

GROUPE



e-FRAN > DES TERRITOIRES ÉDUCATIFS
D'INNOVATION NUMÉRIQUE

CONFIDENTIEL

Programme d'investissements d'avenir
Action « Innovation numérique pour l'excellence éducative »
Volet Espace de formation, de recherche et d'animation numérique (e-FRAN)

Accord de partenariat LudiMoodle

*Opération soutenue par l'État dans le cadre du volet e-FRAN
du Programme d'investissement d'avenir, opéré par la Caisse des Dépôts*



UNIVERSITÉ
LUMIÈRE
LYON 2



RÉGION ACADÉMIQUE
AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE
MINISTÈRE
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION



EDUNAO
EDUCATION & TECHNOLOGIES



UNIVERSITÉ LYON III
JEAN MOULIN



INSA INSTITUT NATIONAL
DES SCIENCES
APPLIQUÉES
LYON



ENSE
ENS DE LYON

ACCORD DE PARTENARIAT LUDIMOODLE

ENTRE

La Communauté d'Universités et établissements Université de Lyon

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé 92 rue Pasteur - CS 30122 – 69361 LYON cedex 07,
N° SIRET 130021 363 00010, Code APE 85.42Z,
Représentée par son Président, Monsieur Khaled BOUABDALLAH,

Ci-après désignée par « **UdL** »,

ET

Le rectorat de l'académie de Lyon

Administration publique, Service déconcentré de l'Education nationale
Dont le siège est situé 92 rue de Marseille Lyon 7^{ème},
N° de SIRET 176 904 308 00010, code NAF 8412Z,
Représentée par sa Rectrice, Madame Françoise MOULIN CIVIL,

Ci-après désignée par « **Rectorat de l'académie de Lyon** »,

ET

Le Centre Nationale de recherche scientifique,

Etablissement Public à Caractère Scientifique et Technologique,
Dont le siège est situé au 3, rue Michel-Ange, 75794 PARIS Cedex 16,
N° SIRET : 180089013 04033, Code APE : 7219.Z,
Représenté par son Président, Monsieur Alain FUCHS,

Ci-après désignée par « **CNRS** »

ET

L'Université Claude Bernard Lyon 1,

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé au 43, boulevard du 11 novembre 1918, 69622
VILLEURBANNE,
N° SIRET : 196 917744 000 19, Code APE : 92.15,
Représentée par son Président, Monsieur Frédéric FLEURY,

Ci-après désignée par « **UCBL** »

ET

L'Université Lumière Lyon 2

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé 86 rue Pasteur - 69635 Lyon cedex 07,
N° de SIRET 196 917 751 00014, code NAF 803Z,
Représentée par sa Présidente, Madame Nathalie DOMPNIER,

Ci-après désignée par « **Université Lyon 2** »,

ET

L'Université Jean Moulin Lyon 3

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé 1 rue de l'Université, BP 0638, 69239 Lyon cedex 02,
N° de SIRET 196 924 377 00019, code NAF 803Z,
Représentée par son Président, Monsieur Jacques COMBY,

Adresse postale : Service de la recherche, 1C, avenue des Frères Lumière, CS 78242, 69372 LYON

CEDEX 08

Ci-après désignée par « **Université Lyon 3** »,

ET

L'Université Jean Monnet Saint-Etienne

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé 10, Rue Tréfilerie - CS 82301 - 42023 Saint-Etienne Cedex 2,
N° de SIRET 194 210 951 00423, code APE 8542Z,
Représentée par sa Présidente, Madame Michèle COTTIER,

Ci-après désignée par « **Université de Saint-Etienne** »,

ET

L'Ecole Centrale de Lyon

Établissement Public à caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé 36 avenue Guy de Collongue, 69134 ECULLY Cedex,
Numéro SIRET : 196 901 870 00010, code APE : 8542.Z,
Représentée par son Directeur, Monsieur Frank DEBOUCK,

Ci-après désignée par « **CENTRALE LYON** »,

ET

L'Institut Nationale des Sciences Appliquées de Lyon

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé au Domaine scientifique de la Doua, 20 rue Albert Einstein,
69621 VILLEURBANNE Cedex,
Numéro SIRET : 196 901 920 00013, Code APE : 8542.Z,
Représenté par son Directeur, Monsieur Eric Maurincomme,

Ci-après désignée par « **INSA de Lyon** »

ET

L'Ecole normale supérieure de Lyon

Etablissement Public à Caractère Scientifique, Culturel et Professionnel,
Dont le siège est situé 15 Parvis René Descartes, 69342 Lyon Cedex 07,
N° de SIRET 13000812100019, Code APE 8542Z,
Représentée par son Président, Monsieur Jean-François PINTON,

Ci-après désignée par « **ENS de Lyon** »,

ET

L'Entreprise EDUNAO

Société par actions simplifiée, 15 Parvis René Descartes, 69342 Lyon Cedex 07, au capital de 1.000 euros

Immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de PARIS, sous le n° 802 398 313

Dont le siège social est situé 36 rue de l'Arcade, 75008 PARIS

N° SIREN 802 398 313 code APE 8559A,

Représentée par son Président, Monsieur Cyril BEDEL

Ci-après désignée par « **Edunao** »,

L'Université Lyon 3 agissant tant en son nom et pour le compte du Pôle d'Accompagnement à la Pédagogie Numérique dont le responsable est Monsieur Yann Bergheaud service appartenant à la Direction du numérique (DNUM) dirigé par Monsieur Yves Condemine,

Ci-après désignée « **PAPN** ».

L'Université Lyon 3, le CNRS, l'Université Lyon 2, Centrale Lyon, l'INSA de Lyon et l'UCBL agissant tant en leur nom et pour le compte du Laboratoire d'informatique en image et systèmes d'information,

LIRIS (UMR 5205), ci-après dénommé LIRIS représenté par son directeur, Monsieur le Professeur Mohand-Sahid Hacid.

L'Université Lumière Lyon 2, l'Université de Saint Etienne et l'ENS de Lyon agissant tant en leur nom et pour le compte du Laboratoire Education Cultures Politiques, ECP, EA 4571, ci-après dénommé ECP représenté par sa directrice, Madame la Professeure Françoise Lantheaume.

L'UdL, le Rectorat de l'académie de Lyon, l'UCBL, l'Université Lyon 2, l'Université Lyon 3, l'Université de Saint-Etienne, le CNRS, Centrale Lyon, l'INSA de Lyon, l'ENS de Lyon et Edunao ci-après individuellement désignés par « **Partie** » et collectivement par « **Parties** » dans le cadre du présent accord de partenariat, concernant le projet LudiMoodle ci-après désigné par « **LudiMoodle** ».

Le Rectorat de l'académie de Lyon, Université Lyon 2, Université Lyon 3 et Edunao sont individuellement désignés par « **Partenaire** » et collectivement par « **Partenaires** » dans le cadre du présent accord de partenariat.

