

# **Communauté Education et Formation Numérique du pôle de compétitivité Cap Digital**

2010



A propos de Cap Digital .....	5
A propos de la Communauté Education et Formation Numérique.....	6

## Les projets :

Bus Training Game (BTG) .....	12
C2M .....	11
Cyberclasse .....	9
Donjons et Radon .....	13
Eneide .....	9
ERDENET .....	19
JeStiMule (Jeu Educatif pour la Stimulation Multi-sensorielle d'Enfants atteints de Troubles envahissants du développement) .....	13
JEU SERAI .....	14
MASGAMES (Modular Adaptive Serious Games) .....	14
Mobile Plus Sur .....	18
Musiquale.....	18
Open Vidéo Education .....	18
OrJo .....	12
PPRE (Plateforme de Production de Ressources Editoriales).....	8
PPSGJ (Plateforme de Production de Serious Games Journalistiques).....	14
RASPO .....	15
SCORE .....	15
Serious Lab For Innovation.....	16
SE-SG.....	10
SIMADV.....	16
Skyworld.....	16
SparkAngels... ..	11
Star Ecologie.....	17
Star Teacher .....	17
Teleclasse.....	19
Ti3D.....	11
VAUG .....	17



Cap Digital est le pôle de compétitivité de la filière des contenus et services numériques. Il regroupe plus de 600 adhérents : 530 PME, 20 grands groupes, 50 universités et grandes écoles regroupant 170 laboratoires de recherche.

Le pôle couvre 9 communautés de domaine :

- Culture, Presse, Media
- Design numérique
- Education et Formation Numériques
- Image, Son et Interactivité
- Ingénierie des connaissances
- Jeu Vidéo
- Logiciel libre, Coopération et nouveaux modèles (CoLLibri)
- Robotique et Objets Communicants (Cap Robotique)
- Services et Usages Mobiles

Pour soutenir la créativité et la compétitivité de ce secteur industriel qui représente à lui seul un marché mondial de 300 milliards d'euros, Cap Digital mène les actions suivantes : l'aide au développement de la R&D et de l'innovation ; le développement de plates-formes mutualisées ; l'accompagnement dans le développement des entreprises à tous les niveaux ; la gestion prévisionnelle des compétences et l'accompagnement dans le recrutement, la formation et la gestion de projet collaboratif ; l'organisation d'ateliers et de formations ; la veille et la prospective, notamment à travers son programme « Think Digital » ; et le rayonnement et la compétitivité à l'international.

Depuis 2006, Cap Digital a reçu plus de 1000 projets, en a labellisé plus de 400 parmi lesquels près de 300 ont été financés. Ces projets représentent un investissement total de 550M€, dont environ 250M€ de financement public. En 2009, dans le cadre du plan filière régionale, plus de 60 sociétés ont bénéficié d'ateliers d'aide au développement et plus de 40 sociétés ont participé aux missions internationales pilotées par Cap Digital.

[info@capdigital.com](mailto:info@capdigital.com) – [www.capdigital.com](http://www.capdigital.com)

La communauté Education et Formation Numérique rassemble une centaine d'adhérents au sein de Cap Digital. 28 projets collaboratifs de R&D sont menés dans cette thématique. L'investissement total sur ces projets est de 47.8 M€, dont 22 M € de financement public.

La Communauté Education-Formation Numérique est la seule Communauté thématique existante dans ce domaine au sein des pôles de compétitivité français. Forte de sa centaine de membres (Ecoles, Universités et laboratoires, PME et grands groupes), elle mène un travail d'animation du secteur en organisant des rencontres entre laboratoires de recherche et industriels, cherche à favoriser les synergies projet, à faire dialoguer les acteurs du secteur (journée SCORM) et est également force de proposition (rapport BETT 2010).

Ouverte à l'ensemble des intervenants du numérique éducatif et de la formation, la communauté souhaite également fédérer les acteurs pour faire émerger des projets et des orientations communes pour l'e-éducation, l'e-formation et le e-learning.

