



**MONTES ALTI**  
EDUCATIONAL FOUNDATION



# Evolution du modèle d'affaires des Edtechs

Veille prospective  
Septembre 2021  
par Geneva Intelligence



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



## Sommaire de l'édition de Septembre 2021



### Définition des Edtechs



### Méthodologie de la veille



### Analyse des tendances



**EvidenceB** est un outil adaptant l'expérience pédagogique aux méthodes d'apprentissages de l'utilisateur grâce à l'utilisation d'algorithmes.



**Meg Languages** est une solution permettant d'introduire un programme d'apprentissage du chinois et de l'espagnol par visio-conférence dans une salle de classe.

FOONDAMATE

**Foondamate** est un outil permettant l'obtention de ressources d'apprentissage (articles wikipédia, supports de cours, définitions de mots, résolution d'équations, etc.) par le biais de l'application WhatsApp.



**Immersive VR Education** est une plateforme de communication par le biais de la réalité virtuelle créée par la start-up Immersive VR Education. Son objectif est de faciliter la création, l'apprentissage et la collaboration en réalité virtuelle.



**Artcentrica** est une plateforme permettant de regarder des œuvres d'arts à distance. La valeur ajoutée de cette solution est la qualité de l'image offerte.



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



## Définition des Edtechs :

L'acronyme EdTech est l'abréviation de «Educational Technology». **Les EdTechs consistent à utiliser les nouvelles technologies pour faciliter et améliorer l'apprentissage et la transmission des connaissances.**

Par exemple, le «e-learning» a pour but de proposer une formation en ligne individuelle au lieu d'assister physiquement aux cours. Les «classrooms» et les MOOCs (Massive Open Online Courses) sont des **cours et formations diffusés sur Internet**. Le LMS (Learning Management System) permet de diffuser des contenus pédagogiques en ligne et potentiellement des cours complets. Il existe également des robots éducatifs qui accompagnent les jeunes dans leur apprentissage en captant leur attention.

Les EdTechs proposent des services sur mesure et à la demande. Elles révolutionnent la formation en permettant de **concevoir un parcours d'apprentissage personnalisé pour les étudiants**.

En général, les enseignants et les écoles bénéficient également de ces technologies pour faciliter la transmission des connaissances en collaboration avec leurs étudiants par un enseignement participatif et pédagogique. Par ailleurs, ces derniers utilisent ces technologies comme des **plateformes en ligne pour mieux organiser, contrôler et suivre l'apprentissage et adapter leurs enseignements aux étudiants**. Ces technologies permettent aux professeurs et aux institutions de fournir des services plus pertinents et plus efficaces.

Les Edtechs profitent aux étudiants et aux enseignants ainsi qu'aux écoles. Elles améliorent le dialogue, l'éducation, le travail de l'administration, l'apprentissage et surtout la pédagogie.

[Découvrir la méthodologie de veille](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

# Veille prospective - définition



## Définition

La veille prospective consiste à mettre en œuvre un processus de surveillance systématique de l'environnement afin d'identifier les signaux faibles et matures qui sont des indicateurs de changement. Il s'agit de collecter des informations stratégiques pour pouvoir anticiper les changements de l'écosystème afin d'y répondre le plus tôt possible et de manière adéquate. La veille prospective permet de soutenir la mise en œuvre d'une stratégie commerciale et technologique.

## Méthodologie

Une méthode efficace consiste à effectuer une veille sur l'évolution des produits et des services.

Les mesures suivantes ont été prises pour effectuer la veille et illustrer les résultats :

- Recherche, analyse et comparaison d'une douzaine d'offres innovantes dans le secteur Edtech.
- Identification et compréhension des avantages commerciaux et technologiques de ces technologies.
- Identification des tendances et des innovations Edtech. Les tendances représentent les caractéristiques et les développements du marché.

## Objectifs

Une entreprise ou un établissement d'enseignement qui veut être durablement compétitif doit être constamment au courant des changements de son marché afin de limiter les risques ou de profiter de ces changements pour assurer son attractivité.

- Surveiller l'évolution des produits et services.
- Identifier les tendances et stratégies innovantes à long terme.
- Analyser, critiquer et comparer ces informations avec la stratégie existante de l'organisation de référence.
- Évaluer la concurrence et leurs stratégies d'affaires à travers leurs innovations.
- Effectuer une auto-évaluation et élaborer une stratégie.
- Trouvez l'inspiration dans les tendances commerciales et technologiques.

[Découvrir l'analyse des tendances Edtech](#)



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

# Analyse des tendances Edtech



## Principales tendances technologiques

Représentent des **opportunités** ou des **menaces** pour les différents acteurs du secteur



Intelligence artificielle



Analyse de l'apprentissage



Big Data



Reconnaissance vocale

## Nouvelles marquantes



rachète la société



Les termes du rachat n'ont pas été communiqués.

Confirme l'intérêt de Microsoft à s'implanter sur le marché de l'éducation

La start-Up



GoStudent

Lève **EUR205 millions**  
Valorisant la jeune société autrichienne à **EUR1,4 milliard**

Elle devient la première licorne\* EdTech européenne

Byju's



Prépare une **IPO°**

Pour lever entre **USD400 et USD600 millions**

La société pourrait bientôt peser **USD21 milliards**

Unacademy



Lève **USD440 millions**

Lors de son récent round d'investissement en Asie

La start-up pèse désormais **USD3 milliards**

La branche australienne de **PWC** a publié une analyse suggérant aux institutions de formation de **collaborer** plutôt que d'entrer en compétition avec les Edtechs

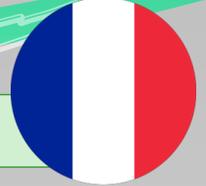
Pour **rebondir** face au COVID, les analystes conseillent aux institutions de se poser **3 questions** :

- 1 Quelle est notre **mission** et notre **proposition de valeur** ?
- 2 Comment notre **mission** détermine nos  **futures activités** ainsi que notre **taille et forme** ?
- 3 Comment allons-nous développer nos **facteurs clés de succès** dans cette **nouvelle réalité** ?

