



BOUGAA MOHAMMED



ENTREPRISE : WEANLY SAS



PRODUIT : OKTONINE

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Oktonine est une plateforme d'apprentissage par projet et de mise en relation avec les entreprises. L'application tout-en-un favorise la collaboration entre écoles et entreprises autour de projets entrepreneuriaux et professionnels, et d'alternances et de stages. Elle permet le déploiement de référentiels de compétences ainsi que des méthodologies de travail en apprentissage par projets, et propose un environnement de travail collaboratif pour les étudiants.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Après de larges tests en situation réelle de l'application en France et à l'étranger, le principal objectif d'Oktonine est d'implanter la nouvelle version de la solution au niveau national. Cette nouvelle version prend en compte les enjeux des établissements supérieurs français (tels que les IUTs, écoles d'ingénieurs, etc), en termes d'approche par compétences, de pédagogie par projet et de l'enseignement du socle commun de compétences lié aux enjeux de développement durable.

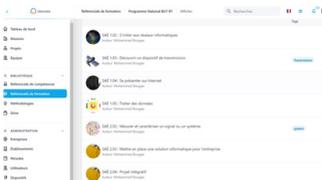
FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Être accompagné sur le volet développement commercial, faire sauter les verrous liés à la multiplicité des outils Edtech, en démontrant le rôle de la plateforme Oktonine à côté des outils LMS, tester la fluidité du déploiement de la solution à large échelle, bénéficier des sites d'expérimentation CY



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Projet très complet avec des expertises intéressantes », « Dossier positif présentant une vue très complète »



PROVOST CÉLINE



ENTREPRISE : VR ENGLISH



PRODUIT : VR ENGLISH

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

VR English est une application de réalité virtuelle qui permet de maîtriser un anglais professionnel et qui est destinée aux étudiants ou au public professionnel. L'immersion se fait à travers des jeux de rôle et celui proposé se déroule dans un magasin de vêtements haut de gamme où l'apprenant incarne le vendeur ou le client en interagissant avec un avatar pour lequel il doit utiliser un vocabulaire et une grammaire spécifiques. VR English utilise une approche systémique via la réalité virtuelle et un hub pédagogique.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'application VR English a été testée en situation réelle (50-100 utilisateurs). L'entreprise cherche maintenant à développer l'application et à progresser vers sa commercialisation.

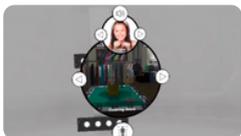
FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Développer l'aspect scientifique de l'application en collaborant avec un laboratoire spécialisé en IA afin de développer un outil de médiation en contexte oralisé, avec les deux situations de jeux de rôle et valider l'outil en contexte. L'entreprise souhaite également développer la scalabilité de son produit et le tester en situation réelle avec des étudiants et des employés du secteur privé.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Approche d'apprentissage par la réalité virtuelle efficace »,
« Projet très stimulant répondant à un réel besoin »



JIANG HAOBO



ENTREPRISE : RIVIÈRE YUAN EDTECH



PRODUIT : RIVIÈRE YUAN

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

L'entreprise a pour mission de mettre les dernières avancées technologiques, notamment dans le domaine du traitement automatique des langues et de l'IA génératives, au service de l'enseignement des langues. La solution, actuellement disponible pour le mandarin, soutient les enseignants tout au long du processus pédagogique : la préparation des cours, leur animation en classe et le suivi entre deux séances où les élèves s'entraînent grâce à un système d'auto-évaluation et un chatbot de mise en situation orale.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'application Rivière Yuan a été testée en laboratoire et en situation réelle (50-100 utilisateurs) et est actuellement en phase de prototypage. Elle projette une première commercialisation en septembre 2023 ainsi qu'une extension à d'autres langues durant l'année 2024.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Être accompagné par des experts scientifiques et des entrepreneurs du domaine EdTech afin de développer la commercialisation de la V1 de l'application, accéder à l'expertise des laboratoires de Sciences de l'Education de CY et à des sites d'expérimentation



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Une approche IA pour l'apprentissage des langues intéressante »,
« Axe Recherche fort »