Les membres de Cap Digital dont les activités sont liées à la Communauté Education et Formation Numérique sont :

2or3Things	ENSAM (Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers)	Paraschool
Alice Innovation	ENSEA (Ecole Nationale Supérieure de l'Electronique et de ses Applications)	Pinpin Team SARL
Bee Chanel	EPHE (Ecole Pratique des Hautes Etudes)	PM Conseil
Cahier d'école	EPL SAS	Promethean
CERIMES (Centre de ressources et d'information sur les multimédias pour l'enseignement supérieur)	ESIEE (Ecole Supérieure d'Ingénieurs en Electronique et Electrotechnique)	Réseau 2000
CIFAP (Centre International de la formation audiovisuelle et de production)	ESIGETEL (Ecole Supérieure d'Informatique et Génie des Télécommunications)	Sciences Po
Cité des Sciences et de l'Industrie (Universcience)	eTribArt	Serial-Labs SAS
CNAM (Conservatoire National des Arts et Métiers)	Gobelins, l'école de l'image	Strate Collège designers
CNDP (Centre National de Documentation Pédagogique)	GRETA Réseau Graphique	SUPELEC (Ecole supérieure d'électronique)

ECE (Ecole Centrale d'Electronique)	Groupe Bernard Julhiet	Tralalère
EICAR (École Internationale de Création Audiovisuelle et de Réalisation)	Hachette Livre	U&I Learning
ENSCI (Ecole nationale supérieure de création industrielle)	Haikara	Université de Cergy-Pontoise
ENSTA (Ecole Nationale Supérieure de Techniques Avancées)	Ideo Techonologies	Université de Picardie - Jules Verne
ECP (Ecole Centrale Paris)	Iffinity	Université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines
Ecole Georges Méliès	Infostance	Université d'Evry Val d'Essonne
Editions Belin	IIM (Institut International Multimédia)	Université Marne La Vallée
Editions de l'Analogie SARL	Institut Jean Nicod	Université Paris Dauphine
Editions Pôle SAS	Institut Télécom	Université Paris 5 - René Descartes
Editis	Intelligent Learning Objects	Université Paris 6 - Pierre et Marie Curie
EDP Sciences	Isart Digital	Université Paris 7 - Denis Diderot
Eduново	Itop Education	Université Paris 8 - Saint Denis
EFREI(Ecole d'Ingénieurs des Technologies de l'Information et du Management)	Jeriko	Université Paris 10 - Paris-Nanterre
EISTI (Ecole Internationale des Sciences du Traitement de l'Information)	Knowledge-Players	Université Paris 13- Paris-Nord
E-MAGE M'Ton Corps SARL	KTM Advance	Université de Strasbourg
ENS Cachan	Maxicours	Veria Technologies SA
ENS Louis Lumière	Ecole des Mines (Mines Paris Tech)	Vodeclis
ENSAD (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs)	MSH Paris Nord	WHP
	Nomia	WY Production

Pour plus d'informations, contactez le référent de la Communauté:

Jonathan Bartoli: [jonathan.bartoli@capdigital.com](mailto:jonathan.bartoli@capdigital.com)

**28 projets collaboratifs de R&D ont été identifiés dans le domaine Education et Formation Numérique depuis 2006. L'investissement total sur ces projets est de 47.8 M€, dont 22 M € de financement public.**

Abréviations utilisées :

*ANR : Appel à projets de l'Agence Nationale de la Recherche*

*W2 : Appel à projets Web 2.0*

*FEDER : Appel à projets du Fonds Européen de Développement Régional*

*FUI : Appel à projets du Fond Unique Interministériel*

*PM : Appel à projets Proxima Mobile*

*SG : Appel à projet Serious Games*

*THD : Appel à projet pour l'expérimentation de prototypes sur la plateforme Très Haut Débit (THD) de Cap Digital*

## FUI 1 – 1<sup>er</sup> semestre 2006

### PPRE (Plateforme de Production de Ressources Editoriales)

EDITIS et ses partenaires proposent de développer une plateforme de production qui prenne en compte les spécificités de l'édition éducative mais également toutes les composantes du métier ceci afin de permettre la mise en place de processus numériques complets et l'adaptation des maisons d'édition à la nouvelle donne Internet (concurrence des contenus gratuits, presse et contenus multi-supports en ligne et sur papier, services mobiles).

La chaîne de production projetée intégrera tous les métiers de l'édition en gérant les interactions et les flux entre tous les acteurs. Cette plateforme permettra de réaliser au sein d'un processus numérique unifié aussi bien des ouvrages papiers que des sites web ou CDROMs éducatifs.

**Porteur :** Editis

**Partenaires :**

- Grands groupes Editions Odile Jacob
- PME : Jouve, llobjects

Académiques : EISTI, MSH Paris Nord, Université de Paris 6 – Lip6, Université de Paris 8– Chart, Université de Paris 10 – Laboratoire CRIS

## OSEO MONOPARTENAIRE – 2<sup>ème</sup> semestre 2006

### Cyberclasse

---

La Cyberclasse est un nouvel outil de visioconférence dédié au monde de l'apprentissage. En lien avec la plateforme de contenus numériques Maxicours, cet outil permet d'assister à des séances de cours et de formations en ligne, en présence d'un formateur ou enseignant connecté sur Internet.