Découvrir l'analyse des tendances Edtech

\* Start-up valorisée à + de USD1 milliard

° Initial public offering = entrée en bourse



## EvidenceB: L'IA au service de l'apprentissage

EvidenceB est une Edtech proposant des systèmes d'outils éducatifs adaptatifs. Les technologies proposées par EvidenceB reposent sur 3 piliers : Les sciences cognitives, l'intelligence artificielle ainsi que l'interface UX (expérience globale de l'utilisateur).

### Type

Outil favorisant l'apprentissage en adaptant l'expérience pédagogique aux méthodes d'apprentissages de l'utilisateur.

### Avantage compétitif

La solution peut offrir un facteur de différenciation en améliorant la personnalisation ainsi que le caractère ludique de l'apprentissage.

### Prix

Aucune information sur le prix commercial de la solution n'est disponible actuellement.

### Nombre d'utilisateurs

Aucune information précise n'a pu être identifiée à ce sujet. L'entreprise a obtenu la confiance de l'Education nationale française qui a acheté pour quatre ans cinq modules de mathématiques pour les 2,2 millions d'élèves du cycle 2 (école primaire).

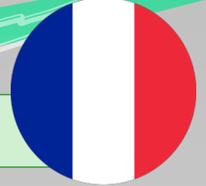
### Niveau de développement

La start-up a été créée en 2017 à Lille. Elle compte aujourd'hui une trentaine d'employés et son chiffre d'affaires triple tous les ans. EvidenceB a levé EUR 2 millions en 2019 et prépare une seconde levée de fonds pour 2022. Elle a également conclu un partenariat avec Pearson, premier éditeur mondial d'éducation scolaire et obtenu un contrat avec l'Education nationale française.

**Link** <https://www.evidenceb.com/>

### Comment cela marche ?

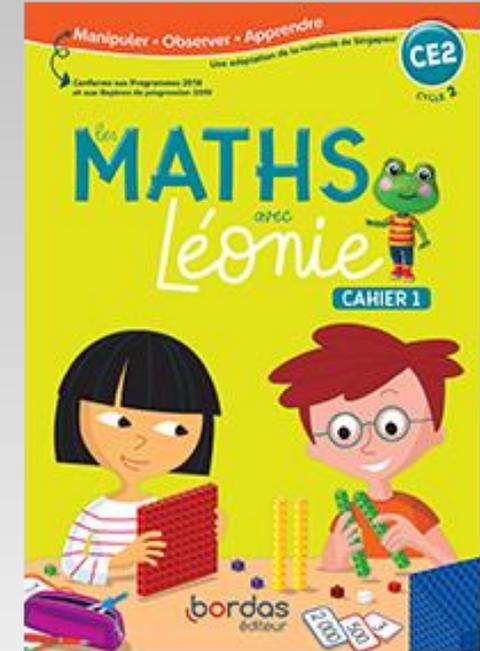
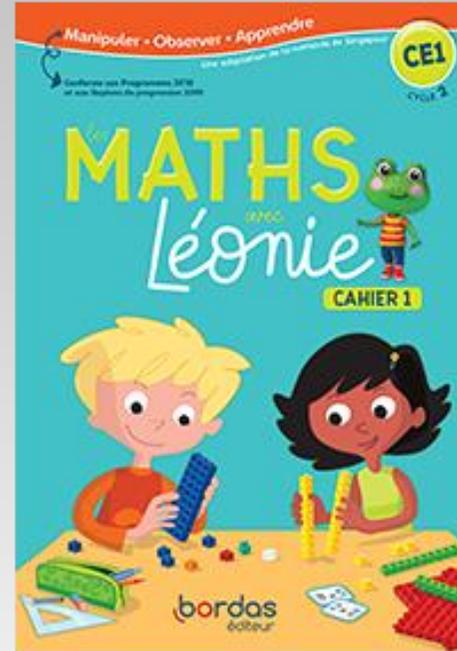
Les modules d'apprentissage sont liés entre eux par un moteur d'intelligence artificielle. C'est un algorithme de personnalisation repérant non seulement si la réponse donnée par l'étudiant est bonne ou fautive mais également si l'élève a fait appel à une aide ou s'il a évité un écueil. A partir de paramètres de ce type, la solution va constituer des clusters d'élèves ayant un profil d'apprentissage comparable afin de leur proposer des modules d'exercices adaptés. Tous les modules commencent par un exercice de profilage en une quinzaine de questions par rapport à la notion que le professeur cherche à transmettre. Il donne le point de départ et l'algorithme prend le relais pour proposer les exercices adaptés à l'élève qui peut alors travailler en autonomie.



# EvidenceB: L'IA au service de l'apprentissage

## Bénéfices

- Adaptabilité et personnalisation de l'apprentissage en prenant en compte les besoins et méthodes de travail des apprenants.
- Equipe de développement composée d'experts en ingénierie et analyse des données.
- Utilisation des connaissances des sciences cognitives afin de proposer des méthodes d'apprentissage permettant le maintien de l'attention et de la curiosité des apprenants. La plateforme propose notamment des exercices sous forme de vidéos, chat-bots ou jeux.
- Fourniture d'un tableau de bord de suivi de l'apprentissage de l'élève pouvant être utilisé comme outil d'aide à la décision pour les professeurs.
- Suivi de près et soutenu par le Ministère de l'Éducation nationale, du sport et de la jeunesse français qui investit beaucoup dans cette jeune entreprise.
- Travail en collaboration avec les grands éditeurs de manuels scolaires pour l'élaboration de leurs programmes.



## Convient à :

Maternelle ★★

Ecole primaire ★★

Ecole secondaire ★★

Université ★★



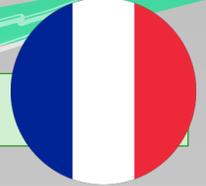
ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



## EvidenceB: L'IA au service de l'apprentissage

EvidenceB est une solution permettant aux institutions de formation d'optimiser l'expérience d'apprentissage de leurs élèves en leur permettant d'obtenir des exercices et des supports didactiques personnalisés.