JOUANARD SYLVIE TEENLABS



ENTREPRISE : TEEN LABS SAS



PRODUIT : OPEN BADGES ADOS

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

L'application Teen Labs est un service digital de distribution d'Open Badges certifiés IMS 2.1 à destination des professionnels de l'animation, de la formation et de l'enseignement, ainsi qu'aux adolescents (collège & lycée) qui suivent ces activités. Elle a pour but de monter et valoriser les compétences, la confiance en soi des apprenants par une approche positive tout en étant ludique. Cette approche est essentielle pour cette tranche d'âge (11-17 ans) où de nombreuses remises en questions et pertes de repères peuvent impacter négativement le cheminement vers les formations et l'orientation professionnelle.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

La solution TeenLabs a été testée en laboratoire (100-300 utilisateurs) et est en phase de prototypage. Une version bêta est actuellement en cours de réalisation.

FINANCEMENTS OBTENUS

Prêt d'honneur



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

L'entreprise a pour objectif de finaliser son prototypage fonctionnel avec une approche pédagogique apportée par les laboratoires spécialisés dans les Sciences de l'Éducation et les experts du domaine EdTech. Elle souhaite également tester son application en situation réelle, notamment dans des lycées, afin de se tourner par la suite vers le début de la commercialisation.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Expertise de la porteuse du projet », « Enjeux importants autour de la validation des compétences »

NOYER EMMANUEL &



NOYER JACQUELINE

illustra
LEARNING



ENTREPRISE : ILLUSTRAL LEARNING SAS



PRODUIT : LEARNING PRO COMPANION

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Illustra Learning se consacre au développement de compétences métiers à travers une pédagogie active basée sur la résolution de problème. Elle est destinée aux salariés d'entreprises ayant un besoin de se former dans le cadre de la formation continue. Elle permet aux organisations de devenir des entreprises apprenantes et vise à améliorer l'adhésion et l'engagement des apprenants pour une meilleure efficacité pédagogique, mais aussi à les former aux compétences de demain (prise de décision, résolution de problèmes complexes,...). Elle propose un cadre d'apprentissage en autonomie avec un moteur IA de recherche de contenu et des fonctionnalités d'apprentissage collaboratif.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le prototype de Learning Pro Companion est à présent finalisé, l'entreprise doit le tester en situation réelle à partir de novembre 2023. Sa commercialisation débutera en 2024 en version customisée.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Un accompagnement et un regard extérieur pour établir la feuille de route du produit, un soutien des laboratoires de recherche pour tester le produit, rejoindre une communauté de start-ups EdTech.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Expertise de l'équipe notamment en ingénierie pédagogique »,
« Un outil qui répond pleinement à la demande du marché »



VENEZIA LAURA



 **ENTREPRISE : VITTASCIENCE**

 **PRODUIT : VITTASCIENCE**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Vittascience est une plateforme d'enseignement tout-en-un de la programmation informatique et de l'IA, accompagnée de kits pédagogiques à utiliser en classe. Elle a pour objectif de rendre ces apprentissages accessibles au plus grand nombre et est destinée aux enseignants et aux élèves du primaire au lycée. Les ressources de la plateforme placent l'utilisateur dans une grande autonomie à l'aide de tutoriels pas-à-pas, d'exercices, de modèles à compléter ou déjà complets et l'interface peut être intégrée dans toute ressource externe ou ENT en toute simplicité.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Avec environ 35 000 d'utilisateurs actifs par mois, l'objectif de Vittascience vise désormais 1 million d'utilisateurs pour son application. L'entreprise est également déjà bien ancrée avec en lien avec la recherche, réalisant actuellement une thèse CIFRE.

FINANCEMENTS OBTENUS

Prix Jean-Louis Gérondeau 2017



Édu-up 2019



Erasmus+ 2022



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Se rapprocher des laboratoires de recherche qui devrait permettre d'évaluer les outils qui pourront être mis en place dans le cadre de la thèse CIFRE grâce à une méthodologie et des indicateurs fiables. Développer des compétences de recherche qui permettront à l'avenir une production scientifique autonome, fiable et des outils efficaces sur lesquels pourront s'appuyer enseignants et apprenants.