Le projet d'innovation Cyberclasse consiste à développer :

- un outil accessible grâce à un simple navigateur web,
- une interface de visioconférence performante dédiée aux situations d'apprentissage
- l'interconnexion entre cet outil et la plateforme de service d'accompagnement scolaire sur Internet, avec notamment la base de contenus pédagogiques numériques existants

**Porteur :** Maxicours

## FUI 3 – 2<sup>ème</sup> semestre 2006

### Eneide

---

Le projet ENEIDE (Espaces Numériques Educatifs Interactifs de Demain) est un projet ambitieux, qui consiste à définir, concevoir, développer et enfin mettre en œuvre les espaces numériques de demain. Ils s'adresseront à un public plus vaste, intégreront de nouvelles fonctionnalités ainsi que des innovations technologiques tout particulièrement dans le domaine du nomadisme, mais aussi au plan pédagogique par l'apport d'outils avancés de suivi des élèves. Ces développements s'accompliront par ailleurs dans le respect des normes et standards, avec une place

privilegiée réservée à la norme LOM, FR, et ceci dans l'optique d'une interopérabilité maximale.

Le projet ENEIDE cible un marché, français mais aussi international, au potentiel particulièrement élevé. Du fait de ses fonctionnalités innovantes, de son interopérabilité développée, et de son offre globale de soutien pédagogique, le projet ENEIDE peut s'assurer de saisir une part importante du marché des ENT.

**Porteur :** Hachette Livre– Infostance

**Partenaires :**

- Grands groupes : Hachette Livres
- PME: Kayentis, Ideo Technologies, Iobjects, IP Label, Maxicours, Nexen (Alter Way), Pertimm, Ypok (Baobaz)
- Etablissements publics et partenaires académiques: CNDP, Université de Paris 8 – COGNITION & USAGES, Institut Telecom–ParisTech, Ecole Pratique des Hautes Etudes–CSMC, Ecole Normale Supérieure de Cachan–STEF, INRP, Université Paris 6–LIP6

**Site web:** <http://www.leguichet-eneide.fr/>

## FEDER 0 – 2<sup>ème</sup> semestre 2008

### SE-SG

---

L'objectif du projet est de proposer un cadre formalisé de développement de « serious game ». Un partenariat a été réuni dans le but de concevoir une méthodologie et de réaliser des outils qui seront proposés sous la forme d'une librairie de « modules ».

Cette librairie permet entre autres :

- de construire des offres commerciales cohérentes et justes
- de professionnaliser et d'optimiser des phases de développement des projets « serious games »
- de prendre une position plus forte à l'international.
- 

**Porteur :** KTM Advance

**Partenaires :**

- PME : Game Consulting
- Académiques : Université de Paris 6– Lip6/ MOCAH

## OSEO MONOPARTENAIRES – 1<sup>er</sup> semestre 2009

### SparkAngels

SparkAngels est le premier service d'accompagnement numérique instantané par partage d'écran. S'appuyant sur les mécanismes des réseaux sociaux, la plateforme permet aux uns de valoriser leur savoir-faire numérique et aux autres de ne plus jamais se sentir seuls face à leur écran. Il contribue ainsi à la lutte contre la fracture numérique en humanisant l'écran d'ordinateur et est un acteur majeur du transfert du savoir-faire entre les populations.

**Porteur :** Sparkom

**Site web :** <http://www.spark-angels.com>

## THD – 1<sup>er</sup> semestre 2009

### Ti3D

Le projet Ti3D s'inscrit dans la continuité du portail éducatif « Terres Interactives » pour l'apprentissage de la géographie au collège, en particulier de la structure urbaine. C'est une application éducative 3D temps réel, basée sur le concept de «serious games», expérimentée et validée sur la plateforme THD Cap Digital. Ce type de réalisation hautement technologique propose une navigation spatiale, thématique et temporelle fluide, intuitive et immersive dans des environnements multimédia. Il permet de répondre aux nouveaux usages des TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education), intégrant la diffusion de médias : textes, visuels 2D, 3D, vidéos et animations Flash.