Le recours à EvidenceB peut favoriser l'attractivité et l'efficacité des formations dispensées par l'institution scolaire pour notamment trois raisons :

- L'utilisation des méthodes des **sciences cognitives**, de **l'intelligence artificielle** ainsi que des techniques d'optimisation de l'expérience utilisateur **interfaces UX** peut offrir une réelle valeur ajoutée à la qualité d'apprentissage. Celles-ci ont notamment un grand impact sur la personnalisation du parcours pédagogique. De plus, elles **soutiennent** et **complémentent** le **travail du professeur**.
- La société a décidé d'opter pour une diversification des méthodes d'apprentissage en proposant des **exercices ludiques** (vidéos, chat bot, jeux, etc.) basé sur l'expertise des cognitivistes pour activer et maintenir la **curiosité des élèves** et servir le propos pédagogique.
- La solution offre aux enseignants un **outil de monitoring** leur permettant de suivre la progression ainsi que les blocages de chaque élève. Ainsi, ceux-ci auront la possibilité d'intervenir et de proposer leur soutien aux élèves dans les matières/modules où ces derniers en auront besoin. Cela peut représenter un gain d'efficacité important pour les professeurs.

Reste que la solution présente plusieurs limites :

- L'utilisation des bases de données ainsi que des algorithmes a tout de même des limites. En effet, La qualité des décisions prises à l'aide d'analyse des données dépend en premier lieu de **la qualité des données**. Celles-ci sont récoltées lors des premiers exercices dits de « paramétrage » et pourraient être faussées de plusieurs manières.
- L'algorithme prend la décision du paramétrage des exercices sur la base d'un exercice de profilage proposé en introduction de chaque module. Une prise en compte de la **variation des comportements, des besoins et des envies** des individus, liés à l'humeur, le niveau de motivation, le niveau d'énergie, etc., serait alors un élément permettant d'améliorer la qualité de la solution et l'adaptation pédagogique.





ACCEUIL



PRECEDENT

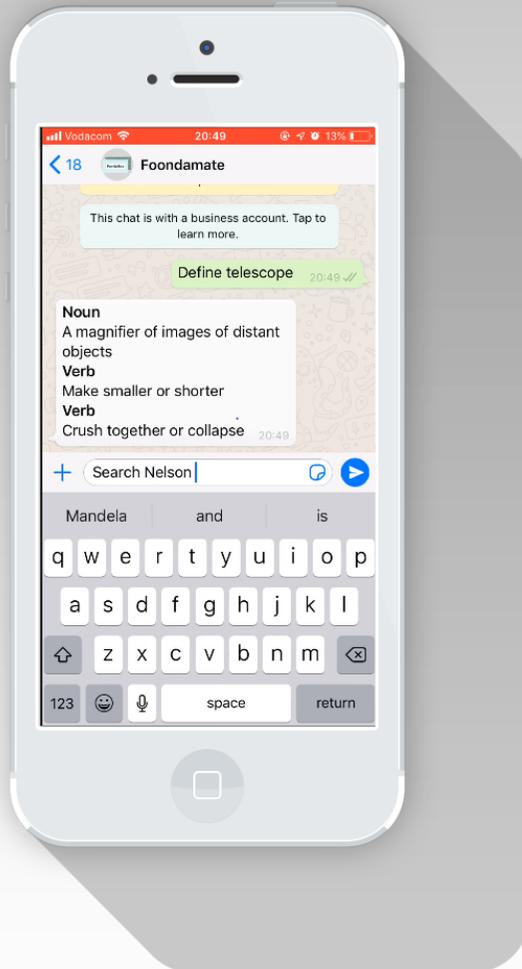


SUIVANT

FOONDAMATE



## FoondaMate: Réception des supports didactiques sur WhatsApp



FoondaMate est un outil de type chatbot permettant l'obtention de ressources d'apprentissage par le biais de l'application WhatsApp. Cette plateforme permet notamment d'obtenir les articles Wikipédia, des définitions de mots, des supports de cours ainsi que des solutions d'équations mathématiques.

### Type

Outil facilitant l'accès aux ressources éducationnelles.

### Avantage compétitif

Offrir aux élèves n'ayant pas accès à un réseau internet haut débit la possibilité d'obtenir leurs ressources éducationnelles

### Prix

Gratuit

### Nombre d'utilisateurs

Plus de 140'000 utilisateurs ont déjà utilisés la solution.

### Niveau de développement

FoondaMate a été lancé en août 2020 en Afrique du Sud. L'idée de sa création vient de la constatation qu'une grande partie des étudiants sud africains n'avaient pas accès à l'éducation suite à la fermeture des écoles due au Covid. L'outil est régulièrement mis à jour/amélioré.

### Comment cela marche ?

L'apprenant se connecte à l'application (une conversation WhatsApp) FoondaMate par le biais du site web de l'entreprise ou en envoyant " Hello " au +2760 070 3213 sur WhatsApp. Il peut alors poser différentes questions ou requêtes au chatbot qui se chargera de lui fournir très rapidement une réponse, un article Wikipédia ou un document à télécharger sur son smartphone.

