

Thuy Duong Dang

Projet : **Humia**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

HUMIA : Mieux comprendre pour oser prendre la parole.
Humia est une solution numérique pour apprendre les langues étrangères, spécialement conçue pour les situations académiques et professionnelles, selon les domaines. Son approche : des jeux de rôle avec une IA conversationnelle qui entraînent d'abord la compréhension orale active, puis amènent l'apprenant à prendre l'initiative de parler. Un produit EdTech où une véritable approche pédagogique rencontre une IA empathique et encourageante.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le business plan est rédigé, la méthode pédagogique est définie et le prototype est développé.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Test du produit à plus grande échelle et structuration du projet, grâce aux ateliers collectifs, à l'accompagnement individuel et à l'appui de la communauté d'experts d'AKT.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Apprentissage des langues | IA conversationnelle | Initiative langagière | Mise en situation | Compréhension orale active



Claude Dimo

Projet : **STUDIRIUM**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

STUDIRIUM est un hub technologique : une plateforme qui centralise les données éducatives et les transforme en aide à la décision pour les apprenants, les familles, les établissements et les institutions publiques. La plateforme rassemble le parcours, les notes, l'assiduité, les compétences et les aspirations de chaque élève. Grâce à l'IA, elle repère les signaux de décrochage, révèle les talents, propose des parcours d'orientation personnalisés et accompagne l'élève avec un tuteur IA. Conçue pour fonctionner avec une connexion et une électricité instables, elle vise à construire le jumeau numérique de chaque apprenant et à créer une passerelle entre les talents africains et les établissements d'enseignement supérieur français et européens. Sa philosophie : « L'IA éclaire. L'humain décide. »

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

STUDIRIUM est déjà commercialisé et compte plus de 22 000 utilisateurs dans quatre pays africains : Cameroun, Tchad, Mali et République démocratique du Congo. Le projet a reçu plusieurs distinctions, dont l'Africa Top 50 des Global EdTech Startup Awards 2026. Il prépare aujourd'hui son implantation en France et le développement du jumeau numérique de l'apprenant.

Financement obtenu de Bourses du PeeL obtenues (2 650 €)

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Nous souhaitons être accompagnés dans l'implantation de STUDIRIUM en France, la structuration de notre stratégie et de nos modèles économiques, et la préparation d'un prêt d'honneur ou d'une première levée de fonds. Nous attendons aussi un appui pour collaborer avec des laboratoires de recherche, expérimenter la plateforme dans des établissements français et nouer des partenariats avec des universités et grandes écoles.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Intelligence éducative | Révélation des talents | Mobilité académique internationale



Candidat de la promotion de novembre/mars 2027



Shane Tao

Projet : **ProofMate**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

ProofMate est une plateforme EdTech (« la carte mentale interactive pour les mathématiques ») qui transforme les démonstrations linéaires en graphes logiques interactifs. Chaque preuve est structurée en nœuds cliquables (définitions, axiomes, lemmes, étapes) permettant de visualiser instantanément les dépendances amont/aval et de déplier les calculs progressivement.
Propulsée par un moteur de rendu mathématique propriétaire sans hallucination, la solution offre une alternative pédagogique aux manuels rigides et aux IA généralistes qui donnent directement la réponse. Elle cible en priorité les filières STEM exigeantes de l'enseignement supérieur français : classes préparatoires (CPGE), licences scientifiques (L1/L2) et écoles d'ingénieurs.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Produit & Tech : MVP front-end et back-end finalisé et déployé en environnement de test en ligne, démontrant des théorèmes clés (ex. inégalité triangulaire). Reconnaissance & Écosystème : Lauréat du Prix Saclay 20 (2026), sélectionné à deux reprises au programme Fighters de Station F, et étudié dans un rapport de Master 2 Droit à l'Université Paris-Saclay (conformité et potentiel commercial). Prochaine étape : Exécution du plan de lancement et déploiement des premiers tests bêta sur campus (CPGE, L1/L2, écoles d'ingénieurs), avant de préparer la phase de financement.

Lauréat du Prix Saclay 20 (2026) & sélectionné 2× à Station F (Fighters).
Priorité actuelle : plan de lancement et déploiement bêta sur campus, avant la phase de levée de fonds.