IL A PREALABLEMENT ETE EXPOSE CE QUI SUIIT

- Les Parties disposent chacune de compétences avérées et complémentaires dans les domaines de l'ingénierie de projets et de l'innovation numérique pour l'excellence éducative.
- Compte tenu de leur complémentarité dans ces domaines, les Parties ont élaboré le projet LudiMoodle en réponse à l'appel à projets « Espace de formation, de recherche et d'animation numérique (e-FRAN) », opéré par la Caisse des Dépôts et Consignations, ci-après désignée par « **CDC** », dans le cadre du Programme d'investissement d'avenir.
- Le projet LudiMoodle ayant été sélectionné, les Parties ont souhaité formaliser par le présent accord de partenariat ses conditions et modalités d'exécution.
- Une Convention de subvention a été signée entre la CDC et l'Université de Lyon le 15 décembre 2016.

II A ALORS ETE CONVENU CE QUI SUIIT

Article 1 : Définitions

Dans le présent accord de partenariat, et à moins que le contexte n'indique clairement une signification différente, les termes suivants commençant par une lettre majuscule ont les significations respectives suivantes :

- **Accord** : le présent accord de partenariat, ainsi que ses annexes et avenants éventuels.
- **Comité de pilotage projet (COPIL)** : l'instance de pilotage quotidien de LudiMoodle visée à l'article 4 de l'Accord.
- **Comité d'orientation scientifique (COS)** : l'instance de conseil et d'orientation de LudiMoodle visée à l'article 4 de l'Accord.
- **Comité stratégique et d'engagement (CSE)** : l'instance de pilotage stratégique de LudiMoodle visée à l'article 4 de l'Accord.
- **Résultats** : Toutes les informations et connaissances techniques et/ou scientifiques issues de l'exécution du Projet Ludimoodle, notamment le savoir-faire, les secrets de fabrique, les secrets commerciaux, les données, les bases de données, les logiciels, les dossiers, les plans, les schémas, les dessins, les formules, et/ou tout autre type d'informations, sous quelque forme qu'elles soient, brevetables ou non et/ou brevetés ou non, et tous les droits de propriété intellectuelle en découlant,

générés par une ou plusieurs Parties.

- **Connaissances Propres** : Toutes les informations et connaissances techniques et/ou scientifiques, notamment le savoir-faire, les secrets de fabrique, les secrets commerciaux, les données, les bases de données, logiciels, les dossiers, les plans, les schémas, les dessins, les formules, et/ou tout autre type d'informations, sous quelque forme qu'elles soient, brevetables ou non, et/ou brevetées ou non, et tous les droits de propriété intellectuelle en découlant, nécessaires à l'exécution de **LudiMoodle**, appartenant à une Partie ou détenue par elle avant la date d'effet de l'Accord ou indépendamment de la réalisation du Projet Ludimoodle et sur lesquels elle détient des droits d'utilisation. Les Connaissances Propres des Parties sont listées à l'Annexe 3.

Chaque Partie pourra seule demander à faire évoluer la liste de ses Connaissances propres en Annexe 3 pour lesquelles ladite Partie a le droit de concéder des licences et/ou des droits développés ou acquis parallèlement ou en dehors de LudiMoodle.

- **Entreprise Partenaire** : toute entité participant à LudiMoodle, indépendamment de sa forme juridique, exerçant une activité économique. On entend par activité économique toute activité consistant à offrir des biens et/ou des services sur un marché donné. Sont notamment considérées comme telles les entités exerçant une activité artisanale ou d'autres activités à titre individuel ou familial, les sociétés de personnes ou les associations qui exercent régulièrement une activité économique. L'entreprise partenaire de LudiMoodle est Edunao.

- **Porteur du projet** : établissement public partie prenante à LudiMoodle, interlocuteur privilégié de la CDC pour les aspects administratifs, responsable de la mise en place et de la formalisation de la collaboration dans le cadre de LudiMoodle entre les Parties, de la production des livrables, de la tenue des réunions d'avancement et de la communication des résultats. Il signe la convention avec la CDC et reçoit l'aide attribuée à LudiMoodle. Le Porteur du projet est l'UdL.

- **Etablissement Partenaire** : Etablissement public partie prenante de LudiMoodle et/ou tutelle d'une Unité Partenaire, affectant des moyens à l'Unité Partenaire. Les Etablissements partenaires sont :

- L'Université Lyon 2
- L'Université Lyon 3
- Le Rectorat de l'académie de Lyon

- **Informations Confidentielles** : toutes informations et/ou toutes données, sous quelque forme et de quelque nature qu'elles soient, divulguées par une Partie à une ou plusieurs autres Parties au titre de l'Accord et sous réserve que la Partie qui divulgue ait indiqué de manière claire et non équivoque leur caractère confidentiel ou dans le cas d'une divulgation orale, que la Partie qui divulgue ait fait connaître oralement leur caractère confidentiel au moment de la divulgation et ait confirmé par écrit ce caractère dans un délai de trente (30) jours.

En tout état de cause, les Connaissances Propres et les Résultats divulgués à une autre seront toujours considérés par la Partie réceptrice comme des Informations Confidentielles et ce sans qu'il soit besoin pour la Partie qui divulgue d'indiquer ce caractère confidentiel.

- **Logiciel de Base** : logiciel appartenant à une Partie avant l'entrée en vigueur de l'Accord.

- **Logiciel Commun** : logiciel créé ex nihilo dans le cadre de l'Accord.

- **Logiciel Dérivé** : logiciel réalisé à partir d'un Logiciel de Base dans le cadre de l'Accord. Les Logiciels Dérivés se déclinent en deux catégories, les adaptations et les extensions.

- **Adaptation** : catégorie de Logiciel Dérivé utilisant les mêmes algorithmes que le Logiciel de Base dont il dérive et qui est réécrit dans le même langage ou dans un autre langage ;

- **Extension** : catégorie de Logiciel Dérivé permettant d'accéder à des fonctions ou à des performances nouvelles comparativement au Logiciel de Base dont il dérive.

- **Nécessaire** : le terme « Nécessaire » utilisé à l'Article 6 « Principes d'utilisation et d'exploitation » signifie que, sans l'autorisation d'utilisation et/ou d'exploitation d'une Connaissance Propre ou d'une Connaissance Nouvelle d'une Partie, soit il serait impossible pour une ou plusieurs autres Parties d'effectuer leur part de LudiMoodle, soit l'exploitation par lesdites Parties de leurs propres Résultats serait techniquement ou légalement impossible.

- **Partenaire** : établissement partenaire ou entreprise partenaire. Les partenaires de LudiMoodle sont :
 - Université Lyon 2
 - Université Lyon 3
 - Le Rectorat de l'académie de Lyon
 - Edunao
- **Reversement** : quote-part de l'aide versée par la CDC au Porteur du projet, octroyée à un Etablissement ou une Entreprise Partenaire pour la réalisation d'une tâche ou d'une mission dans le cadre de LudiMoodle.
- **Unité Partenaire** : unité de recherche d'un Etablissement de Recherche ou d'une Entreprise partie prenante à LudiMoodle.