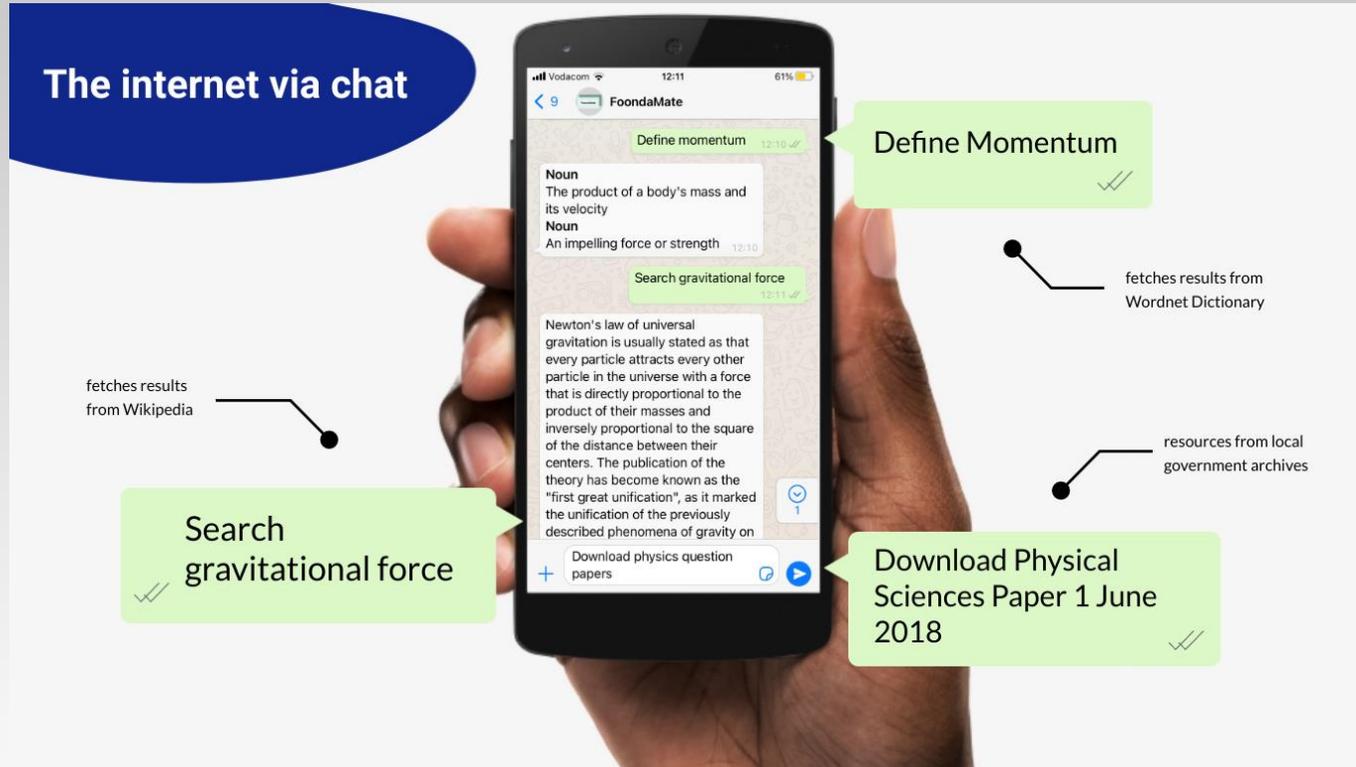
Link <https://foondamate.com/>



## FoondaMate: Réception des supports didactiques sur WhatsApp

### Bénéfices

- Permet aux élèves d'avoir accès à des ressources éducationnelles en n'utilisant que très peu ou pas de données mobiles et sans avoir besoin d'un ordinateur.
- Facile d'utilisation et lié à l'application de messagerie WhatsApp, très populaire, souvent pré-installée dans les téléphones et pour laquelle les fournisseurs d'accès internet mobile proposent des offres permettant l'utilisation sans décompte de données mobiles.
- Déjà disponible en plus de 10 langues, volonté de s'internationaliser et de rajouter des langues dans un futur proche (notamment en hindi, portugais et espagnol)
- Incite et apprend à l'élève la recherche d'information volontaire et indépendante.
- Possibilité de fixer des devoirs et échéances pour les professeurs.
- Les réponses et documentations sont très rapidement transmises.



### Convient à :

Maternelle	★	Ecole primaire	★★
Ecole secondaire	★★★★	Université	★★★★



## FoondaMate: Réception des supports didactiques sur WhatsApp

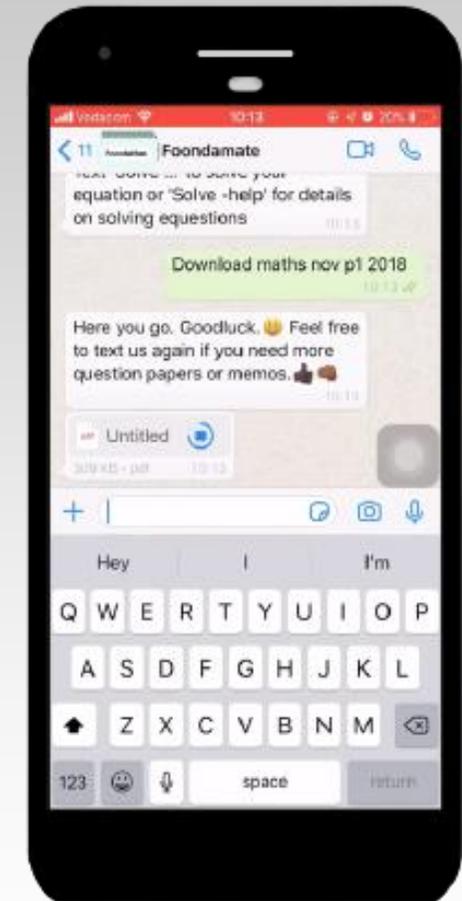
FoondaMate est un outil permettant l'obtention de ressources d'apprentissage par le biais de l'application WhatsApp.

Cette application présente certains avantages pour un établissement scolaire :

- Foondamate, en offrant la possibilité aux élèves n'ayant pas d'ordinateur ou de connexion internet illimitée, permet de **réduire les inégalités entre les élèves**. Notamment celles dues au **statut social et économique**.
- La solution est **gratuite et facile d'utilisation**. Elle peut devenir une **alternative à un réseau intranet** pour les institutions ne possédant pas déjà un tel système et ainsi représenter des économies financières.
- La solution permet aux professeurs de **transmettre des échéances et des devoirs** rapidement et facilement via l'application WhatsApp ce qui peut représenter un **avantage organisationnel et pédagogique**.