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

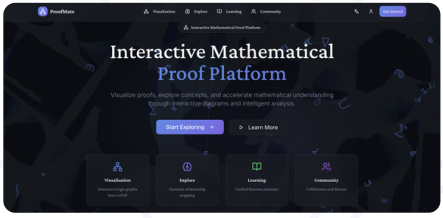
L'accélérateur AKT est le catalyseur idéal pour structurer notre plan de lancement et réussir notre déploiement terrain sur les campus, étape clé avant d'engager notre future levée de fonds. Nous recherchons un mentorat ciblé sur notre Go-To-Market EdTech (CPGE, universités, écoles d'ingénieurs) et la validation de notre modèle économique.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Apprentissage des mathématiques

Graphes logiques

STEM





Sandrine Wattelet-Millet

Projet : **LogicQuest**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

LogicQuest est un projet d'application éducative dédié à l'apprentissage de l'orthographe grammaticale, destiné aux élèves et à leurs enseignants. L'élève progresse dans un parcours en forme de labyrinthe en choisissant et justifiant ses graphies, guidé par une IA conversationnelle qui l'aide à développer son raisonnement et sa réflexion. Contrairement aux outils qui évaluent uniquement la réponse finale, LogicQuest s'intéresse aux stratégies de raisonnement de chaque élève. Un tableau de bord permet aux enseignants de suivre les procédures utilisées et d'adapter leur accompagnement. Le projet est actuellement en phase de conception pédagogique, sans prototype, et s'appuie sur les travaux de recherche de sa porteuse, avec pour prochaine étape le développement d'un premier prototype à tester auprès d'enseignants.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

LogicQuest est actuellement au stade de la conception pédagogique et fonctionnelle. Le projet s'appuie sur des travaux de recherche en SHS et vise à développer progressivement un prototype intégrant une IA conversationnelle pour accompagner les apprentissages. Une première expérimentation permettra de tester le dispositif, d'en évaluer la pertinence et d'affiner ses fonctionnalités avant son déploiement.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Le programme me permettrait de transformer LogicQuest en un premier prototype fonctionnel, tout en bénéficiant d'un accompagnement technique et entrepreneurial. Il m'aiderait à préciser le produit, identifier les partenaires nécessaires, le tester auprès des utilisateurs cibles et définir son modèle économique et ses modalités de diffusion.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Orthographe grammaticale | Métacognition | IA éducative





Sandrine Eifermann Soutarson

Projet : **Com'Together**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Com'Together développe des formations et outils numériques autour de la Communication Alternative et Augmentée (CAA), une démarche visant à rendre la communication accessible à chacun, quelles que soient ses modalités d'expression, pour favoriser sa participation (gestes, pictogrammes, applications à synthèse vocale…). Au cœur du projet, le Space de Com'Together est une communauté apprenante en ligne : professionnels et familles y apprennent ensemble, partagent leurs expériences et enrichissent leurs pratiques de la CAA au quotidien, dans le prolongement des formations. Accessible par abonnement, la plateforme centralise des ressources, vidéos, replays, outils de veille, supervisions et rendez-vous avec des experts. Elle s'adresse aux professionnels de l'éducation et du médico-social, aux familles et aux établissements.

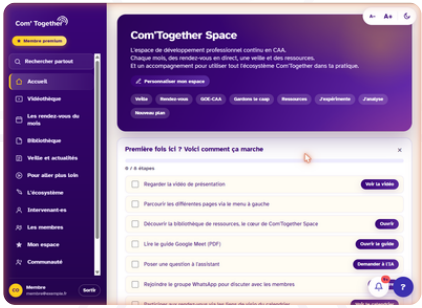
POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Après le lancement d'un MVP sous Notion en février 2026, qui a permis de réunir 74 utilisateurs, une application web propriétaire a été développée et commercialisée en août 2026. Elle compte déjà 59 comptes et propose de nombreuses ressources et activités. Les prochaines étapes visent à développer une version 2 intégrant des parcours personnalisés, des outils interactifs et des indicateurs de suivi des usages et de la progression, dans le cadre du programme AKT et des échéances réglementaires fixées à décembre 2027.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

AKT nous permettra de structurer notre R&D, mesurer notre impact et préparer le changement d'échelle grâce à son expertise scientifique et entrepreneuriale.



