



# CÉLINE KRUISSEL



 Entreprise : Cyclorium

 Produit : Cyclorium

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Cyclorium est un îlot urbain modulable qui s'adresse à toutes les micro-mobilités (ou EDP) permettant un stationnement sécurisé pour vélos et trottinettes. Cet aménagement intègre également un îlot végétalisé central, permettant une dépermeabilisation des sols. Il prévoit aussi des assises intégrées, tout en gardant une logique d'optimisation de l'espace (rangement sous l'assise). Modules sont possibles: en cercle (installation sur une place), en demi-cercle (le long d'une façade) ou en quart de cercle (pour s'intégrer dans un angle).

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

La maquette est consolidée et nous projetons la fabrication d'un démonstrateur.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Bénéficier d'un accompagnement personnalisé et avoir des opportunités de présenter mon projet à un écosystème diversifié avec pour point commun un intérêt particulier pour les mobilités douces et les aménagements urbains.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Végétalisation
- Mobilité douce
- Urbanisme



# SARAH BENHAMMOU-LIONNARD



 Entreprise : Maison Lionnard

 Produit : Maison Lionnard

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Maison Lionnard est un studio de cinéma et une maison d'édition. Elle crée des projets à impact à travers la conception, la production et la diffusion de courts ou long métrages qui interrogent les grands enjeux contemporains (écologie, conflits, pouvoir, inégalités, intelligence artificielle et vivre-ensemble). Le studio a une approche sensible, accessible et intergénérationnelle et tente d'avoir une démarche d'éco-production. Il pense le cinéma comme outil de réflexion collective.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le projet a validé son dispositif en conditions réelles et confirmé la pertinence de son modèle. La prochaine étape consiste à consolider le modèle économique pour passer à une activité structurée, pérenne et reproductible.

Elle prévoit aussi le développement de partenariats durables et la mise en place d'une offre stable de diffusion et de médiation destinée aux publics et aux territoires.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Fonds propres, prix entrepreneuriaux, subvention municipale, concours Créart'UP

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Identifier des revenus durables et structurer une stratégie de développement à moyen et long terme, intégrant diffusion, partenariats et changement d'échelle.

Renforcer les compétences entrepreneuriales pour faciliter le transfert du projet vers le monde socio-économique et institutionnel.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Cinéma
- Impact
- Tous public
- Médiation



# MAUDE TARLIER



Entreprise : NovaPOTENTIEL (Micro-entreprise)



Produit : NovaMAPP

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

NovaMAPP est une application EdTech conçue pour réduire drastiquement la charge mentale des enseignants (via un import OCR automatisé) et rendre les élèves acteurs de leurs apprentissages (Kiosque autonome). L'outil cartographie dynamiquement les micro-compétences pour cibler la remédiation, développer les compétences psychosociales, et organiser un tutorat entre pairs sans créer de hiérarchisation entre les élèves. En parallèle du développement de ce logiciel, j'exerce en tant qu'enseignante de l'Éducation Nationale et psychopédagogue au sein de ma micro-entreprise NovaPOTENTIEL, où j'accompagne des familles (soutien scolaire, guidance parentale).

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Les méthodes ont été testées et validées dans des classes hétérogènes sur plusieurs années, et le cahier des charges du MVP est intégralement achevé. Il solutionne trois problèmes majeurs : **La surcharge de correction et de saisie**, résolue par un module d'import OCR automatisé ; **La gestion de l'attente et de la frustration en classe**, éliminée par un Kiosque sur tablette rendant l'élève 100% autonome (scan de ses travaux, file d'attente intelligente) ; **La déconnexion entre le numérique et le matériel physique**, palliée par la NovaTHEQUE (un inventaire phigital guidant l'élève vers les bons outils dans la classe). L'architecture éthique (Compliance by Design) est verrouillée et le chiffrage technique est en cours pour un lancement du pilote en classe dès septembre.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun (chiffrage du développement MVP en cours d'évaluation).