Cependant, cet outil peut s'améliorer sur plusieurs aspects :

- Les réponses aux questions posées par l'apprenant sont transmises sous forme de message WhatsApp par un chatbot. Ces messages n'étant pas toujours facilement mis en forme, la **facilité de lecture** et donc d'apprentissage peut être impactée.
- L'utilisation quasi systématique du site web Wikipédia limite la **fiabilité** et la **diversité** des sources utilisées pour répondre aux requêtes des utilisateurs.
- L'application n'est **pas forcément très utile** dans les zones géographiques où la **connexion à internet** est globalement **disponible**. De même pour les zones où les fournisseurs d'accès internet n'offrent pas les données utilisées par WhatsApp.
- Peut être source **d'accroissement des inégalités** ; En effet, si la solution est utilisée systématiquement par un professeur, il est possible que les étudiants ne disposant pas d'un smartphone soient pénalisés.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT

# Meg.



## Meg Languages: Apprendre le mandarin et l'espagnol à distance

Meg Languages est une solution permettant d'introduire un programme d'apprentissage du chinois et de l'espagnol par visio-conférence dans une salle de classe. Les étudiants sont connectés à une équipe d'enseignants basés en Chine qui animent des leçons interactives en direct.

### Type

Service permettant l'apprentissage d'une langue étrangère (mandarin et espagnol pour l'instant) par visio-conférence.

### Avantage compétitif

Permet de fournir des leçons de mandarin sans investir dans le recrutement de personnes ayant cette compétence

### Niveau de développement

La société est fondée en 2012 sous le nom « My Chinese Tutor », à Beijing, par deux américains expatriés. Meg enseigne aujourd'hui dans plus de 200 écoles et est présent dans 4 pays. La société a récemment lancé ses cours d'espagnol et souhaite développer son offre de langues.

### Nombre d'utilisateurs

La société déclare enseigner le mandarin et l'espagnol à environ 40'000 étudiants par semaine.

### Prix

Les tarifs dépendent de la taille des classes et de la durée des cours. L'entreprise offre la possibilité d'obtenir un cours d'essai gratuit.

**Link** <https://meglanguages.com/>



### Comment cela marche ?

Les élèves, connectés à un professeur établi en Chine, suivent un cours en ligne interactif par le biais d'un écran/beamer. Le maître de classe est invité à rester dans la salle et va également participer au cours et apprendre le mandarin. Les élèves et professeurs ont également accès à une plateforme leur permettant d'accéder à des exercices à effectuer à domicile ou durant une session collective de travail.



## Meg Languages: Apprendre le mandarin et l'espagnol à distance

### Bénéfices

- Meg Languages propose des cours de mandarin et d'espagnol dont le programme est déjà mis en place et pour lesquels les supports didactiques déjà créés. Cela représente une économie de ressources pour les institutions et les professeurs.
- La solution offre des solutions d'apprentissage pour les élèves mais également pour les professeurs. Le fait d'apprendre en même temps que son enseignant peut offrir une expérience inhabituelle et unique en cassant les hiérarchies.
- Dans la plupart des institutions de formation des pays développés, les infrastructures permettant de donner ce type de cours (ordinateurs, rétroprojecteurs, connexion internet et système audio) sont déjà disponibles.
- Accès à des devoirs et exercices à effectuer en dehors des leçons planifiées.
- Planification des cours fixés selon les besoins de l'institution de formation (journaliers, hebdomadaires, mensuels).
- Ce changement de support pédagogique permet à l'étudiant de sortir de sa zone de confort et peut représenter une bonne base d'éducation aux tendances lourdes du monde du travail (digitalisation, travail hybride, etc.)



Meg.

Languages.  
Culture.  
Technology.

### Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





## Meg Languages: Apprendre le mandarin et l'espagnol à distance

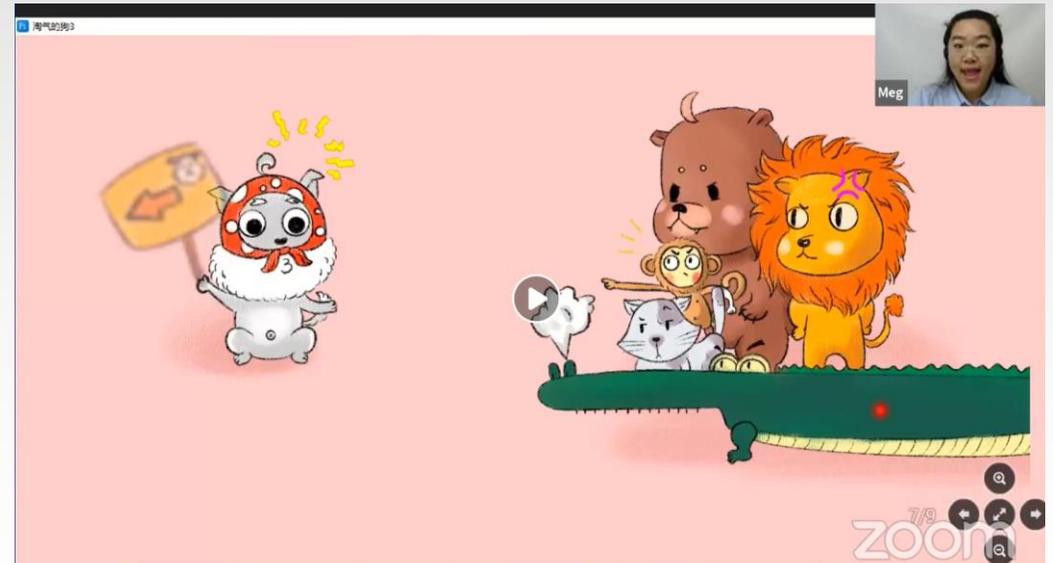
Meg est une solution permettant d'introduire un programme d'apprentissage du chinois et de l'espagnol par visio-conférence dans une salle de classe.