Article 2 : Objet et Nature de l'Accord

L'Accord a pour objet :

- de définir les modalités d'exécution du projet LudiMoodle ;
- de définir les règles de répartition de la responsabilité entre le Porteur du projet et les Parties ainsi qu'entre les Parties elles-mêmes ;
- de définir les règles de répartition de l'aide allouée entre les Partenaires au projet par le Porteur du projet ;
- de fixer les règles de dévolution de la propriété des Résultats ;
- de fixer les conditions générales d'exploitation industrielle et commerciale des Connaissances Propres et des Résultats.

Les dispositions de la Convention de subvention signée entre la CDC et l'Université de Lyon doivent être respectées par l'ensemble des Parties.

Les dépenses reconnues comme éligibles à l'aide versée par la CDC dans le cadre du projet LudiMoodle, telles que définies au 2.4 de l'Appel à projets approuvé et arrêté par le comité de pilotage de l'action INEE réuni le 12 avril 2016, sont détaillées en 3.5 de l'Accord, établies par le Porteur de projet et validées par la CDC.

L'aide versée par la CDC est strictement réservée à la réalisation du projet LudiMoodle et plus précisément au paiement des dépenses éligibles. Elle constitue un financement exceptionnel qui s'ajoute aux moyens mobilisés par le Porteur de projet et les Partenaires rassemblés pour mettre en œuvre le projet LudiMoodle.

Ainsi l'assiette des coûts présentés au titre des dépenses éligibles ne peut concerner que des coûts nouveaux directement liés au projet LudiMoodle. Seules les dépenses éligibles engagées à compter de la date de signature de la Convention de subvention signée entre la CDC et l'UdL jusqu'à son terme pourront être financées par l'aide de la CDC.

A titre exceptionnel, les dépenses éligibles engagées depuis la date de sélection du projet LudiMoodle par le comité de pilotage e-FRAN peuvent être acceptées par la CDC après validation écrite du Commissariat général à l'investissement (CGI).

Le montant de l'aide dont l'emploi n'aura pas pu être justifié ou qui ne serait pas alloué au paiement de dépenses éligibles fera l'objet d'un reversement à la CDC sur simple demande de ce dernier.

Le coût définitif du projet ainsi que le montant définitif des dépenses éligibles devront être communiqués par le Porteur de projet à la CDC, accompagnés de tous les justificatifs dans les 30 jours ouvrés de l'achèvement du projet LudiMoodle mentionné à l'article 10.

Les pièces constitutives de l'Accord sont l'Accord et ses trois (3) annexes.

La nature juridique du groupement formé par les Parties au titre de l'Accord est celle d'un groupement temporaire sans personnalité morale. Les Parties déclarent que l'Accord ne peut en aucun cas être interprété ou considéré comme constituant un acte de société, *l'affectio societatis* est formellement exclu.

Article 3 : Description du projet

3.1 Résumé du projet

LudiMoodle vise à concevoir, expérimenter et valider une approche de ludification adaptative de ressources numériques pédagogiques sur la plate-forme Moodle pour augmenter la motivation des apprenants en collèges et lycées.

Ce projet part du constat que les environnements numériques d'apprentissage sont souvent sous-utilisés par les apprenants et enseignants car ils ne sont pas intrinsèquement motivants. Or, la ludification est une approche de plus en plus utilisée dans de nombreux domaines afin d'augmenter l'investissement des personnes à effectuer des tâches qui ne sont pas intrinsèquement motivantes. La ludification consiste en l'usage intentionnel d'éléments de jeu pour une expérience ludique de tâches et contextes non jeu.

L'enjeu principal du projet LudiMoodle est l'étude de l'impact de la ludification de ressources numériques sur la motivation des apprenants. Plus spécifiquement, nous avons pour objectif d'appliquer la ludification de manière adaptée, c'est-à-dire en ajustant les éléments ludiques au profil des apprenants. Pour cela, le projet se propose de répondre à plusieurs objectifs : 1) l'étude de l'impact de l'usage de ressorts ludiques adaptés sur l'apprentissage et la motivation des apprenants, 2) le développement d'un modèle d'adaptation des éléments ludiques au profil des apprenants, 3) la production d'une banque d'éléments ludiques génériques et réutilisables, 4) la production de ressources numériques ludifiées, et 5) la diffusion de procédés de ludification aux enseignants et concepteurs.

Le consortium est constitué de partenaires académiques, recherche et entreprise. Le laboratoire d'informatique LIRIS est spécialisé dans la ludification adaptative et l'analyse des comportements engagés à partir des traces d'interaction. Le laboratoire ECP apportera ses compétences en analyse des déterminants motivationnels des apprenants. Le PAPN de l'Université Lyon 3 sera chargée de produire les ressources pédagogiques numériques, en collaboration avec les enseignants des collèges et lycées terrains d'expérimentation, de former les enseignants et mettre en place les expérimentations. L'entreprise Edunao, spécialiste en ludification de ressources Moodle, sera en charge de produire des éléments ludiques génériques applicables aux ressources pédagogiques produites.

Deux expérimentations à grande échelle seront menées au cours du projet, en collège, au niveau quatrième, en mathématiques. La première expérimentation aura pour objectif d'identifier les variables d'adaptation des éléments ludiques aux apprenants. Pour cela, des groupes d'apprenants auront des éléments ludiques différents, afin d'identifier l'impact de chaque élément sur leur motivation et l'acquisition de connaissances en fonction de leur profil. La deuxième expérimentation sera conduite avec l'adaptation des éléments ludiques aux apprenants selon les déterminants identifiés lors de la première expérimentation, ceci afin de valider le modèle d'adaptation construit.

Les ressources pédagogiques ludifiées seront spécifiques à l'environnement Moodle afin de pouvoir mener les expérimentations, mais les résultats des études permettront de produire des recommandations génériques en termes de ludification de ressources numériques applicables dans d'autres contextes et environnements. Les éléments ludiques génériques développés pendant le projet pourront être largement diffusés et utilisés au sein de la communauté Moodle. Les résultats des études sur l'impact de la ludification sur la motivation et l'apprentissage seront largement diffusés sous forme de publications scientifiques. Enfin, les expérimentations seront filmées en classe afin de diffuser les usages et bonnes pratiques de ludification des activités pédagogiques numériques à un large public d'enseignants.