**Porteur :** Navidis

## ANR 2009 – 1<sup>er</sup> semestre 2009

### C2M

L'objectif du projet est de répondre aux besoins de la création multimédia collaborative, il vise pour cela à coupler les chaînes éditoriales XML, les outils collaboratifs de gestion de contenu (Enterprise Content Management) et les

solutions d'éditions multimédia afin de concevoir un système de création, gestion et publication numérique complet, profitant du meilleur des trois mondes : le pouvoir d'expression du multimédia, la puissance de l'écriture structurée et de la publication multi-supports automatisée et la fiabilité et la dynamique collaborative.

**Porteur :** Université de Technologie de Compiègne

**Partenaires :**

- PME : Amexio, Kelis
- Académiques : Université Technologique de Compiègne – Heudiasyc, Institut National de l'Audiovisuel –GRM (Studio Hypermedia), INRIA–Rhône Alpes Wam

## FEDER 2 – 1<sup>er</sup> semestre 2009

### OrJo

---

L'OrJo (orchestre de joysticks) est un orchestre d'instruments virtuels visuels pour interfaces gestuelles économiques et réseau de mutualisation des savoirs.

**Porteur :** Puce Muse

**Partenaires :**

- PME : 3Dlized
- Académiques : CNRS–LIMSI, Institut Jean le Rond d'Alembert, Ministère de la Culture et de la Communication, Université de Paris 6–LAM (Lutheries Acoustique Musique)

## SERIOUS GAMES 2009 – 2<sup>ème</sup> semestre 2009

### Bus Training Game (BTG)

---

Le projet « Bus Training Game » (BTG) consiste à développer une application du type «Serious Gaming» dans le domaine de la formation professionnelle du transport capable d'immerger l'apprenant dans un contexte crédible, tant du point de vue des situations rencontrées, que de la qualité de l'environnement visuel et sonore, avec la possibilité d'interagir avec les différents acteurs présents dans cet environnement.

**Porteur :** Thalès Services (CdF)

**Partenaires :**

- Grands groupes: RATP

- PME: Archividéo, Play All MGT, SpirOps, Wizarbox
- Académiques : CNAM

## **Donjons et Radon**

---

Le projet « Donjons et Radon » se fixe comme objectif principal de développer l'intérêt des joueurs pour les sciences grâce à un jeu sérieux afin d'accroître leur motivation à étudier dans ce champ. L'objectif est donc de réaliser un prototype de serious game à vocation de sensibilisation. Celui-ci prendra la forme d'un univers fantastique virtuel dans lequel le joueur se déplacera librement et dont les pérégrinations le mettront constamment en relation avec des savoirs issus des programmes académiques de sciences physiques.

**Porteur :** Ad Invaders

**Partenaires :**

- Grands groupes : Microsoft
- PME : Ad Invaders
- Académiques : rectorat de Créteil, Ecole Normale Supérieure – COMPAS, Université de Paris 6–Lip6

## **JeStiMULE (Jeu Educatif pour la Stimulation Multisensorielle d'Enfants atteints de Troubles envahissants du développement)**

---

L'objectif principal du projet JEStiMULE est de mieux définir pour ensuite élargir le potentiel d'usage des jeux sérieux. Il s'agit d'un jeu interactif multi-sensoriel (c'est-à-dire combinant des retours visuel, auditifs, tactiles et vibratoires) utilisé en complément de la psychothérapie d'enfants avec des Troubles Envahissants du Développement (TED). Le développement du démonstrateur repose sur une analyse fine, une modélisation et une intégration de pratiques thérapeutiques et éducatives actuelles.

**Porteur :** CEA List Fontenay

**Partenaires :**

- PME : HLP Technologies, Idées 3Com SAS
- Académiques : CHU Lenval–Centre de Ressources Autisme, Université de Nice–Laboratoire de Psychologie Cognitive et Sociale

## JEU SERAI

---

Le projet JEU SERAI a pour ambition de définir et de prototyper les mécanismes d'un jeu destiné à aider l'orientation professionnelle des adultes et des étudiants. Le jeu facilite un travail personnel d'identification des principales caractéristiques individuelles sur lesquelles se fondent les choix d'orientation pour les intégrer dans le travail réalisé avec le conseiller d'orientation. Le défi à relever consiste à transformer les mécanismes d'interrogations directes de type auto-évaluation en une analyse des choix dans des situations de jeu. Le verrou principal qui sera levé grâce à la réalisation de ce projet est de formaliser les processus d'orientations professionnelles et de les traduire sous forme ludique.