La solution bénéficie d'avantages non négligeables pour un établissement scolaire :

- MegLanguages permet d'offrir à ses étudiants la possibilité de suivre des cours de mandarin et d'espagnol **sans besoin d'investissement dans le recrutement** de personnes ayant ces compétences et **sans avoir à concevoir un programme d'apprentissage.**
- Possibilité d'offrir un apprentissage enrichissant aux enseignants de l'institution et donc de **développer des compétences en interne**
- Possibilité de **développer l'offre de cours** et donc de renforcer l'attractivité de l'institution par un programme pédagogique plus varié.
- Possibilité **d'amortir les investissements en matériel informatique** (ordinateurs, rétro-projecteurs, tablettes, etc.) en augmentant leur utilisation.

Reste que la solution présente certains désavantages :

- Le fait que les cours soient donnés en visio-conférence avec un professeur à plusieurs milliers de kilomètres de distance peut fortement **réduire l'implication des étudiants dans l'apprentissage.**
- La distance physique **rend également difficile la création de liens** entre le professeur et les apprenants. Ces liens peuvent être un facteur de motivation dans l'apprentissage pour les élèves.
- De nombreux potentiels **soucis informatiques, de réseau ou de qualité du matériel** peuvent **entraver la qualité du cours.** Il est fortement probable que des problèmes de sons, de connexion internet ou d'images peuvent intervenir à tout moment et réduire la qualité de l'apprentissage.





ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



## EngageVR: Des réunions via la réalité virtuelle

EngageVR est une plateforme de communication par le biais de la réalité virtuelle créée par la start-up Immersive VR Education. Son objectif est de faciliter la création, l'apprentissage et la collaboration en réalité virtuelle.

### Type

Outil permettant d'organiser des rencontres à l'aide des technologies de réalité virtuelle

### Avantage compétitif

Amélioration de l'immersion de l'utilisateur dans des situations de rencontres ou d'enseignements distancielles.

### Prix

3 types d'abonnement :

Gratuit : Maximum 3 utilisateurs, accès salles limitées, 1 hôte par session

Plus : 5€ par mois, hébergement de salle jusqu'à 20 utilisateurs, accès salles illimité

Entreprises et institutions : Offre sur mesure

### Nombre d'utilisateurs

La société compte plus de 100 clients institutionnels parmi lesquels figurent Abbot Laboratories, Facebook, KPMG, MongoDB et le département d'Etat américain.

### Niveau de développement

La plateforme a été lancée en 2018 et celle-ci n'a cessé de se développer. Elle a été utilisée comme l'une des applications de base de la suite « Vive XR » de HTC. Le 22 juin 2021, la société annonce son intention de développer un nouveau métaverse (monde virtuel fictif) à la suite d'une levée de fond de EUR 9 millions.

**Link** <https://engagevr.io>



### Comment cela marche ?

L'utilisateur télécharge l'application sur son ordinateur, son téléphone ou sa tablette et se connecte à l'identifiant qu'il a préalablement créé. Dès lors, il a la possibilité de créer et personnaliser son avatar. Enfin, il peut rejoindre une salle hébergeant un événement ou créer la sienne. Lors d'une réunion, les utilisateurs peuvent réaliser une multitude d'actions : se déplacer dans la salle, parler au microphone, dessiner, manipuler des objets, diffuser des présentations ou des vidéos Youtube, etc.



ACCEUIL



PRECEDENT



SUIVANT



## EngageVR: Des réunions via la réalité virtuelle

### Bénéfices

- Facile d'utilisation, l'utilisateur est guidé lors de l'introduction à la plateforme et un grand nombre de ressources explicatives sont mises à disposition sur internet.
- Bonne expérience de réalité virtuelle facilitant l'immersion des utilisateurs selon les retours d'expérience.
- Peut représenter une alternative intéressante aux meetings traditionnels mais surtout aux meetings distanciels.
- Possibilité presque infinie de création de contenu 3D (objets, salles, matériel) via l'éditeur. Beaucoup de tutoriels permettant la prise en main de l'éditeur sont proposés.
- Solution compatible avec les dispositifs VR mais également non-VR
- Possibilité d'écrire sur des tableaux, de créer des schémas et dessins collaboratifs, de manipulation d'objets en 3d, de diffusion de slides et de diffusion de vidéos Youtube.
- Accessibilité en termes de prix, un abonnement « Plus » coûte EUR 5 par mois.



### Convient à :

Maternelle



Ecole primaire



Ecole secondaire



Université





## EngageVR: Des réunions via la réalité virtuelle

EngageVR est une plateforme de communication par le biais de la réalité virtuelle permettant notamment l'organisation de réunions et d'événements.

La solution présente de nombreux avantages :

- Opportunité pour les institutions de formation d'organiser des **cours à distance** plus **immersifs** et améliorer **l'attention** ainsi que **la participation** des étudiants. Le logiciel offre la possibilité aux étudiants de lever la main lorsqu'ils ont une question ou encore de dessiner des schémas pour mieux se faire comprendre. Par ses possibilités **d'adaptabilité** et de **créativité** pour les professeurs, cette solution peut permettre de **valoriser l'enseignement à distance** et le rendre **plus efficace**.
- Les institutions de formation, à l'aide d'EngageVR, ont la possibilité d'effectuer des **démonstrations pratiques sans** avoir besoin **d'investir** dans du **matériel spécial**. En effet, l'éditeur proposé avec la solution offre la liberté de **créer des objets 3D** qui seront ensuite **utilisables sur la plateforme**. Il existe déjà des extensions permettant de recréer des objets complexes tels que des moteurs ou encore de piloter des petits avions.

