 2022 et jusqu'à août 2023. La version beta de Beegup est ainsi testée auprès d'une communauté de 91 enseignants et 3520 lycéens. La commercialisation de la solution Beegup est attendue pour la rentrée de classes en septembre 2023.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

- Mettre au point et développer l'expérience utilisateur à travers notamment un assistant conversationnel et des programmes big data et deep learning
- Valider le business model de l'entreprise
- Assurer une progression sur ses 4 territoires de langue – français, espagnol, anglais et allemand

BEEGUP..

Pour les Sciences
LE RÉSEAU SÉCURISÉ POUR PARLER
LES LANGUES ÉTRANGÈRES AVEC
DES CORRESPONDANTS

FR ES EN DE

PLATEFORME SÉCURISÉE

WEB ET MOBILE

CONFORTER 100%

100%

100%



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Projet déjà bien avancé, mais des briques technologiques restent à développer »

VÉLON BAPTISTE, JULIEN NICOLAS & BEUTEL ROMAIN



Plenumi



ENTREPRISE : PLENUMI



PRODUIT : Plenumi

DESCRIPTION ACTIVITÉ

Plenumi a pour ambition d'améliorer l'apprentissage des élèves en leur proposant un accompagnement personnalisé qui combine des exercices à difficulté adaptative et un suivi grâce à l'analyse des données. Cela permet également à l'enseignant d'organiser son travail avec des outils qui, grâce à la récolte de données sur le travail des élèves sur la plateforme, sont en mesure d'identifier les notions sur lesquelles accentuer le travail, à la fois de manière individuelle et collective.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Plenumi est actuellement un prototype non testé. Seule la phase de conceptualisation du projet est achevée. L'entreprise n'est pas encore créée.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

- Effectuer les premiers tests pour orienter le développement du site et améliorer nos algorithmes ainsi que les possibilités de personnalisation offertes par la plateforme
- Favoriser les contacts avec les divers acteurs de l'éducation : co-concepteur (chercheurs, inspecteurs), acteurs publics (départements, rectorats) et utilisateurs potentiels (collèges, professeurs)



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Projet très en amont car entreprise non créée », « Utilisation intéressante du learning analytics »



DESMOULINS JEAN-PIERRE

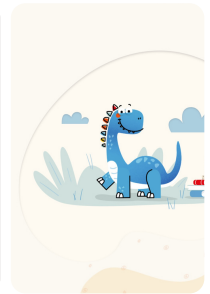


 ENTREPRISE : NUKKAI

 PRODUIT : KartOOn

DESCRIPTION ACTIVITÉ

KartOOn est un projet hybride présentiel/numérique qui utilise des jeux de cartes adaptés pour travailler les compétences mathématiques du socle commun et le vivre ensemble chez des élèves de cycle 2. La solution a pour ambition de donner aux enseignants un moyen ludique de traiter les problèmes de vivre ensemble et de constituer un outil permettant la personnalisation de l'apprentissage et le retour sur les progrès de chaque élève dans les compétences visées.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le projet, en phase beta, a été testé en situation réelle auprès de plus de 50 utilisateurs. Concernant la partie présentielle, un premier document d'accompagnement pour 10 séances a été créé pour les enseignants de cycle 2. Concernant la partie numérique, la plateforme est disponible en beta version avec 10 activités adaptatives et un dashboard professeur permettant un retour sur les compétences travaillées.

FINANCEMENTS OBTENUS

Lauréat EduUp 2021



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

KartOOn cherche à créer un tissu de partenaires dans le monde de la recherche et a principalement besoin de recueillir de données issues de l'expérimentation sur le terrain. L'entreprise a en effet besoin d'obtenir des données expérimentales pour étalonner ses algorithmes et en développer de nouveaux. Elle cherche aussi à obtenir un feedback sur l'UX, en particulier pour les utilisateurs enfants.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Approche par le jeu très intéressante », « Dimension hybride du projet intéressante et représentant une valeur ajoutée »



ABEHSERA VALÉRIE



ENTREPRISE : JAMBROS SAS



PRODUIT : Sylex

DESCRIPTION ACTIVITÉ

Sylex constitue une ressource numérique d'éducation à la sexualité. La solution se traduit en une plateforme à destination des adolescents et des professionnels de l'éducation pour mener des séances d'éducation à la sexualité en classe. Sylex cherche notamment à offrir une approche ludique, sécurisée et bienveillante pour aborder de manière scientifique et décomplexée les sujets de physiologie, de relation à soi et aux autres, de protection et de prévention.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

La version Pro de la plateforme Sylex a été lancée en décembre 2022 à destination des enseignants et professionnels de l'éducation. L'entreprise cherche actuellement à valider son modèle pédagogique et à développer la commercialisation du produit. Elle cherche également à s'adapter au cadre de confiance de l'Education Nationale (refonte technologique à prévoir pour se mettre en conformité GAR, RGPD, accessibilité...) et à mesurer son vrai impact.

