

Investissements d'Avenir : les 10 projets technologies de l'e-education sélectionnés

Le Gouvernement continue d'étudier les candidatures de ses appels à projets qui entrent dans les Investissements d'Avenir et qui bénéficient d'une petite partie du Grand Emprunt. Les résultats du premier appel à projets dédié aux technologies numériques pour l'éducation viennent d'être publiés.

Sur les 55 projets candidats, 10 projets coopératifs de recherche et développement ont été retenus en raison de leur caractère innovant et de leurs perspectives économiques. Chaque projet bénéficiera d'une aide de l'État allant de 445 000 euros à 1,36 million d'euros. L'enveloppe globale des projets, aide de l'État et apport des organisations qui portent les projets, est d'environ 16,5 millions d'euros.

Les projets retenus :

AYUSHI : Plate-forme *d'e-learning* intégrant des ressources éditoriales numériques à destination d'étudiants de niveau licence, en interaction avec l'environnement pédagogique des universités – Entreprise chef de file du projet : Cairn.

CLAIRE : Plate-forme *open source* d'édition collaborative structurée, sémantique et *richmedia*, permettant une publication multi-supports multi-formats, à destination des enseignants et étudiants de l'enseignement supérieur – Entreprise chef de file du projet : Simple IT.

EDUCATION-3D : Chaîne de coproduction de ressources pédagogiques 3D, s'appuyant sur un système de gestion des ressources 3D pour assister l'enseignant à la conception de ses séquences pédagogiques – Entreprise chef de file du projet : R2D1.

ENT LIBRE 2.0 : Plate-forme ENT libre, offrant des fonctionnalités et services nécessaires à l'utilisation et à la production de contenus et s'appuyant sur une plate-forme de formation collaborative – Entreprise chef de file du projet : Atos Integration.

GENERIC-SG : Plate-forme générique d'édition de *serious games* spécifiquement conçue pour l'enseignement supérieur offrant une production rapide et automatisée de *serious games* thématiques – Entreprise chef de file du projet : Lavoisier.

ILOT : Plate-forme logicielle pour la création collaborative, l'assemblage, la mise à disposition et l'utilisation partagée de contenus pédagogiques adaptables à l'élève et au support utilisé – Entreprise chef de file du projet : Gutenberg Technology.

INTELLILANGUE : Outil logiciel d'enseignement des langues étrangères à travers des jeux de rôle interactifs s'appuyant sur des agents conversationnels avancés – Entreprise chef de file du projet : Sejer.

NIPIB : Chaîne de production de « lames virtuelles » de microscopie, scénarisées, accessibles en ligne via une plate-forme technique connectée aux environnements numériques de travail –

Entreprise chef de file du projet : Itop.

OPEN LIB' : Outil de production, consultation, modification et partage de manuels scolaires de nouvelle génération, offrant l'accès à de nouveaux types de services éducatifs – Entreprise chef de file du projet : Belin.

SUP E-EDUC : Outil de production de contenus pédagogiques numériques, de référencement et de diffusion, à destination du milieu universitaire – Entreprise chef de file du projet : Anyware Services.