Reste que la solution présente certaines limites :

- L'utilisation de la réalité virtuelle requiert des **investissements en matériel informatique parfois très coûteux**, notamment en casques VR mais également en ordinateurs/tablettes.
- Bien qu'il soit facile d'imaginer que les étudiants soient enthousiastes à l'idée de suivre un cours en réalité virtuelle, il est difficile de savoir s'ils apprécieront cette expérience sur le moyen/long-terme.
- La réalité et les rencontres virtuelles remplacent très difficilement le plaisir d'une rencontre physique et la **création de liens** qui en découlent. Dans une philosophie de formation génératrice de liens sociaux, une telle solution est **complémentaire** et **non substituable**.
- L'utilisation et la prise en main de **l'éditeur** reste **relativement compliquées**. Il est fort probable que les institutions de formations doivent **investir des ressources** et que les professeurs **doivent investir du temps** si elles souhaitent adapter les salles virtuelles à leurs besoins spécifiques.





## ArtCentrica: Des œuvres de maître en haute qualité

Artcentrica est une plateforme permettant d'admirer des œuvres d'art à distance. La valeur ajoutée de cette solution est la qualité de l'image offerte en salle de classe et en haute définition (400 MegaPixels à 10 GigaPixels).

### Type

Plateforme d'aide à l'acquisition de connaissance permettant d'observer des œuvres d'art à distance

### Avantage compétitif

Accéder à une base de donnée d'œuvre d'arts en très haute qualité et à distance

### Niveau de développement

La plateforme propose actuellement plus de 1500 œuvres d'arts exposées dans 7 musées à travers le monde dont le MET, Brera ou l'Istituto Grafica.

### Nombre d'utilisateurs

Aucune information pertinente n'a pu être identifiée à ce sujet.

### Prix

3 abonnements :

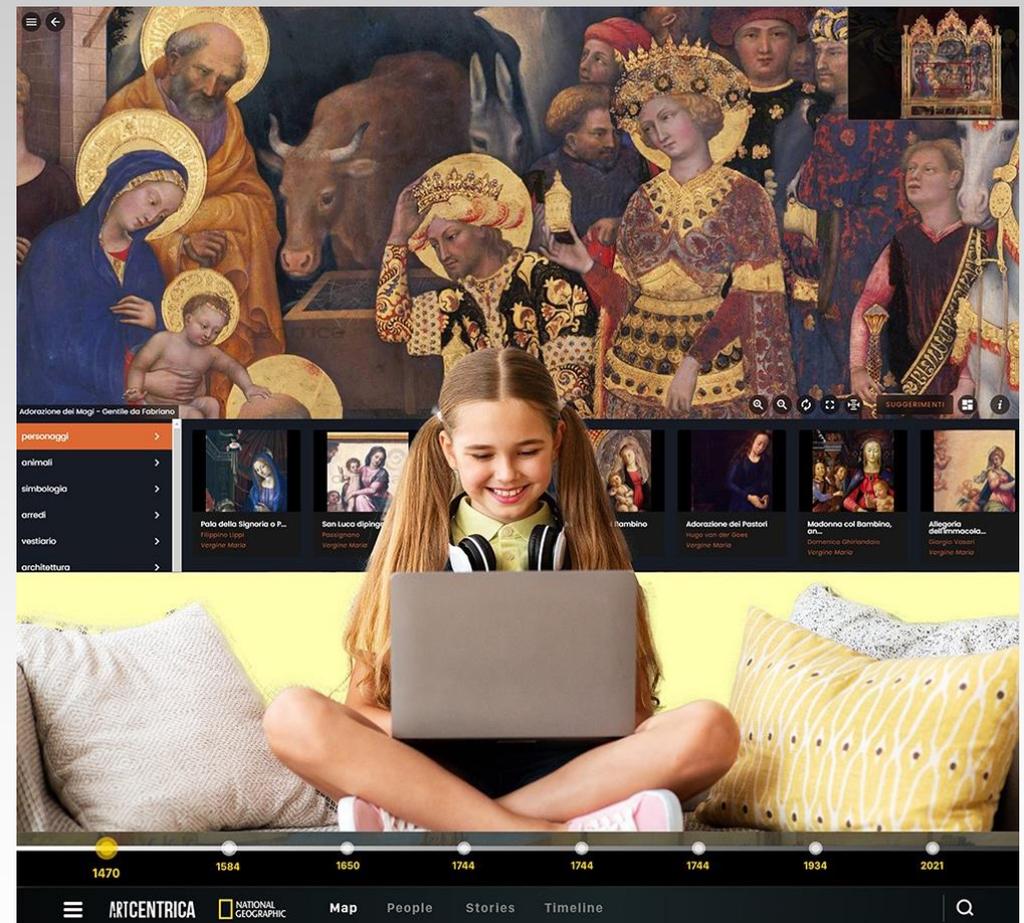
Ecoles et universités : EUR 1'350 par an

Recherche : à partir de EUR 80 par an

Personnalisé : à partir de EUR 80 par an

### Comment cela marche ?

Les utilisateurs ont accès à une plateforme via laquelle ils choisissent le musée dont ils désirent voir les œuvres, puis les œuvres qu'ils souhaitent voir en haute qualité. Les utilisateurs ont également la possibilité de " comparer " deux œuvres d'art ou de faire des recherches par thématique sur les œuvres (partie du corps, personnage, vêtements, etc.). Les apprenants ont également la possibilité d'obtenir des informations sur la symbolique des grandes œuvres présentées.