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Communication alternative et augmentée

Accompagnement professionnel

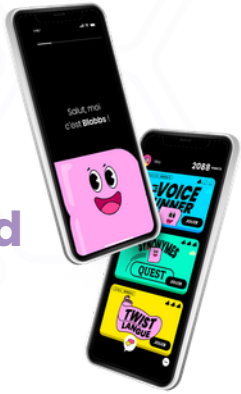
Inclusion numérique





May Cassius

Réginald Cassius



Projet : **Blabbs**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Blabbs est une pédagogie gamifiée, portée par une application mobile, pour s'entraîner à la prise de parole. Née du constat qu'il existe peu de moyens de pratiquer l'oral régulièrement et sans stress, elle transforme la voix en manette de jeu pour travailler la diction, l'intonation et la répartie. Des défis et conseils hebdomadaires prolongent l'entraînement dans la vraie vie, sans notation ni jugement. Destinée en priorité aux 15-25 ans pour préparer leurs examens, le Grand Oral ou leurs entretiens d'embauche, Blabbs s'adresse aussi à tous ceux qui souhaitent gagner en confiance à l'oral. Disponible sur iOS et Android, l'application compte déjà environ 1 200 utilisateurs. De nouveaux mini-jeux quotidiens sont actuellement en développement.



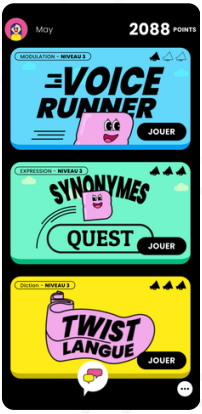
POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Blabbs est en phase bêta, avec un MVP disponible sur iOS et Android. Les prochaines étapes visent à enrichir l'application, lancer l'offre B2C puis développer l'offre B2B, avec l'ambition de devenir une référence de la prise de parole en France et à l'international.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Blabbs souhaite intégrer AKT pour consolider sa pédagogie, valider scientifiquement sa technologie de personnalisation de l'apprentissage, accélérer son développement produit et commercial grâce à des partenariats académiques et EdTech.



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Prise de parole | Gamification | Sciences cognitives



Marie Jordery

Projet : **Helloo**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Helloo est une EdTech à mission sociale qui accompagne les enfants de 4 à 16 ans dans le développement de leurs compétences socio-émotionnelles, à travers un univers ludique décliné en livres, application mobile, jeu vidéo et bracelet connecté. Les enfants suivent trois héros qui grandissent, se trompent et apprennent de leurs expériences, favorisant un apprentissage implicite et concret. Une IA intégrée à l'application et au jeu vidéo permettra de reconnaître les compétences de chaque enfant et d'adapter les activités à son niveau. La solution s'adresse aux enfants et à leurs familles, avec une approche transmédia qui encourage également la mise en pratique des compétences dans la vie quotidienne.
Les livres sont actuellement testés auprès de 60 familles, l'application est au stade MVP, tandis que le jeu vidéo et le bracelet sont encore au stade concept. Le projet est incubé au sein du programme Les Premières à Lyon depuis septembre 2026.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Livres = test en magasin pour Noël puis contrat avec maison d'édition. Application mobile : test du MVP avec les familles test et des écoles partenaires.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

AKT représente une opportunité pour Helloo de renforcer son expertise technique et scientifique, développer son moteur conversationnel et sécuriser son application destinée aux enfants, tout en bénéficiant d'un accompagnement entrepreneurial et de collaborations avec des experts en IA, linguistique et UX/UI. Également dans le cadre d'un projet académique, avec une démarche de caution scientifique et de recherche de financements.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Compétences socio-émotionnelles | Apprentissage ludique | Transmédia





Ivan Alaimo

Projet : **Langlink**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Langlink est une application qui met en relation des classes de pays différents pour pratiquer une langue étrangère, en commençant par l'anglais, puis d'autres langues grâce à l'IA.
Les élèves échangent directement avec leurs pairs et construisent ensemble des projets autour de thématiques variées (images, vidéos, textes), tout en bénéficiant d'un suivi de leur progression.
La solution s'adresse d'abord aux écoles, collèges et lycées, avant de s'ouvrir au grand public.
Contrairement à Duolingo ou Tandem, Langlink privilégie les échanges avec de vraies personnes, dans un cadre pédagogique encadré par les enseignants.