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

- « Répond à un besoin avéré avec une solution flexible »,
- « Emphase intéressante sur la problématique du handicap »



SELVAM MINASHE



ENTREPRISE : CANTOO



PRODUIT : CANTOO SCRIBE

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Cantoo répond au manque d'outils adaptés pour les élèves en situation de handicap à l'école. Elle relève le défi de l'inclusion scolaire. A travers l'application Cantoo Scribe est proposé un cahier numérique qui répond aux besoins éducatifs particuliers des élèves DYS, TSA, TDA/H ou encore des élèves allophones. A chaque difficulté, que ce soit les difficultés de lecture, d'écriture, de français, ou les difficultés visuelles, Cantoo Scribe apporte des outils de compensation. L'application regroupe 24 outils destinés aux élèves du premier ou du second degré, âgés de 7 à 17 ans.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Cantoo regroupe aujourd'hui plus de 10 000 utilisateurs présents dans 4 pays : la France, le Canada, la Suisse et la Belgique. Les objectifs de développement du projet s'articulent à présent autour de deux axes : un développement produit et un développement géographique.

FINANCEMENTS OBTENUS

Subventions (BPI, Région Hauts-de-France, Banque des Territoires, Edu-Up...)



Prêts bancaires et prêts d'honneur (Hodéfi et Réseau Entreprendre Nord)



Lévy de fonds en "equity" (Investir5+ et MadeForAll)



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Bénéficier de l'écosystème EdTech au sein de CY, notamment des laboratoires de recherche, afin de renforcer les méthodologies de mesure d'impact et les validations scientifiques du projet, avoir accès aux sites d'expérimentation dans des classes



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Grande expertise de l'équipe », « Enjeux forts autour de l'inclusion », « Plateforme numérique unifiée intéressante »



BONLEU ANTOINE



 ENTREPRISE : MILLIONROADS

 PRODUIT : MyRoad

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

MyRoad est une application de career center construite autour d'un GPS qui prend la forme d'une carte intuitive, intelligente et interactive. L'utilisateur peut se positionner et construire son propre parcours de formation. L'application utilise les référentiels emploi-formation, enrichis par l'analyse de millions de parcours réels et des rôles modèles, et se destine aux étudiants et aux lycéens. C'est l'unique solution qui mobilise la data dans un cadre pédagogique pour répondre aux enjeux de l'orientation.



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'entreprise a déjà commencé à développer la commercialisation de son produit, notamment dans la Région Sud, après l'avoir testé à grande échelle en situation réelle. MillionRoads souhaite maintenant continuer à consolider son application et amplifier sa commercialisation sur le territoire français.

FINANCEMENTS OBTENUS

PIA 3 solution numériques pour l'orientation vers les études supérieures



Concours I-nov



Challenge Cart'O avec l'Onisep (Bpifrance)



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Co-concevoir des modules pédagogiques avec les laboratoires et les experts, pouvoir expérimenter auprès des lycéens et des étudiants, échanger avec les acteurs de l'orientation et de la pédagogie



QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Produit unique sur le sujet de la data et de l'orientation »,
« Répond à de forts enjeux »



PERRIN ALIMA LOVELYNE



 ENTREPRISE : KOOLOO SAS

 PRODUIT : Eco Explorer

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Eco Explorer est un projet hybride et intergénérationnel qui vise à reconnecter l'humain et particulièrement les enfants à la nature grâce à la pratique du jardinage pédagogique. À travers les différentes composantes de notre programme d'acculturation bâti avec des passionné.e.s de végétal, de nature et de sciences. Nous nous engageons à démontrer qu'une horticulture urbaine équitable a le pouvoir de transformer les individus, les communautés, l'environnement et notre alimentation. Plus que jamais nous sommes convaincus que l'exécution des activités entourant le jardin amènent, les participant.e.s à développer des habiletés intra-personnelles, qui participent à une meilleure intégration sociale et à plus de respect de la biodiversité de notre planète.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le projet Eco Explorer est en phase de test du premier prototype.

FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun financement



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Faire une étude qui va donner un état des lieux avant le programme, puis mesurer l'impact après le programme "Eco Explorer". L'étude démontrera si la sensibilisation des enfants est un socle suffisant pour construire une société future avec un système alimentaire durable et résilient. Elle devra par ailleurs démontrer l'impact des enfants sur les changements amorcés par les familles de ces derniers, ainsi que mesurer la pratique de la permaculture par ces derniers dans leur cadre privé.

QUELQUES MOTS D'ÉVALUATEURS

« Approche intéressante », « Forts enjeux autour de l'apprentissage de l'écologie »