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Accompagnement sur la création et le financement initial du MVP et la structuration du business plan (stratégie B2C Freemium vers B2B institutionnel). Consolidation de la propriété intellectuelle (sécurisation des algorithmes et concepts) et appui à la mise en place de partenariats technologiques (hébergement souverain, transfert de technologie) pour préparer efficacement les futures levées de fonds.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- EdTech au service des enseignants surchargés
- Autonomie & Entraide des Élèves
- Cartographie & Circulation autonome des compétences



# ALLAN TACITA

 Entreprise : Luneko

 Produit : Luneko

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Luneko est une application donnant accès à un apprentissage actif et personnalisé. Elle transforme tout document scolaire en révisions actives grâce à un simple surlignage ouvrant un menu IA qui :

- génère instantanément quiz, reformulations, explications et fiches de synthèse
- organise les notions par clustering cognitif pour un plan de révision personnalisé
- permet de suivre sa progression visuellement
- accompagne l'étudiant via un chatbot socratique

Il vise prioritairement les étudiants de 18 à 25 ans.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le MVP est validé. Fin juin 2025 : intégration de Stripe pour la gestion des paiements, déploiement de Mixpanel pour un suivi analytics complet et correction des bugs critiques. Été 2025 : recrutement d'un ingénieur IA freelance et d'un UX designer pédagogique. Septembre à décembre 2025 : lancement d'un pilote sur deux campus mobilisant 300 à 500 étudiants actifs afin de mesurer le taux de conversion du freemium vers le payant et de recueillir des retours UX. Janvier 2026 : analyse des résultats, définition des priorités d'évolution du produit et préparation d'un dossier de levée de fonds pour un déploiement national.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Validation de notre faisabilité économique, accès à un réseau d'investisseurs et de mentors EdTech, mise à disposition de terrains d'expérimentation et accompagnement dans la structuration d'une levée de fonds.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Révisions actives
- IA
- Personnalisation



# ALEXANDRE DEROT

 Entreprise : Galaxie Educative IA

 Produit : Galedia

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Galedia est une plateforme adaptative d'apprentissage proposant aux élèves de lycées de France:

- un parcours d'apprentissage
- une expertise pédagogique dans la discipline
- un assistant d'apprentissage (assimilation de la méthode)
- un espace de révision
- la conception, mesure et certification de la progression

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le projet est à un stade d'idéation très avancée. Une version de prototype très simplifiée est en cours de développement et une recherche de CTO est entamée.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Mise en relation avec des experts et des acteurs du secteur, facilitation du développement pour les prochaines étapes de croissance et conduite d'expérimentations pédagogiques.


## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Apprentissage
- IA
- Hybridation pédagogique
- Performance scolaire



# BRUNO ARAUJO

 Entreprise : Alfheim AI

 Produit : Alfheim AI

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Alfheim AI est une plateforme éducative immersive dédiée à l'apprentissage des sciences (biologie, chimie, biochimie, etc.), visant à rendre les concepts plus accessibles et engageants grâce à l'immersion et à la visualisation. Elle propose des modèles 3D interactifs, des animations pédagogiques, des travaux pratiques en ligne, une intelligence artificielle personnalisée (quiz, explications, analyse de documents), une plateforme centralisant des contenus vérifiés et alignés sur les programmes scolaires ainsi que des modules immersifs en réalité virtuelle. Alfheim AI s'adresse à un public large, du collège à l'enseignement supérieur.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Une version bêta fonctionnelle est en développement avec un premier modèle 3D interactif, un TP scientifique virtuel et une IA pédagogique basique capable de répondre aux questions des utilisateurs. En septembre 2025, une démonstration technique convaincante est prévue afin de tester la solution avec un ou plusieurs établissements partenaires. Entre fin 2025 et début 2026, une levée de fonds et la participation à des concours permettront de rechercher un soutien financier. Les prochaines étapes portent sur l'enrichissement progressif de la plateforme et sa structuration juridique avant la fin de l'année.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Définition et consolidation de la première offre commerciale, identification des partenaires clés, co-construction d'une version testable et pertinente de la plateforme et priorisation des défis techniques, notamment l'optimisation web, la création d'une version mobile et l'intégration de l'IA.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Sciences
- IA
- Immersion
- Visualisation