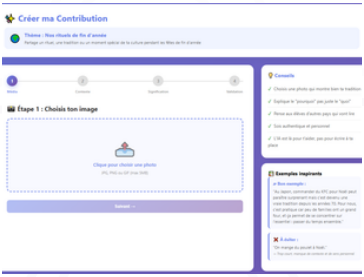
POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Développement d'un prototype grâce à l'IA en cours.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Je souhaite tout d'abord partager mon enthousiasme dans ce projet et me sentir accompagné dans une structure éducative. Pouvoir rencontrer d'autres porteurs de projet et ainsi entrer dans une dynamique constructive. Les défis technologiques sont grands mais pas insurmontables, j'ai très envie de pouvoir développer un vrai prototype.



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Échanges interculturels | Apprentissage des langues | Fresque narrative





Anis Kaci

Loucas Terchani

Projet : **DisCoach**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Discoach est une application de coaching sportif qui analyse le discours pour adapter les conseils, et la façon de les formuler, à chaque joueur. L'idée part d'un constat simple : la manière dont un coach parle influence la motivation et la performance. L'application ne remplace pas le coach, elle permet le suivi de chaque joueur à travers deux interfaces : Le joueur échange avec l'application à l'écrit ou à l'oral après sa séance et reçoit des conseils selon quatre styles de coaching.
Le coach suit l'ensemble de ses joueurs depuis un tableau de bord avec suivi des échanges, l'analyse du ressenti du sportif, sa progression, etc., et peut ainsi créer un plan d'entraînement adapté. Issu de la recherche en linguistique, le projet s'appuie sur un corpus de plus de 100 échanges réels enregistrés entre coachs et joueurs de tennis de table, analysés pour identifier les mots ayant un impact sur le joueur.
Actuellement centré sur le tennis de table, le projet a pour ambition de s'étendre à l'escalade, au fitness, au running et au golf.

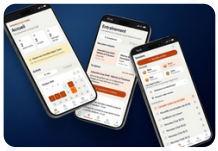
POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

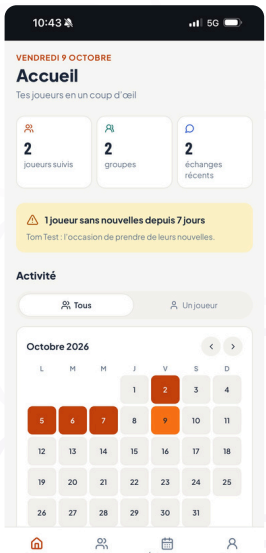
Test auprès des joueurs de tennis de table et création d'une entreprise.

Financements de la SATT obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Formation sur la création d'une entreprise
et tout ce qui la conditionne.





QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

SportTech | Coaching personnalisé | Intelligence artificielle



Emilie Barthe

Projet : **T.IA.KI**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Twinkle Star For 64 est une association d'intérêt général qui accompagne les aidants. Son projet T.IA.KI structure une démarche territoriale et numérique pour eux : accès aux ressources, aux droits, aux soins et au répit, participation des aidants à la conception des réponses et production de données pour évaluer les services. Il répond à la fragmentation des parcours, au non-recours aux droits et au manque de lien entre besoins vécus et réponses du territoire. T.IA.KI se présente comme une infrastructure de coopération, interopérable avec les outils existants, qui combine savoir des aidants, coopération territoriale, numérique et recherche-action. Le projet s'inscrit dans le programme transfrontalier POCTEFA 2026-2028, financé à 65 %,avec un consortium franco-espagnol. Le recueil des besoins et les premiers bêta-testssont lancés ; objectif : 500 aidants accompagnés d'ici 2028.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

L'objectif est de construire un modèle économique durable pour T.IA.KI, de renforcer son évaluation scientifique et de préparer son essaimage, tout en préservant sa mission d'intérêt général et la place centrale des aidants.

T.IA.KI participe au programme de coopération franco-espagnole POCTEFA 2026-2028, financé à 65 % par des fonds européens et soutenu par un consortium de partenaires académiques, sociaux et territoriaux.