3.2 Réponses aux conditions émises par le comité d'évaluation

- Préciser les modalités réelles de la co-construction avec les enseignants de terrain :

La première version des ressources pédagogiques numériques ludifiées pour la première vague d'expérimentation devra être développée pour fin juin 2018. Pour cela, des séances de conception de ressources pédagogiques numériques ludiques seront prévues avec les enseignants dès le début du projet LudiMoodle. Un groupe d'enseignants volontaires (4 ou 5 enseignants) provenant de plusieurs établissements (voir point ci-après) sera créé et réuni sur un lieu commun. Le learning lab du Pôle d'Accompagnement à la Pédagogie Numérique (PAPN) sera mis à disposition pour ces séances de co-conception, afin de bénéficier d'un espace facilitant la collaboration et l'innovation (tableau blanc, chaises avec tablettes, etc.). Il est à noter que la rémunération et les déplacements des enseignants volontaires ont été prévus en heures supplémentaires et missions dans le budget du projet LudiMoodle. Ce groupe de travail sera réuni pendant 2 journées la première année du projet. L'objectif de la première réunion (en mai-juin 2017) sera de définir l'ensemble des ressources pédagogiques

numériques nécessaires à la première vague d'expérimentations. Il s'agira de supports de cours (document, vidéos), d'exercices et QCM en mathématiques. Ces supports seront construits sur la base de l'existant de chaque enseignant. L'établissement d'une base commune de ressources pour les différents établissements sera nécessaire pour pouvoir conduire des expérimentations avec des résultats comparables et statistiquement valides. Les ressources non existantes ou non numérisées seront construites par les ingénieurs pédagogiques du PAPN, en échange avec les enseignants concernés.

La deuxième journée de travail (fin 2017) sera dédiée au choix des éléments ludiques qui seront associées aux ressources numériques construites. Cette séance impliquera également un concepteur de l'entreprise Edunao pour la présentation des éléments ludiques génériques développés dans le cadre du projet en année 2017, ainsi que les deux doctorants qui seront impliqués dans les expérimentations. L'enjeu de cette 2ème réunion sera de choisir des éléments ludiques (1) suffisamment variés afin de pouvoir évaluer l'impact de chaque élément en fonction de variables inter et intra groupes, (2) adaptés au public cible (voir ci-après), au contexte des enseignements et aux ressources numériques produites suite à la 1ère réunion de conception.

Nous prévoyons un même déroulement de réunions en année 2019 afin de préparer le deuxième cycle d'expérimentations.

Bien entendu, les 2 doctorants impliqués dans le projet, ainsi que des ingénieurs pédagogiques du PAPN se déplaceront dans les collèges afin d'observer les usages des outils numériques en conditions réelles d'utilisation.

Un outil d'échange et de partage sera également proposé en amont et en aval des réunions afin d'initier le travail et de poursuivre les échanges engagés lors des réunions. Cet outil d'échange aura pour vocation, au-delà de la construction des ressources, de fédérer une communauté de pratiques d'enseignants autour de la ludification de ressources numériques en mathématiques au collège et, nous l'espérons à terme, dans l'ensemble des matières et niveaux d'enseignement en collèges.

- Restreindre le champ disciplinaire et se concentrer sur un terrain plus homogène (collège), une discipline (mathématiques), et un niveau (quatrième) :

Les expérimentations seront menées de manière privilégiée sur le champ disciplinaire et le niveau recommandés (mathématiques en quatrième). Aussi, pour les mathématiques en 4ème de collège, Mme Benucci, Déléguée Académique au Numérique (DAN), a déjà identifié plusieurs collèges avec lesquels il serait pertinent de mener les expérimentations (collèges avec tablettes) :

- Jean Moulin à Villefranche sur Saône
- François Brossette à Cours la Ville
- Nicolas Conté de Régnay
- Charpak à Brindas

Ces différents établissements pourront nous permettre de tester différentes configurations d'utilisation de Moodle (tablettes et PC, avec accès wifi pouvant être limité) comme nous l'avions initialement prévu dans le projet en distinguant collèges et lycées.

3.3 Mise en œuvre du projet

Durée du projet (en mois) : 48 mois

Début prévisionnel : 01/01/2017

Nombre d'ETP dédiés au projet : 5,4 hommes an

Dont nombre d'ETP financés par la subvention PIA : 3,05 hommes an

- UdL : Nombre d'ETP dédiés au projet et financés par la subvention PIA : 0,2 hommes an
- Université Lyon 2 : Nombre d'ETP dédiés au projet et financés par la subvention PIA : 1 homme an
- Université Lyon 3 : Nombre d'ETP dédiés au projet et financés par la subvention PIA : 1,4 hommes an
- Edunao : Nombre d'ETP dédiés au projet et financés par la subvention PIA : 0,45 hommes an.

3.4 Planification détaillée des activités et livrables

LudiMoodle se découpe en 5 lots selon le calendrier général suivant :

- Lot 0. Coordination et suivi du projet.
- Lot 1. Production de ressources pédagogiques numériques ludifiées.
- Lot 2. Production d'éléments ludiques génériques.

CONFIDENTIEL

- Lot 3. Modèle d'adaptation des éléments ludiques.
- Lot 4. Expérimentations et analyse des résultats.

Calendrier général des lots et livrables :

	Année 1												Année 2												Année 3												Année 4												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	
Lot 0																																																	
Lot 1																																																	
Lot 2																																																	
Lot 3																																																	
Lot 4																																																	

SP0 : Coordination et suivi du projet				
Responsable		Partenaires	Dates	
LIRIS		LIRIS, Edunao, ECP, PAPN- Univ. Lyon 3, Enseignants collèges et Lycées	M0 à M48	
Objectifs et contributions				
L’objectif de ce lot est la coordination et le suivi du projet afin de s’assurer de son bon déroulement, du respect des jalons et des livrables.				
Livrables				
N°	Nom		Partenaire	Date
D0.1	GANTT pour suivi de projet		Tous	M1
D0.2	Accord de consortium : document contractuel qui décrit les règles de valorisation des résultats de recherches		Tous	M3
D0.3	Site Web intranet pour gestion de documents		Tous	M4
D0.4	Rapport annuel technique		Tous	Tous les 12 mois
D0.5	Rapport final de bilan		Tous	M48

SP1 : Ressources pédagogiques numériques ludifiées		
Respon sable	Partenaires	Dates
PAPN- Univ.	Univ. PAPN-Lyon 3, Rectorat de l'académie de Lyon, LIRIS, Edunao	M0 à M32

CONFIDENTIEL

Lyon 3			
Méthodes et choix techniques			
<p>Un groupe d'“experts” enseignants sera identifié au sein des collèges et lycées partenaires du projet. Ce groupe d'enseignants travaillera en étroite collaboration avec les ingénieurs pédagogiques du PAPN de l'Université Jean Moulin Lyon 3 pour la conception des ressources à produire (besoins spécifiques, prise en compte du public et des contraintes particulières...). Le laboratoire LIRIS et l'entreprise Edunao interviendront uniquement au moment de la ludification des ressources pédagogiques produites, afin de faire le pont avec les résultats produits dans les lots 2 et 3.</p>			
Objectifs et contributions			
<p>L'objectif de ce lot est la production de ressources pédagogiques numériques ludifiées sur la plate-forme Moodle, qui serviront de matériel pour les 2 expérimentations conduites en collèges et lycées.</p>			
Livrables			
N°	Nom	Partenaire	Date
D1.1	Ressources numériques ludifiées pour la première expérimentation	PAPN-Univ. Lyon 3	M18
D1.2	Ressources numériques ludifiées pour la deuxième expérimentation	PAPN-Univ. Lyon 3	M32