FINANCEMENTS OBTENUS

BPI (PIA)



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Recherche d'une validation/légitimité pédagogique afin de pouvoir diffuser largement la solution la solution auprès de l'Education Nationale.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Traitement d'un sujet difficile d'une manière ludique mais documentée », « Répond à un réel besoin des programmes de l'Éducation Nationale »

SCHULLER QUENTIN & BAHL CATHERINE



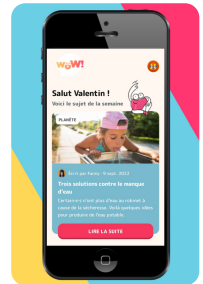
ENTREPRISE : INFOW!



PRODUIT : Appli WoW ! News

DESCRIPTION ACTIVITÉ

Il s'agit d'une solution numérique visant l'éducation aux médias pour des enfants entre 8 et 12 ans. La solution propose aux enfants un parcours hebdomadaire en 3 étapes : la présentation d'un sujet d'actualité, le développement du sujet avec un angle positif en format écrit et vidéo, la mise en action grâce à des propositions que les enfants peuvent mettre en œuvre au quotidien.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Une première version de l'application web a été développée fin 2021, puis le parcours utilisateurs a été amélioré en 2022. Les prochaines étapes sont : développer une version multilingue (2023), un CMS customisé (2024), une version native pour les stores (2023/2024), une version spécifique pour les écoles (2023).

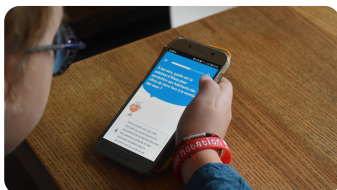
FINANCEMENTS OBTENUS

Bourse FrenchTech, Subvention Région GrandEst, Prêt à l'innovation BPI



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Retours d'experts et d'utilisateurs sur l'application afin de pouvoir faire évoluer la web app pour qu'elle corresponde mieux aux besoins des adultes (parents/enseignants) et aux envies des enfants.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Traite d'un sujet très important : le traitement de l'information », « Sensibiliser des enfants à l'information/désinformation », « Moyen ludique d'aborder les sujets »

BOTOKRO ARLÈNE, BONNET WANDRILLE & LEBBE SÉBASTIEN



 ENTREPRISE : WOOC LAP SA

 PRODUIT : WOOF LASH

DESCRIPTION ACTIVITÉ

Wooflash est un outil de micro-learning intelligent, interactif et collaboratif qui s'appuie sur des principes de neuro-éducation pour améliorer l'apprentissage et notamment la révision. L'ambition de Wooflash est d'assurer un parcours personnalisé de révision aux apprenants, de leur proposer une méthode active de révision afin de mieux apprendre et d'avoir enfin un suivi statistique de leurs apprentissages.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le site internet de la plateforme a été lancé en 2020. Le projet Wooflash est aujourd'hui en phase de commercialisation engagée : Wooflash est disponible dans des établissements universitaires dont l'université CY Cergy Paris Université (2000 comptes Wooflash CYU), Université Paris Cité, Université Lyon III, l'Université Fédérale de Toulouse, l'Université de Montpellier.

FINANCEMENTS OBTENUS

Prix de la Jeune Entreprise Innovante de l'année 2019, levée de fonds fin 2018



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Recherche d'une expertise dans l'identification de bonnes pratiques pour que la prise en main de l'outil par les étudiants se fasse massivement.

Mise au point d'un outil de création de contenu rapide basé sur l'intelligence artificielle Quiz Wizard – actuellement en version Beta. La question ici étant de savoir si Quiz Wizard permet vraiment d'améliorer la création du contenu ? De manière générale, il faudrait savoir « dans quelle mesure et avec quelles limites Wooflash permet d'améliorer l'apprentissage des étudiants ? »

QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Projet structuré », « Équipe mature », « Super projet qui devrait trouver un certain nombre de réponses dans le programme »



PERRIN ALIMA LOVELYNE

 ENTREPRISE : KOOLOO SAS

 PRODUIT : Mobil Education

DESCRIPTION ACTIVITÉ

L'application Mobil Education a pour but de permettre aux utilisateurs – collégiens et lycéens camerounais – de réviser leurs cours et de faire des quiz. L'idée est de développer à terme une fonctionnalité (tableau de bord) qui permette à l'enseignant de recevoir des notifications et des indications sur les points de difficultés des apprenants.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Après une première phase de test – plus de 300 utilisateurs – l'entreprise cherche à développer l'application avant sa commercialisation.

FINANCEMENTS OBTENUS

French Tech Tremplin et Hackathon Covid



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

- Accompagnement dans le développement du tableau de bord des enseignants et des parents, notamment dans ces fonctionnalités permettant le suivi de la progression de l'élève hors des temps de classe et d'apprécier l'évolution des performances des enfants/utilisateurs
- Aide pour rendre l'application plus facile d'utilisation et de trouver le moyen de l'intégrer aux outils de l'enseignant
- Aide pour encourager les apprenants à revenir dans l'application grâce à un système de gamification et d'adaptative learning.

QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Projet qui répond à un besoin à impact social fort », « Indispensable de développer une offre offline »