**Porteur :** Wizarbox

**Partenaires :**

- PME : Seaside Agency
- Académiques : CNAM–Inetop, CNAM–Poitou Charentes, Université de Paris 10

## MASGAMES (Modular Adaptive Serious Games)

---

L'objectif principal du projet MASGAMES est la mise en place d'un serious game permettant à un ou des apprenants de traiter des situations telles que la prise en charge relationnelle de patients, la gestion de tensions (quotidiennes ou liées à une crise telle qu'une épidémie) ou la gestion de la diversité culturelle au travers de mises en situation construites à partir de différents scénarios professionnels.

**Porteur :** Groupe CEGOS

**Partenaires :**

- PME : Formavenir Performances, MASA Group

## PPSGJ (Plateforme de Production de Serious Games Journalistiques)

---

Le projet vise à créer et développer un module de production de jeux vidéo à portée journalistique, à destination du grand public, en développant un prototype de jeu. Le projet de plateforme vise à tirer encore plus intensément profit de l'interactivité dans la démarche journalistique d'explication et de décodage de l'information. Le concept de serious game journalistique permet de lever plusieurs verrous. Il donne accès, sous une forme nouvelle, à une analyse profonde d'actualités complexes. Sa nature d'objet multimédia ludique le rend attrayant auprès du grand public et

permet à l'utilisateur de confronter sa vision des choses avec la réalité de l'actualité pour retenir et intégrer plus facilement cette dernière.

**Porteur :** Le Monde Interactif

**Partenaires :**

- PME : KTM Advance
- Académiques : Ecole Supérieure de Journalisme de Lille

## RASPO

---

Le projet RASPO vise à offrir au jeune public (7–11 ans) pouvant éprouver des difficultés d'apprentissage, un nouveau mode d'accompagnement scolaire personnalisé reposant sur des interactions ludo-pédagogiques avec Nao, un robot humanoïde éducatif. Ce robot, conçu, développé et produit par Aldebaran Robotics, va proposer à l'enfant un parcours d'apprentissage initiatique portant sur les savoirs fondamentaux. Le dispositif prévoit également que l'adulte prescripteur de cet accompagnement scolaire personnalisé puisse générer et adapter, à travers une interface Web de pilotage du Robot, des scénarios pédagogiques adaptés au profil, à l'âge et au niveau scolaire de l'enfant.

**Porteur :** Paraschool

**Partenaires :**

- PME : Aldebaran Robotics
- Académique : Université de Paris 8 – Laboratoire CHart
- Association : Ludoscience

## SCORE

---

L'objectif du projet SCORE est de concevoir une plate-forme de diagnostic de rééducation et de suivi de troubles neuropsychiatriques dans les contextes d'environnements urbains réalistes et habités, à partir de technologies issues du monde du jeu.

**Porteur :** Archividéo

**Partenaires :**

- Grands groupes: Dassault Systèmes
- PME : Golaem
- Académique : CNRS – LPNCOG, CNRS–LPPA

## ■ Serious Lab for Innovation

---

Le projet Serious Lab for Innovation vise à développer un nouvel usage du serious game en le positionnant comme partie intégrante d'un laboratoire virtuel. Il s'agit d'un outil permettant au manager de mener des études, notamment en marketing, et des démarches créatives.

**Porteur :** Ecole Supérieure de Commerce Chambéry

**Partenaires :**

- PME : Repères, Sphinx Développement, Symétrie, SysCom

## ■ SIMADV

---

Ce projet s'inscrit dans le domaine de l'utilisation de la réalité virtuelle pour la formation, il s'agit d'utiliser les spécificités qu'offre la réalité virtuelle pour faciliter les apprentissages.

La finalité du projet est de concevoir un environnement virtuel pour la formation des Assistant(e)s de Vie de Famille (ADV) et plus particulièrement pour l'apprentissage des activités touchant à la sécurité dans la garde à domicile de jeunes enfants.

**Porteur :** VirtuoFacto

**Partenaires :**

- Académiques : CNRS – Heudyasic, Université Technologique de Compiègne
- Associations : AFPA

## ■ Skyworld

---

Skyworld est un projet de prototype de jeu vidéo multi-joueurs en ligne à visée thérapeutique, destiné aux adolescents et jeunes adultes atteints du cancer. Un jeu vidéo à visée thérapeutique est un défi et une «révolution» clinique, dans la mesure où il n'existe actuellement aucune initiative de ce genre.