SP2 : Production d'éléments ludiques génériques		
Responsable	Partenaires	Dates
Edunao	LIRIS, Edunao	M0 à M40
Méthodes et choix techniques		
<p>L'entreprise Edunao travaillera en étroite collaboration avec le laboratoire LIRIS afin d'identifier un ensemble d'éléments ludiques génériques correspondant aux différents profils des apprenants. Ces éléments pourront par exemple prendre la forme de badges, tableaux de scores ou barres de progression. L'enjeu principal réside dans la caractérisation des éléments ludiques afin qu'ils soient réutilisables dans d'autres contextes que ceux pour lesquels ils ont été produits. Edunao sera en charge du développement des éléments ludiques identifiés de manière itérative à l'aide des deux expérimentations menées sur le terrain. Le PAPN sera associé quant à lui en qualité</p>		

d'expert des usages pédagogiques de Moodle.			
Objectifs et contributions			
L'objectif de ce lot est la production d'une banque d'éléments ludiques génériques et réutilisables sur la plate-forme Moodle.			
Livrables			
N°	Nom	Partenaire	Date
D2.1	Première version des éléments ludiques	Edunao	M14
D2.2	Version finale des éléments ludiques	Edunao	M40

SP3 : Modèle d'adaptation des éléments ludiques							
Responsable		Partenaires		Dates			
LIRIS		LIRIS, Edunao, ECP		M10 à M45			
Méthodes et choix techniques							
Le laboratoire LIRIS, avec l'aide du doctorant recruté, sera chargé de définir un modèle d'adaptation des éléments ludiques au profil des apprenants. Après une revue de la littérature sur le sujet, il conviendra de définir une approche d'analyse et visualisation des traces d'activités des apprenants collectées lors des expérimentations afin d'identifier l'impact des éléments ludiques sur la motivation des élèves. Le LIRIS sera également en charge de proposer un modèle d'adaptation des fonctionnalités ludiques, afin de faire correspondre les éléments ludiques aux caractéristiques du profil des apprenants. Le PAPN sera associé quant à lui en qualité d'expert des usages pédagogiques de Moodle.							
Objectifs et contributions							
L'objectif de ce lot est la production d'un modèle d'adaptation des éléments ludiques au profil des apprenants, fondé à la fois sur les traces d'activité et les caractéristiques fixes identifiées par les réponses aux questionnaires (cf. lot 4).							
Livrables							
N°		Nom		Partenaire		Date	

CONFIDENTIEL

D3.1	Modèle de traces d'activité	LIRIS	M20
D3.2	Modèle d'adaptation des éléments ludiques	LIRIS	M45

SP4 : Expérimentations et analyse des résultats			
Responsable	Partenaires	Dates	
ECP	ECP, LIRIS, PAPN-Univ. Lyon 3, Collèges et lycées, Edunao	M13 à M48	
Méthodes et choix techniques			
Deux expérimentations décrites dans la partie 3.3 seront conduites pendant le projet dans les collèges et lycées. Les protocoles d'expérimentations seront affinés par le laboratoire ECP, en lien avec le laboratoire LIRIS. La mise en place de ces expérimentations en classe sera coordonnée par le PAPN de Lyon 3, afin de former les enseignants et proposer de bonnes conditions d'expérimentations aux élèves. Edunao interviendra également pour la mise en place de la solution technique retenue pour la diffusion des ressources ludifiées.			
Objectifs et contributions			
Ces expérimentations viseront à 1) identifier les variables motivationnelles des apprenants lors de l'utilisation de ressources pédagogiques ludifiées et 2) valider l'impact de la ludification adaptée en terme de motivation et apprentissage des apprenants.			
Livrables			
N°	Nom	Partenaire	Date
D4.1	Résultats expérimentation 1	ECP	M26
D4.2	Résultats expérimentation 2	ECP	M48

3.5 Budget prévisionnel

Budget prévisionnel global du projet :

LudiMoodle	Montant global (€)
Financement	
Dépenses prévisionnelles totales	955 043

CONFIDENTIEL

Dont apports des partenaires (co-financements)	401 840	
Dont financées par la subvention au titre du PIA	553 203	
Détail des dépenses		
	Dépenses prévisionnelles	Dont financement PIA
Dépenses de personnel	820 100	428 100
Enseignement et éducation	52 800	26 400
Recherche	300 000	180 000
Prestations d'ingénierie et prestations techniques	343 500	140 100
Gestion du projet	75 800	33 600
Autres (à détailler)	48 000	48 000
Dépenses d'équipements matériels et logiciels	83 600	73 760
Matériels	78 600	68 760
Logiciels et ressources	5 000	5 000
Frais généraux additionnels et d'exploitation supportés directement du fait du projet	51 343	51 343

Budget prévisionnel de l'UdL :

Université de Lyon		Montant HT ou global	
Financement			
Dépenses prévisionnelles totales		111 303	
Dont financées par le partenaire (co-financements)		26 400	
Dont financées par la subvention au titre du PIA		84 903	
Détail des dépenses			
	Dépenses prévisionnelles	Dont financement PIA	
Dépenses de personnel	100 800	74 400	
Enseignement et éducation	52 800	26 400	
Autres (à détailler)	48 000	48 000	
Frais généraux additionnels et d'exploitation supportés directement du fait du projet	10 503	10 503	
Frais de gestion	10 503	10 503	

Budget prévisionnel de l'Université Lyon 2 :

Budget prévisionnel de l'Université Lyon 2	
Université Lyon 2	Montant HT ou global
Financement	
Dépenses prévisionnelles totales	149 725

CONFIDENTIEL

Dont financées par le partenaire (co-financements)	40 000	
Dont financées par la subvention au titre du PIA	109 725	
Détail des dépenses		
	Dépenses prévisionnelles	Dont financement PIA
Dépenses de personnel	130 000	90 000
Recherche	130 000	90 000
Dépenses d'équipements matériels et logiciels	6 000	6 000
Matériels	4 000	4 000
Logiciels et ressources	2 000	2 000
Frais généraux additionnels et d'exploitation supportés directement du fait du projet	13 725	13 725
Diffusion : organisation d'un séminaire de recherche	2 500	2 500
Frais de mission : coordination du projet, expérimentations, diffusion internationale	6 000	6 000
Frais de gestion	5 225	5 225

Budget prévisionnel de l'Université Lyon 3 :

Université Lyon 3		Montant HT ou global
Financement		
Dépenses prévisionnelles totales	467 915	
Dont financées par le partenaire (co-financements)	245 000	
Dont financées par la subvention au titre du PIA	222 915	
Détail des dépenses		
	Dépenses prévisionnelles	Dont financement PIA
Dépenses de personnel	387 800	142 800
Recherche	170 000	90 000
Prestations d'ingénierie et prestations techniques	198 000	52 800
Gestion du projet	19 800	
Dépenses d'équipements matériels et logiciels	53 000	53 000
Matériels	50 000	50 000
Logiciels et ressources	3 000	3 000
Frais généraux additionnels et d'exploitation supportés directement du fait du projet	27 115	27 115
Diffusion : organisation d'un séminaire de recherche	2 500	2 500
Frais de mission : coordination du projet, expérimentations, diffusion internationale	14 000	14 000
Frais de gestion	10 615	10 615

Budget prévisionnel d'Edunao :

EDUNAO	Montant HT ou global (€)
Financement	

Dépenses prévisionnelles totales	226 100	
Dont financées par le partenaire (co-financements)	90 440	
Dont financées par la subvention au titre du PIA	135 660	
Détail des dépenses		
	Dépenses prévisionnelles	Dont financement PIA
Dépenses de personnel	201 500	120 900
Prestations d'ingénierie et prestations techniques	145 500	87 300
Gestion du projet	56 000	33 600
Dépenses d'équipements matériels et logiciels	24 600	14 760
Matériels	24 600	14 760

Article 4 : Structure de gouvernance

4.1 Porteur du projet

4.1.1 Désignation du Porteur du projet

D'un commun accord entre les Parties, l'UdL est désignée Porteur du projet LudiMoodle.