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

AKT nous permettra de construire un modèle économique pérenne et duplicable pour T.IA.KI, tout en préservant sa mission d'intérêt général. L'objectif est de clarifier sa proposition de valeur, mesurer son impact et préparer son développement et son essaimage après le programme POCTEFA.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Aidants | Coopération territoriale | Innovation numérique



Ilias Assadki

Projet : **Nextrip**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Nextrip est une plateforme numérique de voyage pour planifier, organiser et partager ses voyages. Elle répond au besoin de centraliser au même endroit les infos, idées et étapes d'un voyage, aujourd'hui dispersées entre réseaux sociaux, cartes, notes et messages. L'utilisateur crée un voyage, planifie ses étapes, le suit et y regroupe les contenus utiles, avant, pendant et après le séjour. Une IA est prévue pour l'aider à construire son voyage. Cible : jeunes adultes de 18 à 30 ans qui voyagent souvent. Le produit est en phase de tests, en laboratoire, auprès de moins de 50 personnes. Prochaines étapes : consolider les retours, poursuivre les développements prioritaires et se faire accompagner par un incubateur.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Nous sommes actuellement en phase de tests, tout en poursuivant en parallèle le développement et l'amélioration du projet. Les prochaines étapes seront de consolider les retours des tests, de poursuivre les développements prioritaires et d'être accompagnés par un incubateur afin de structurer la suite du projet.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Nous attendons du programme un accompagnement permettant de structurer et de faire avancer Nextrip, à la fois sur les aspects stratégiques, commerciaux et économiques, mais également sur les dimensions scientifiques et technologiques du projet. L'accès aux laboratoires, aux expertises et à l'écosystème de CY Tech nous permettrait de bénéficier de regards spécialisés, de développer de nouvelles pistes d'innovation et de mieux préparer le lancement et le développement de Nextrip.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Planification de voyage | IA personnalisée | Expérience collaborative



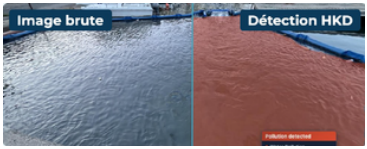
Lancelot Coujard

Projet : **Hydro-K Détection**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Hydro-K Détection surveille automatiquement la surface de l'eau par caméra et IA. À partir d'images de caméras fixes, nomades, de drones ou de smartphones, ses algorithmes détectent hydrocarbures, macro-déchets, moussage et micro-billes de polystyrène, et produisent des statistiques de qualité de l'eau. Elle s'adresse aux ports et marinas, aux stations d'épuration et aux sites industriels, dont la surveillance repose souvent sur une observation humaine ponctuelle et coûteuse.

L'offre est un abonnement sur 2 ans, licence incluse, compatible avec une caméra déjà installée. Un site pilote fonctionne au port de Sète depuis mai 2026 (détection de jour). Une inspection par drone a eu lieu à Malte et un déploiement est en cours au SIARP (Neuville-sur-Oise). Les modèles sont développés avec l'École des Ponts (ENPC) ; l'entreprise est incubée chez Innovosud (Béziers).



POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Site pilote opérationnel au port de Sète depuis mai 2026, inspection réalisée à Malte et déploiement en cours au SIARP. Prochaines étapes : commercialisation des solutions, partenariats de distribution, nouveaux déploiements et amélioration de la détection nocturne.

Financement de la Bpifrance obtenue

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Hydro-K souhaite accélérer sa commercialisation, structurer son modèle économique et développer ses partenariats. L'enjeu technologique est d'assurer une détection continue, y compris de nuit, afin de déployer la solution à plus grande échelle en France et en Méditerranée.



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Surveillance environnementale | IA | Qualité de l'eau



Paul Navet

Projet : **Localyser**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Localyser
L'humain au coeur du commerce local



Localyser est une plateforme de cartographie collaborative en temps réel pour lutter contre la vacance commerciale dans les communes. Les habitants signalent les locaux vides via une appli gratuite et votent pour les commerces qu'ils veulent voir arriver. Les mairies ont un tableau de bord de la vacance et génèrent des courriers automatisés pour inciter les propriétaires à louer selon la demande locale.

Les futurs commerçants accèdent à la carte, à un radar d'alertes et à une « attestation de demande locale » pour rassurer banques et bailleurs. Les professionnels de l'immobilier obtiennent des études personnalisées sur leurs biens en mandats afin de grandement faciliter leur commercialisation.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Création de Localyser en avril 2026, suivie de deux partenariats pilotes avec les mairies des 17e et 16e arrondissements de Paris. Prochaines étapes : augmenter le nombre de mairies partenaires, développer un réseau de commerçants et de partenaires professionnels et enrichir la recherche universitaire.

