



MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE,  
DES FINANCES ET DE L'INDUSTRIE

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DE LA  
JEUNESSE ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

COMMISSARIAT GÉNÉRAL  
À L'INVESTISSEMENT

*Communiqué de presse*

*Communiqué de presse*

Paris, le mardi 20 mars 2012  
N°575



## **Investissements d'Avenir : 10 projets sélectionnés dans le cadre de l'appel à projets « Technologies de l'e-Education »**

François BAROIN, Ministre de l'Économie, des Finances et de l'Industrie, Luc CHATEL, Ministre de l'Éducation, de la Jeunesse et de la Vie associative, Eric BESSON, Ministre chargé de l'Industrie, de l'Énergie et de l'Économie numérique, et René RICOL, Commissaire général à l'Investissement, se félicitent du succès du premier appel à projets dédié aux technologies numériques pour l'éducation.

**10 projets coopératifs de recherche et développement dans le domaine de l'e-Education ont été sélectionnés** parmi 55 projets candidats. Retenus en raison de leur caractère innovant et de leurs perspectives économiques, ces projets représentent un montant total de près de 16,5 millions d'euros. **Ils bénéficieront d'une aide totale de 8,3 millions d'euros du programme d'Investissements d'Avenir. Les aides apportées à chaque projet s'échelonnent de 445 000 euros à 1,36 million d'euros.** L'appel à projets, lancé en janvier 2011, s'inscrit dans le volet « services, usages et contenus numériques innovants » du Fonds national pour la Société Numérique (FSN).

Les projets soutenus couvrent l'ensemble des thématiques visées par l'appel à projets : nouveaux processus de production de ressources et services numériques pédagogiques innovants ; recherche liée aux usages des différents outils, ressources ou plateformes ; dématérialisation des équipements, des outils et des ressources destinés à l'enseignement des sciences expérimentales, aux enseignements technologiques et professionnels.

Un **deuxième appel à projets, visant à soutenir des déploiements de démonstrateurs de services d'e-Education**, et pour lequel un montant de **20 millions d'euros** a été alloué, a été lancé le 28 décembre 2011. La date limite de dépôt des dossiers est fixée au 19 mars 2012 à 12H00.

Ces projets de recherche et développement permettront à l'industrie française de l'e-Education de développer des solutions originales et innovantes afin de renforcer leur position sur le marché international.

**Pour en savoir plus sur les Investissements d'Avenir, consultez le site Internet :**  
[investissement-avenir.gouvernement.fr](http://investissement-avenir.gouvernement.fr)

### **Contacts presse :**

Cabinet de François BAROIN : 01 53 18 42 96  
Cabinet de Luc CHATEL : 01 55 55 30 10  
Cabinet d'Eric BESSON : 01 53 18 45 13  
Cabinet de René RICOL : 01 42 75 64 43



## Liste des projets lauréats de l'appel à projets e-Education n°1 « Technologies de l'e-Education »

Nom du projet	Entreprise chef de file du projet	Objet du projet
<b>AYUSHI</b>	CAIRN	Plate-forme d'e-learning intégrant des ressources éditoriales numériques à destination d'étudiants de niveau licence, en interaction avec l'environnement pédagogiques des universités
<b>CLAIRE</b>	Simple IT	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
<b>EDUCATION-3D</b>	R2D1	Chaîne de co-production 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
<b>ENT LIBRE 2.0</b>	Atos Integration	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
<b>GENERIC-SG</b>	Lavoisier	Plate-forme générique d'édition de serious games spécifiquement conçue pour l'enseignement supérieur offrant une production rapide et automatisée de serious games thématiques
<b>ILOT</b>	Gutenberg Technology	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
<b>INTELLILANGUE</b>	Sejer	Outil logiciel d'enseignement des langues étrangères à travers des jeux de rôle interactifs s'appuyant sur des agents conversationnels avancés
<b>NIPIB</b>	ITOP	Chaîne de production de « lames virtuelles » de microscopie, scénarisées, accessibles en ligne via une plate-forme technique connectée aux environnements numériques de travail
<b>OPEN LIB'</b>	Belin	Outil de production, consultation, modification et partage de manuels scolaires de nouvelle génération, offrant l'accès à de nouveaux types de services éducatifs
<b>SUP E-EDUC</b>	Anyware Services	Outil de production de contenus pédagogiques numériques, de référencement et de diffusion, à destination du milieu universitaire