**Porteur :** Implicite Games

**Partenaires :**

- PME : Kheops Studio, Mimesis Republic

## Star Ecologie

---

Star Ecologie vise à créer le premier serious game communautaire multi-joueurs d'éducation au Développement Durable. Il a pour objectif de permettre aux jeunes d'appréhender le développement durable dans toute sa complexité (imbrication des problématiques économiques, environnementales et sociales) et dans toute son envergure (omniprésence de la problématique au quotidien).

**Porteur :** Playsoft

**Partenaires :**

- PME : Exploradôme

## Star Teachers

---

Avec des milliers de scènes de films, des exercices ludiques paramétrables par les enseignants et une technologie innovante de reconnaissance vocale et de scoring de la voix, le projet Star Teachers ouvre la voie à de nouvelles méthodes d'apprentissage et de pratique des langues, et conjugue l'attractivité d'un produit de loisir avec l'efficacité d'une méthode pédagogique structurée.

**Porteur :** Voxler

**Partenaires :**

- PME : ITOP, Vodkaster, Wizarbox

## VAUG (Ville Augmentée)

---

Le projet VAUG permet de contribuer au développement du Serious Gaming en France à travers des travaux de recherche et de développements expérimentaux qui aboutiront à la réalisation d'un prototype basé sur la technologie de la Réalité Augmentée. Cette recherche s'inscrit dans un nouvel usage de l'image de l'urbanisme par le recours à des procédés ludiques, communicatifs, interactifs et pédagogiques mettant en scène son histoire et son avenir.

**Porteur :** Atos Origin

**Partenaires :**

- PME : KTM Advance, Total Immersion
- Académiques : Ecole des Gobelins
- Association : Confédération Française pour l'Habitat, l'Urbanisme et l'Aménagement du Territoire

## WEB 2.0 2009 – 2ème semestre 2009

### Musiquale

---

Ce projet de R&D couplant recherche sur les usages et les modèles économique à un développement technologique innovant doit permettre de jeter les bases d'une plateforme d'outils intégrés de diffusion de contenus audio pour les enfants, susceptible d'alimenter des supports variés, de l'ordinateur familial au doudou électronique.

**Porteur :** Tralalère

**Partenaires :**

- PME : BlogAngels, Productions Mary-José

## PROXIMA MOBILE – 2ème semestre 2009

### Mobile Plus Sur

---

« Mobile plus sûr » est un programme intergénérationnel complet de sensibilisation aux usages de l'Internet mobile sur mobile grâce à des applications innovantes. « Mobile plus sûr » répond au besoin en matière de formation et d'information sur les technologies émergentes, ainsi que de prévention des risques des jeunes et moins jeunes utilisateurs nomades.

**Porteur :** Tralalère

### Open Vidéo Education

---

Le projet Open Vidéo Education vise à diffuser les vidéos des meilleurs cours et professeurs français, en incitant les enseignants à mettre leurs cours en ligne avec des licences autorisant leur réutilisation et dans des formats ré exploitables.

**Porteur :** Ecole Internationale des Sciences du Traitement de l'Information

**Partenaires :**

- PME : Actimagine, ATEME, Mobiclip, Paccret, SAPHIR
- Académiques : Ecole Polytechnique, ESSEC, Institut Telecom-ParisTech, Réseau Académique Parisien

## THD – 2ème semestre 2009

### ERDENET

---

ERDENET est un projet de conception et de diffusion d'objets numériques éducatifs sous forme de parcours en vidéo et a besoin d'une plateforme temps réel massivement multiutilisateurs pour tester les fonctionnalités avancées sur un temps long.

**Porteur** : Erdenet

### TELECLASSE

---

Le projet "TELECLASSE" a pour ambition de fusionner tout fond éditorial (ouvrages scolaires, cours, beaux livres, guides, etc.) avec les nouvelles interfaces de consultation (flip-book enrichi de médias en haute définition), tout en donnant la possibilité d'animer la diffusion numérique par une présence audio-vidéo « live » entre le « pilote » et un groupe réduit d'apprenants.

**Porteur** : ISI SARL



info@capdigital.com

Tél. +33 (0)1 40 41 11 60

Fax. +33 (0)1 40 41 11 65

Passage de l'Innovation

74 rue du Faubourg Saint Antoine 75012 Paris

Notre actualité : [www.capdigital.com](http://www.capdigital.com)

Nos événements : [www.digitallyours.fr](http://www.digitallyours.fr)

[www.twitter.com/Cap\\_Digital](https://www.twitter.com/Cap_Digital)

[www.facebook.com/capdigital](https://www.facebook.com/capdigital)