Aucun financements obtenus



ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Localyser souhaite intégrer AKT pour renforcer sa plateforme de revitalisation commerciale grâce à l'expertise scientifique, technologique et entrepreneuriale. Les priorités sont d'automatiser la cartographie intelligente, mesurer l'impact socio-économique, renforcer l'engagement citoyen et sécuriser le cadre juridique, afin de convaincre les collectivités et accélérer le déploiement de la solution.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET



Revitalisation commerciale
Cartographie collaborative
Dynamisation des centres-villes



Romain Chantemargue

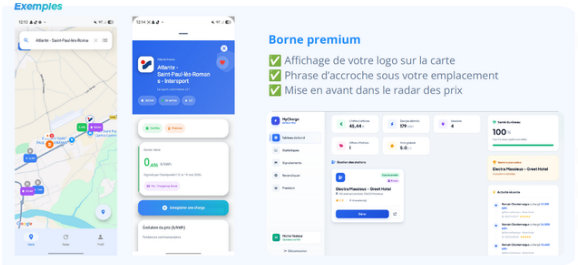
Projet : **MyCharge**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

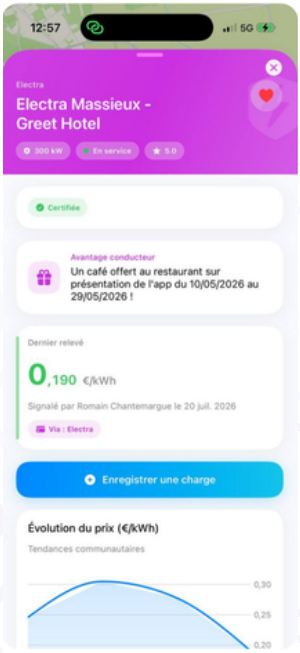
INTERFACE est une application pour les conducteurs de véhicules électriques qui résoutla peur de la « facture surprise » en fin de recharge. Elle compare les tarifs de recharge entemps réel en tenant compte de la « variable badge », c'est-à-dire les cartes d'abonnementde l'utilisateur.
Elle intègre aussi un planificateur d'itinéraire en temps réel. Cibles : propriétaires de véhicules électriques, entreprises (gestion de flottes) et collectivités. L'application est testée en situation réelle et la commercialisation est engagée. Prochaines étapes : développement commercial, expansion européenne et solutions annexes. L'entreprise est déjà accompagnée par CY Transfer.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Développement commercial, expansion européenne, développement de solutions annexes.







Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Apprendre plus de méthode sur la gestion et le développement d'une entreprise.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Recharge électrique | Tarification en temps réel | Mobilité électrique



Taïna Victor

Projet : **Psygnal**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Psygnal est une plateforme SaaS de suivi thérapeutique pour les psychologues libéraux orientés TCC, qui gèrent souvent leur suivi avec des carnets papier et des PDF. Le cœur de cible représente environ 28 000 professionnels en France ; le patient est l'utilisateur secondaire. Elle réunit six briques : courbes de progression séance après séance, dossier patient centralisé, questionnaires standardisés cotés automatiquement (conformes HAS), bibliothèque d'exercices TCC, interface patient sans téléchargement, et hébergement HDS en France. Psygnal est conçu en collaboration scientifique avec le laboratoire CHArt (Paris 8), sous supervision scientifique du Laboratoire CHArt. Le développement a démarré en septembre 2026 ; les tests ont porté sur des maquettes.
Calendrier : bêta du POC en décembre 2026, MVP en pré-vente en février 2027, environ 600 abonnés à l'automne 2028 pour couvrir les charges. Le démarrage est financé à hauteur de 155 k€.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Lancement de la bêta et de la pré-vente début 2027, puis déploiement du module Recherche & Évaluation fin 2027. L'objectif est d'atteindre 330 abonnés fin 2027, 600 en 2028 et près de 1 000 praticiens équipés à trois ans, avec un modèle économique rentable.

Le financement repose sur 155 k€ mobilisés via la Bourse French Tech Émergence, des prêts bancaire et d'honneur, ainsi que l'apport de la fondatrice.