Link <https://www.artcentrica.com/>



ACCEUIL



PRECEDENT



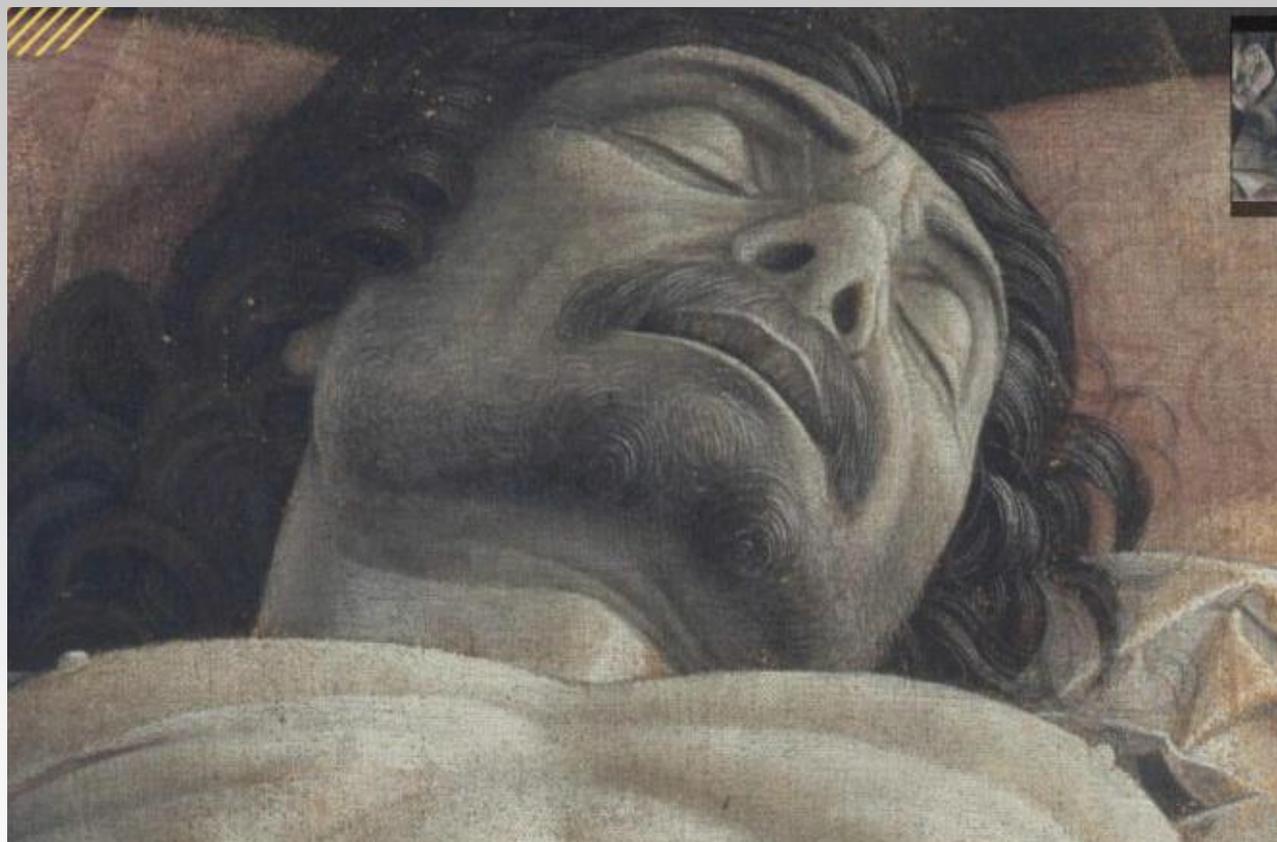
SUIVANT



## ArtCentrica: Des œuvres de maître en haute qualité

### Bénéfices

- Accès à un important catalogue d'œuvres d'art et divers musées à travers le monde.
- Plateforme intuitive et ergonomique, possibilité de rechercher des œuvres par artiste, période historique, musée ou par thématique.
- Utilisation de technologies de photographie exceptionnelles offrant une très grande qualité d'image et une impressionnante possibilité de zoom.
- Accès à des informations sur la symbolique des œuvres et des grands courants présentées. Ces informations sont divisées par catégorie d'âge (Ecole primaire / Ecole secondaire - Lycée / Hautes écoles - Universités)
- Possibilité de comparer plusieurs tableaux et autres œuvres d'arts
- Permet de visionner des œuvres d'art sans se déplacer et sans mettre en place la logistique liée à une telle activité



### Convient à :

Maternelle ★ ★

Ecole secondaire ★ ★ ★ ★

Ecole primaire ★ ★ ★

Université ★ ★ ★ ★



## ArtCentrica: Des œuvres de maître en haute qualité

Artcentrica est une plateforme permettant d'admirer des œuvres d'arts à distance.

La solution présente des avantages non négligeables :

- A l'aide de cet outil, les institutions de formation ont la possibilité de faire découvrir à leurs étudiants des **œuvres d'art de grands maîtres à moindre coût et sans déplacement**. De plus, les informations et explications des œuvres fournies sur la plateforme offrent la possibilité aux **étudiants** ainsi qu'aux **enseignants d'enrichir leur connaissance de l'histoire et de la symbolique de l'art**.
- De par son interface **intuitive et ludique**, il est possible de laisser les étudiants **naviguer librement et pro-activement** dans la plateforme et ainsi développer leur **connaissance** sur les **artistes, symboliques** ou **thématiques** qui les intéressent particulièrement. Dans cette situation, le professeur **dispose de plus de temps** pour donner des explications et **accompagner les étudiants**.
- Le contenu proposé par la plateforme est régulièrement mis à jour. ArtCentrica pourra potentiellement, à terme, proposer un **catalogue** extrêmement **complet et intéressant**. Cet enrichissement régulier du contenu permettrait aux professeurs d'utiliser cette plateforme comme cours sur le **long terme**.

Reste que la plateforme présente plusieurs désavantages :

- Les **tarifs d'abonnements**, peuvent être des freins assez conséquents à l'utilisation de la solution pour les institutions de formations. En effet, celles-ci devront déboursier la **somme de EUR 1'350** pour un abonnement de un an. Cette somme, bien que relativement conséquente, reste minime par rapport aux coûts potentiels liés à des visites de musées.
- Peut-on réellement apprécier pleinement une œuvre d'art d'un grand maître à travers un écran d'ordinateur ou de tablette ? Il est **peu probable** que l'utilisation de cette plateforme **remplace la visite d'un musée** et suscite les mêmes émotions que l'admiration d'une œuvre d'art se trouvant en face de soi.