4.1.2 Rôle du Porteur du projet

Le Porteur du projet est le seul interlocuteur de la CDC et il est responsable de la mise en place et de la formalisation de la collaboration entre les Parties, de la répartition de la subvention de la CDC entre les Partenaires et de la coordination du projet LudiMoodle.

Le Porteur du projet est l'intermédiaire entre les Partenaires et la CDC et assure à ce titre, les missions suivantes :

- il transmet aux autres Partenaires les correspondances d'intérêt commun émanant de la CDC dans un délai raisonnable pour le bon déroulement du projet ;
- il transmet à la CDC un compte rendu financier et ses comptes annuels (bilan, compte de résultat et annexes) ainsi que le rapport du commissaire aux comptes dans les six (6) mois suivant la clôture de l'exercice concerné ;
- il transmet à la CDC, le 15 juin au plus tard, un bilan annuel de suivi présentant les réalisations du projet au cours de l'année passée, par rapport aux objectifs initialement fixés, et les perspectives pour les années suivantes, sur le modèle de l'annexe 2 ;
- dans le respect du calendrier établi à l'article 5, il centralise les livrables associés à la demande de versement intermédiaire ou final tels que listés à l'article 5, ainsi qu'un rapport d'avancement du projet intermédiaire ou final des Parties et les transmet à la CDC, accompagnés d'une synthèse ;
- dans le respect du calendrier établi à l'article 5, il transmet à la CDC le bilan financier intermédiaire ou final, détaillant l'ensemble des dépenses réalisées pour le projet LudiMoodle, par toutes les Parties, à partir du modèle fourni dans l'annexe 1, accompagné des justificatifs (factures, déclarations du temps consacré au projet pour les dépenses de personnel).
- il adresse à la CDC, dans un délai de dix jours ouvrés, toute demande de modification du projet souhaitée par les Parties ;
- en cas de difficultés et/ou de divergences entre les Partenaires, il assure la collecte des propositions de solutions émanant de chaque Partenaire, leur diffusion entre les Partenaires, l'élaboration d'une synthèse et veille à la mise en œuvre de la solution retenue par les Partenaires ;
- en cas de difficultés dans la réalisation du projet LudiMoodle, en particulier lorsque l'une des Parties décide d'abandonner l'exécution de la part du projet dont elle a la responsabilité ou en cas de défaillance irrémédiable d'une des Parties ou lorsque les Parties souhaitent qu'une nouvelle Partie participe au projet, il en informe la CDC en amont et sollicite son accord

préalable.

L'Université de Lyon procédera à la déclaration du projet LudiMoodle à la C.N.I.L., ainsi qu'au recrutement en contrat de vacance des enseignants de mathématiques en classe de quatrième impliqués.

4.2 Obligations des Partenaires à l'égard du Porteur du projet

Dans les délais impartis, chaque Partenaire s'engage à mettre en œuvre le projet LudiMoodle avec les Partenaires du projet dans les délais impartis. Chaque Partenaire s'engage également à :

- fournir les éléments permettant au Porteur du projet de répondre aux éventuelles demandes de la CDC ;
- informer le Porteur du projet par écrit dès qu'elle en a connaissance et à proposer un plan d'action destiné à y remédier le cas échéant :
 - de tout événement pouvant affecter le bon déroulement du projet ou de la phase d'exploitation ou la bonne exécution de l'Accord ;
 - de toute difficulté liée à sa situation juridique ou financière susceptible de perturber la bonne exécution de ses engagements au titre de l'Accord, ainsi que de toute modification de cette situation ;
 - de tout changement de sa forme juridique préalablement à la réalisation dudit changement ;
 - de tout changement relatif à l'Accord entre les Parties ;
- tenir une comptabilité analytique dans laquelle figureront tous les éléments nécessaires à l'évaluation précise des coûts liés à la réalisation du projet (par exemple, pour les personnels mobilisés, déclarations du temps consacré au projet) ;
- assurer, par une séparation adéquate au sein de sa comptabilité analytique, une traçabilité des flux financiers (entrées et sorties) liés à la gestion de la quote-part de l'aide versée par la CDC ;
- transmettre au Porteur du projet un compte rendu financier et ses comptes annuels (bilan, compte de résultat et annexes) ainsi que le rapport du commissaire aux comptes ou équivalent dans les six (6) mois suivant la clôture de l'exercice concerné ;
- transmettre au Porteur du projet, le 15 mai au plus tard, un bilan annuel de suivi présentant les réalisations du projet au cours de l'année passée, par rapport aux objectifs initialement fixés, et les perspectives pour les années suivantes, sur le modèle de l'annexe 2 ;
- dans le respect du calendrier établi à l'article 5, transmettre au Porteur du projet les livrables associés à la demande de versement intermédiaire ou final tels que listés à l'article 5, ainsi qu'un rapport d'avancement du projet intermédiaire ou final ;
- dans le respect du calendrier établi à l'article 5, transmettre au Porteur du projet le bilan financier intermédiaire ou final, détaillant l'ensemble des dépenses réalisées pour le projet à partir du modèle fourni dans l'annexe 1, accompagné des justificatifs (factures, déclarations du temps consacré au projet pour les dépenses de personnel) ;
- effectuer toute déclaration et obtention d'autorisation légale ou réglementaire relative à la protection des données à caractère personnel, notamment pour respecter les obligations de la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 ;
- respecter la finalité du traitement de données des élèves : «concevoir, expérimenter et valider une approche de ludification adaptative de ressources numériques pédagogiques sur la plateforme Moodle pour augmenter la motivation des apprenants de mathématiques en classe de quatrième» et à ne pas utiliser les documents et informations traités à d'autres fins ;
- prendre toutes mesures permettant d'éviter toute utilisation détournée ou frauduleuse des fichiers informatiques en cours d'exécution du Projet LudiMoodle ;
- s'engager à ce que le Projet Ludimoodle ait été conçu dans le respect de la réglementation lui étant applicable.