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Psygnal souhaite intégrer le programme pour renforcer ses collaborations scientifiques, évaluer l'impact de son innovation sur l'épuisement des psychologues et l'abandon thérapeutique, sécuriser sa technologie et sa propriété intellectuelle, compléter son financement et accélérer son développement commercial.



psygnal.fr - https://psygnal.fr/inscription.html

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Suivi thérapeutique | Thérapies cognitivo-comportementales | Santé numérique



Anvar Farkhutdinov

Projet : **Faille**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

FAILLE est un jeu vidéo grand public pour comprendre le rôle de la géologie dans la transition énergétique. Le constat : la transition dépend du sous-sol (géothermie, stockage du CO_2, hydrogène naturel, métaux critiques), mais ce volet est absent des outils de sensibilisation, alors que les citoyens doivent se prononcer sur des projets souvent conflictuels. Le prototype, un jeu 3D sur PC (Unity), se déroule sur le massif du Chenaillet (Hautes-Alpes), reconstitué à partir de relevés de terrain. Le joueur explore, identifie les roches, construit une carte géologique puis décide si le site peut accueillir un stockage de CO_2. Chaque niveau dure 30 à 45 minutes ; le jeu complet en comptera au moins six. Trois publics sont visés : grand public (via Steam), enseignants et élèves du secondaire et du supérieur, médiateurs scientifiques. Le game design document et le modèle 3D sont réalisés ; le prototype jouable est prévu sur 18 mois après notification du financement.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Le projet dispose déjà d'un game design document et d'un modèle 3D du Chenaillet. Les 18 prochains mois seront consacrés au recrutement, au développement d'un prototype jouable, aux tests utilisateurs et à l'évaluation pédagogique, afin de préparer le financement de la phase 2.

2 500 € obtenus en 2026 pour le game design document et une demande de prématuration de 30 000 € ayant reçu un avis favorable, en attente de notification. Aucun financement privé à ce jour.

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

FAILLe souhaite intégrer le programme pour définir son modèle économique, clarifier sa propriété intellectuelle et choisir sa stratégie de valorisation (diffusion institutionnelle, licence ou création d'une structure), tout en chiffrant la production et en confrontant son prototype aux experts du jeu vidéo.

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Jeu vidéo | Géologie | Transition énergétique | Sensibilisation scientifique



Peter Litzau

Project : **Art Windows**

BUSINESS DESCRIPTION



Art Windows temporarily transforms vacant commercial storefronts into exhibition spaces without interfering with their rental process. The system meets landlords' requirements: rental signs remain visible, visibility into the premises is maintained, no permanent modifications are made, and installations can be quickly removed when a tenant arrives. A digital platform manages storefronts, artworks, reservations, and exhibition rotations.

Each storefront features a permanent QR code displaying the current artwork, its background, the artist's profile, and purchasing options. Target audiences: Owners and managers of vacant commercial properties, artists, passers-by, and collectors. Cities and cultural organizations act as partners. The digital prototype is fully functional. A pilot involving 5 to 10 storefronts over 60 to 90 days has been proposed in Chicago (Wicker Park), but no physical pilot has taken place yet. The objective is to adapt the business model to the French market.

COMPANY DEVELOPMENT STATUS TO DATE

Art Windows has developed a functional prototype and defined its installation model. The project is now entering the field-validation phase in Chicago, with a pilot planned across 5 to 10 storefronts over 60 to 90 days to measure engagement, validate costs and pricing, and prepare for expansion into the French market.

No Funding Secured to Date

EXPECTATIONS FOR THE PROGRAMME

I want to join AKT because Art Windows is ready to move from prototype to field testing. The next challenge is proving its commercial and operational viability and developing a sustainable model. With AKT, I aim to launch a first multi-storefront pilot in France, measure its impact, and build a repeatable model. My ambition is to create infrastructure that can serve many artists, real estate partners, and audiences.

PROJECT KEYWORDS

Urban Art | Vacant Storefront Activation | Cultural Revitalization



Excelle Mavoori

Projet : **Trexgames**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Trexgames crée des jeux de société immersifs, 100 % fabriqués en France avec des matériaux durables. Trois gammes : Trex'games (jeux d'ambiance entre amis ou en famille),Trex'studies (jeux de révision pour étudiants post-bac, sans vulgarisation) et Trex en'jeux(sensibilisation à des enjeux de société).