JEAN-CLAUDE  
RICARD



GRÉGORY  
COLLARD

Olala

 Entreprise : Kids EdTech SAS

 Produit : La première plateforme audio phygital pour le développement des enfants

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Olala devient une EdTech avec une plateforme de contenus audio éducatifs interactifs validés scientifiquement pour accompagner les enfants dans leur développement.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

- 20 contes audio validés scientifiquement
- Peluche interactive avec POC PCB
- Poc outil de modélisation IA en cours

## FINANCEMENTS OBTENUS

BPI subvention AFI, BPI Diagnostic amorçage industriel, CIC prêt bancaire, Réseau Entreprendre

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Accès à l'écosystème académique, encadrement scientifique et validation de l'approche cognitive, intégration dans l'enseignement EdTech francilien et création d'un partenariat de recherche.


## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Petite enfance
- IA
- Contes éducatifs



# OMAIR BAHOWAL

 Entreprise : MinervApp

 Produit : MinaClass

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

MinaClass est une application mobile innovante facilitant les cours particuliers entre étudiants de l'enseignement supérieur. La plateforme permet une mise en relation gratuite et flexible, tout en créant une économie circulaire et solidaire. Elle intègre des technologies avancées (IA générative, personnalisation pédagogique, matching intelligent).

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Acquisition d'utilisateurs sur le marché français en 2025, optimisation technique et amélioration de l'UX/UI, déploiement de nouvelles fonctionnalités (IA générative et assistant pédagogique), consolidation réglementaire (RGPD et éthique des données utilisateurs) et préparation à l'expansion internationale prévue dès 2026.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Bourse Entrepreneuriat Responsable de la Fondation ESSEC

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Structuration d'une méthodologie scientifique pour mesurer précisément l'efficacité pédagogique, accès à des bases de données de référence et à des plateformes technologiques performantes, renforcement de la connaissance fine du marché EdTech français et international, mise en conformité réglementaire (RGPD) et intégration d'une approche éthique dans le développement de la plateforme, développement de compétences solides en analyse et en exploitation de données probantes, ainsi qu'accès à un réseau scientifique et entrepreneurial.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Apprentissage
- IA
- Etudes supérieur
- Cours particuliers



# RAPHAËL FROMENTIN

 Entreprise : Algorab

 Produit : Algorab

## DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Algorab est un langage de programmation conçu pour faciliter l'enseignement de l'algorithmie. Contrairement aux langages comme Python, Java ou C, principalement orientés vers le monde professionnel, il est pensé spécifiquement pour les besoins pédagogiques des enseignants et des étudiants. Son objectif est d'améliorer l'apprentissage et l'adoption de bonnes pratiques. Le projet prend la forme d'une SCIC et propose un logiciel libre.

## POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Après un démarrage ralenti par les études, l'année 2025-2026 marque une accélération du projet, avec la mise en ligne d'un site et d'une newsletter ainsi que le développement d'un prototype dans le cadre de mon Projet de Fin d'Études (PFE) à CY Tech.

## FINANCEMENTS OBTENUS

Aucun

## ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

AKT m'a été recommandé par mon accompagnateur à CY Entreprendre. Ce dispositif me permettrait de mieux comprendre les contraintes spécifiques à l'EdTech et d'accéder plus facilement à des enseignants et étudiants pour tester mon prototype et recueillir des retours. Je souhaite créer une SCIC dont les principaux bénéficiaires seraient les établissements d'enseignement supérieur, et AKT faciliterait la collaboration avec CYU et les écoles de CY Alliance.

Le projet vise aussi à innover en éducation en mobilisant la recherche en design de langages, avec une approche libre et open-source, et à développer un modèle éthique pour les utilisateurs comme pour les employés.

## QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

- Programmation
- Apprentissage
- Logiciel
- Pédagogique