4.3 Le Comité de pilotage projet (COPIL)

Il se réunit a minima chaque trimestre pour garantir la mise en œuvre des actions et leur suivi. Il propose au comité stratégique et d'engagement visé au 4.5 les actions à mettre en œuvre suite à l'analyse des Résultats par le comité d'orientation scientifique visé au 4.4 et met en œuvre les décisions du comité stratégique et d'engagement sur les différents terrains. Il présente, pour analyse, les données du terrain au comité d'orientation scientifique.

Composition : Elise Lavoué (LIRIS), Yann Bergheaud (PAPN, Université Lyon 3), Stéphane Simonian

(ECP), Luca Bisognin (Edunao), Corine Benucci (Rectorat de l'académie de Lyon).

4.4 Le Comité d'orientation scientifique (COS)

Il se réunit chaque semestre pour conseiller et orienter le comité de pilotage visé en 4.3. Il analyse les résultats issus des expérimentations présentés par le comité de pilotage et il propose des orientations scientifiques au comité stratégique et d'engagement visé au 4.5. Il étudie, pour l'ensemble des actions, le passage des étapes clés décrites dans les jalons ci-dessous. Il permet ainsi au dispositif initial d'évoluer en fonction des données du terrain et du dispositif d'autoévaluation. Le comité d'orientation scientifique coordonne les attributions et le suivi des contrats doctoraux et des heures d'enseignement. Composition : IFE, ESPE, SFR Education, laboratoires de recherche impliqués dans la réponse de l'UdL à l'appel à projets eFRAN. Les membres du comité de pilotage projet sont invités aux réunions du comité d'orientation scientifique afin notamment de présenter les résultats des expérimentations.

4.5 Le Comité stratégique et d'engagement (CSE)

Il se réunit une fois par an pour définir les grandes orientations du Projet Ludimoodle au regard de l'analyse des Résultats énoncés par le comité d'orientation scientifique. Il analyse les actions proposées à la mise en œuvre sur avis du comité de pilotage et valide les engagements financiers.

Composition : un représentant de l'Université de Lyon, un représentant du Rectorat de l'académie de Lyon, un représentant de CANOPE, et un représentant d'Edunao. Elise Lavoué, coordinatrice scientifique et membre du comité de pilotage projet, est invitée à assister aux réunions du comité stratégique et d'engagement.

Fonctionnement : Toutes les décisions du CSE sont prises à l'unanimité de ses membres présents ou représentés.

Chaque membre dispose d'une seule voix de même valeur.

Chaque fois que l'unanimité ne sera pas atteinte, le CSE réexaminera le(s) point(s) de désaccord dans un délai maximum d'un (1) mois. En cas de désaccord persistant au sein du CSE, la question sera soumise aux représentants des Partenaires du présent Accord.

Le CSE se réunira au moins une fois par an pendant la durée du projet Ludimoodle, sur convocation du Porteur du projet, ou à la demande expresse de l'un de ses membres.

La convocation (par courriel ou courrier) aux réunions du CSE doit intervenir dans un délai minimum de quinze (15) jours calendaires avant la date de réunion. La convocation mentionnera l'ordre du jour ; tout point supplémentaire à l'ordre du jour devra être adressé au Porteur du projet au moins sept (7) jours calendaires avant la date de réunion pour lui permettre d'en informer toutes les membres.

Le CSE ne pourra valablement siéger que si les trois quarts (3/4) au moins de ses membres sont présents ou représentés.

Les réunions du CSE feront l'objet de comptes rendus rédigés par le Porteur du projet et transmis à chacun des membres dans les quinze (15) jours calendaires suivants la date de la réunion.

Tout compte-rendu est considéré comme accepté par les membres si, dans les quinze (15) jours calendaires à compter de son envoi, aucune objection ni revendication n'a été formulée par écrit (courriel ou courrier) par les membres.

Les comptes rendus acceptés devront être transmis par le Porteur du projet dans les 15 jours suivant l'acceptation à chacun des membres du COPIL.

Il est convenu que le CSE ne peut modifier de manière substantielle ni les objectifs et contributions visés à l'article 3.4, ni les montants des versements correspondant visés au 5.1, de chacun des Partenaires sans leur accord exprès sauf défaillance avérée.

4.6 Coordination scientifique

Elise Lavoué (LIRIS) est en charge de la coordination scientifique du Projet.

Article 5 : Modalités financières

Le Porteur du projet reçoit directement de la CDC l'aide allouée au projet LudiMoodle, conformément aux dispositions de la convention de subvention signée avec la CDC.

5.1 Echancier de règlement

Sous réserve du versement des fonds par la CDC et sous réserve du respect par les Partenaires des obligations définies à l'article 4.2, le Porteur du projet reverse aux Partenaires les montants nécessaires à la réalisation du projet définis à l'article 3.5 selon le calendrier prévisionnel indicatif défini ci-dessous défini dans la convention de subvention signée avec la CDC :

	1 ^{er} versement	2 ^e versement	3 ^e versement	Total
	Signature de l'accord	Décembre 2018	Mars 2021	
Université de Lyon	50 942 €	16 981 €	16 980 €	84 903 €
Université Lyon 2	65 835 €	21 945 €	21 945 €	109 725 €
Université Lyon 3	133 749 €	44 583 €	44 583 €	222 915 €
EDUNAO	81 396 €	27 132 €	27 132 €	135 660 €
Total	331 922 €	110 641 €	110 640 €	553 203 €

Les versements du Porteur du projet aux Partenaires seront réalisés sur présentation d'appels de fonds adressés au service financier de l'Université de Lyon, selon les modalités définies ci-après :

- **Premier versement** : suite à la signature du présent Accord sur présentation d'une facture reprenant les références du présent Accord ;
- **Deuxième versement** : il intervient en décembre 2018 sur présentation d'une facture reprenant les références du présent Accord, sous réserve du respect par chaque Partenaire des obligations énoncées à l'article 4.2, notamment :
 - la transmission au Porteur du projet, le 15 mai 2018 au plus tard, d'un bilan annuel de suivi présentant les réalisations du projet Ludimoodle au cours de l'année passée, par rapport aux objectifs initialement fixés, et les perspectives pour les années suivantes ;
 - la transmission au Porteur du projet des livrables associés à la demande de versement intermédiaire tels que listés dans le tableau ci-dessous, ainsi qu'un rapport intermédiaire d'avancement du projet ;
 - la transmission au Porteur du projet du bilan financier intermédiaire, détaillant l'ensemble des dépenses réalisées pour le projet Ludimoodle, accompagné des justificatifs (factures, déclarations du temps consacré au projet Ludimoodle pour les dépenses de personnel) ;
- **Solde** : il intervient en mars 2021 sur présentation d'une facture reprenant les références du présent Accord, sous réserve du respect par chaque Partie des obligations énoncées à l'article 4.2, notamment :
 - la transmission au Porteur du projet, le 15 janvier 2021 au plus tard, d'un bilan annuel de suivi présentant les réalisations du projet Ludimoodle au cours de l'année passée, par rapport aux objectifs initialement fixés,;
 - la transmission au Porteur du projet des livrables associés à la demande de versement final tels que listés dans le tableau ci-dessous, ainsi qu'un rapport d'avancement du projet final ;
 - la transmission au Porteur du projet du bilan financier final, détaillant l'ensemble des dépenses réalisées pour le projet Ludimoodle, accompagné des justificatifs (factures, déclarations du temps consacré au projet Ludimoodle pour les dépenses de personnel) ;

L'UdL se réserve le droit de demander toute autre pièces justificative.