Le premier jeu, Team Détectives : La Couronne des Anciens, est un jeu d'enquête semi-coopératif 100 % rejouable grâce à un mécanisme inventé par la porteuse, là où la plupart des jeux d'enquête ne se jouent qu'une fois. GAJA Quiz, en prototype, aide les étudiants de L2 à réviser le droit administratif. La réédition de Team Détectives est en cours, avec une campagne Ulule prévue en juin2027 (objectif 3 000 €) et des démonstrations dans des bars à jeux. La porteuse est accompagnée par le PEPITE CréaJ IDF et l'incubateur Assas Lab. À terme, l'univers doit s'étendre aux livres, escape games et événements de teambuilding.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Poursuite du développement de Team Détectives : finalisation du jeu, préparation d'une campagne Ulule pour juin 2027, promotion via les réseaux sociaux et démonstrations en bars à jeux. Développement parallèle de nouveaux jeux, extensions et scénarios pour les différentes gammes Trex'games.

Aucun financements obtenus

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Trexgames souhaite intégrer le programme pour structurer sa croissance et renforcer ses compétences en marketing, management, développement commercial et financement. L'accompagnement spécialisé ICC, l'accès aux experts du jeu, les partenariats stratégiques et la communauté entrepreneuriale permettront d'accélérer son développement et de devenir une référence française du jeu de société innovant.



QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Jeux de société | Immersion ludique | Éducation par le jeu





Nicolas Vernot

Projet : **Nicolas Vernot EI**

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Nicolas Vernot est historien et consultant en héraldique et en symbolique traditionnelle.
Il crée et dessine des armoiries (dessin vectoriel) et analyse les symboles dits «traditionnels » du bâti ancien : linteaux de porte, mobilier, graffitis, signes magiques… Ce sont des domaines où les spécialistes sont très rares. Il facture depuis 2016 des prestations en France et en Suisse : armoiries pour des particuliers et des collectivités, ouvrages et rapports pour des professionnels du patrimoine, gestion de fonds d'archives, conseil scientifique pour des expositions, cours et conférences.
Clients : institutions patrimoniales, collectivités, particuliers, établissements d'enseignement.

POINT À DATE DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Après 10 ans d'auto-entreprenariat fournissant un revenu d'appoint parfois significatif mais très irrégulier, je souhaite professionnaliser mon expertise scientifique en développant un éventail d'offres visibles, attractives et consolidées économiquement. La prochaine étape concrète sera la mise en place d'un site Internet professionnel qui présente mes offres et servira de test quant à la viabilité économique du projet.

Prestations facturées, mais pas de financements propres.

ATTENTES VIS-À-VIS DU PROGRAMME

Intégrer AKT pour professionnaliser mon offre, développer mon activité et atteindre une rémunération viable. Les compétences entrepreneuriales acquises me seront également utiles pour postuler et exercer dans des structures à la croisée des secteurs privé et public (culture, patrimoine, métiers d'art…).

QUELQUES MOTS-CLÉS DU PROJET

Héraldique | Patrimoine historique | Symbolique traditionnelle



Amaëlle Cherone Otandault Aviviani

En formation

Docteur en biologie Santé
Attachée de Recherche Clinique (ARC)
Chargée de Valorisation de Projets et Partenariat de Recherche

ATTENTES VIS-À-VIS DE LA FORMATION

Mon attente est de comprendre et maitriser comment transformer des résultats de recherche en solutions numériques concrètes, tout en m'appropriant les méthodes d'accompagnement de projets innovants et en approfondissant mes connaissances en valorisation.



Kamilia Bouabid

En formation

Chargée d'affaire Projets et Partenariats Recherche

ATTENTES VIS-À-VIS DE LA FORMATION

Maîtriser la propriété intellectuelle : Acquérir les réflexes pour auditer les résultats des laboratoires (brevets, logiciels) et sécuriser les contrats de transfert ou de licence.
Savoir valoriser l'innovation : Apprendre à évaluer le potentiel d'une découverte scientifique et savoir la présenter à des partenaires industriels ou des investisseurs.
Faire la jonction avec mon poste actuel : Relier mes compétences actuelles en montage de projet avec les mécaniques de fin de projet (valorisation des livrables, partenariats, création de start-ups).
Développer une double compétence : Pouvoir accompagner nos chercheurs de bout en bout (de l'idée à la concrétisation) et maximiser les retombées concrètes pour CY.