Si le montant des dépenses figurant dans le relevé de dépenses est inférieur au montant des sommes déjà versées par le Porteur de Projet, les Partenaires s'engagent à restituer les sommes indûment perçues sur présentation d'une facture du Porteur de Projet.

Livrables associés aux demandes de versement :

	Premier versement	Deuxième versement	Troisième versement
Montant du versement	331 922 €	110 641 €	110 640 €
Livrables associés à cette demande de versement	X	SP0 : Coordination et suivi du projet 31/12/2017 - D04.1 : Rapport annuel technique 1 31/12/2018 - D04.2 : Rapport annuel technique 2 + CR comités de pilotage tous les 3 mois + CR comité stratégique tous les ans SP1 : Ressources pédagogiques numériques ludifiées 30/06/2018 – D1.1 : Accès open source ressources numériques ludifiées v1 SP2 : Production d'éléments ludiques génériques 29/02/2018 – D2.1 : Accès open source éléments ludiques v1 SP3 : Modèle d'adaptation des éléments ludiques 31/08/2018 – D3.1 : Modèle de traces d'activité Diffusion des résultats : articles de recherche publiés le cas échéant joints aux CR de réunion au fil de l'eau	SP0 : Coordination et suivi du projet 31/12/2019 - D04.3 : Rapport annuel technique 3 31/12/2020 - D05 : Rapport final de bilan + CR comités de pilotage tous les 3 mois + CR comité stratégique tous les ans SP1 : Ressources pédagogiques numériques ludifiées 30/08/2019 – D1.1 : Accès open source ressources numériques ludifiées v2 SP2 : Production d'éléments ludiques génériques 30/04/2020 – D2.2 : Accès open source éléments ludiques v2 SP3 : Modèle d'adaptation des éléments ludiques 30/09/2020 – D3.2 : Modèle d'adaptation des éléments ludiques SP4 : Expérimentations et analyse des résultats 30/02/2019 – D4.1 : Protocole et résultats expérimentation 1 30/11/2020 – D4.2 : Protocole et résultats expérimentation 2 Diffusion des résultats : articles de recherche publiés joints aux CR de réunion au fil de l'eau

Le Porteur du projet ne pourra en aucun être tenu pour responsable par les autres Parties de tout retard ou annulation d'engagement de dépenses ou de Reversements qui seraient dus à une absence de versements des fonds par la CDC au Porteur du projet.

Les Parties supportent individuellement le complément de financement nécessaire à l'exécution de leur part du projet.

Les dépenses sont **éligibles du 1er janvier 2017 au 31 décembre 2020**.

5.2 Coordonnées bancaires

Pour chaque Partenaire, les versements se feront sur le compte bancaire dont les coordonnées sont précisées ci-dessous :

Université Lyon 2

Code banque	Code guichet	N° de compte	Clé
-------------	--------------	--------------	-----

CONFIDENTIEL

10071	69000	00001004332	66
-------	-------	-------------	----

Université Lyon 3

Code banque	Code guichet	N° de compte	Clé
10071	69000	00001004334	60

Edunao

Code banque	Code guichet	N° de compte	Clé
30002	01172	0000071210L	34

Les versements interviendront dans les 30 jours à compter de la date de réception de la facture sous réserve du versement préalable des fonds par la CDC à l'UdL.

5.3 Assujettissement à la TVA

Les fonds, qui ne représentent pas la contrepartie d'une prestation de service ou la livraison d'un bien et qui ne constituent pas le complément du prix d'une telle opération, ne seront pas imposables à la TVA (BOI 3 CA-94 repris dans la Documentation administrative 3 B 1111 N°38 du 18 septembre 2000). Dans l'éventualité où la TVA devrait s'appliquer en raison d'une contrepartie accordée à la CDC, la charge de cette TVA est supportée par le Porteur de Projet qui devra ajouter le montant de la TVA à chacune des sommes versées selon l'échéancier visé au 5.1.

Il appartiendra au Porteur de Projet de se retourner vers la CDC pour en demander le remboursement.

Article 6 : Propriété intellectuelle

Les actions de recherche dans le cadre de LudiMoodle pourront faire ou non l'objet de la signature d'accords particuliers entre les Parties signataires du présent Accord. Dans le cas où ces actions de recherche sont réalisées entre les Parties sans participation de tiers, les accords particuliers mis en place devront respecter les engagements du présent Accord et notamment les articles 5 à 8 ci-après. Dans le cas où les actions de recherche, dans le cadre du projet LudiMoodle, feraient intervenir des tiers, publics ou privés, les Parties concernées devront mettre en place des accords particuliers portant sur ces actions de recherche, et celles-ci feront leurs meilleurs efforts pour être compatibles avec les engagements définis aux articles 5 à 8 ci-après. Si toutefois les termes de l'accord particulier avec le tiers ne sont pas compatibles avec les engagements définis aux articles 6 à 8 alors, le projet de contrat devra être soumis au CSE qui se prononcera sur la suite à donner.

6.1 Connaissances Propres

Sous réserve des droits éventuels des tiers, chacune des Parties conserve la propriété exclusive de ses Connaissances Propres. Aucune stipulation de l'Accord ne peut être interprétée comme opérant un quelconque transfert de propriété des Connaissances Propres des Parties.

S'il existe des restrictions liées à l'usage dans le cadre du projet Ludimoodle ou à une possible exploitation commerciale ultérieure de ses Connaissances Propres, notamment si une Partie tient ses droits sur ses Connaissances Propres par l'effet d'une licence auprès d'un tiers ou d'une copropriété, la Partie détentrice des Connaissances Propres devra en informer les autres Parties en tant que de besoin.

6.2 Résultats appartenant à une seule Partie

Les Résultats sont la propriété de la Partie qui les a générées seule et les éventuels brevets nouveaux en découlant sont déposés aux seuls noms et frais de cette Partie et à sa seule initiative.

Dans le cas des Résultats générés uniquement par une Unité Partenaire qui serait une structure commune de recherche sans personnalité morale (ex : UMR, FRE, ...), constituée entre plusieurs Parties, ces dernières se répartissent la propriété intellectuelle conformément aux accords passés entre elles. Les Résultats seront traités comme des Résultats propres.

6.3 Résultats Conjointes

6.3.1 Principes généraux

Dans le cas où les Résultats seraient générés par le personnel de deux ou plusieurs Parties, ces Résultats, ci-après désignés les « **Résultats Conjointes** », sont la copropriété desdites Parties, ci-après désignées « **Parties Copropriétaires** », à proportion de leurs apports intellectuels, humains, matériels et financiers, sous réserve des dispositions ci-dessous.

Dans le cas où les Résultats Conjointes seraient générés en partie par le personnel d'une structure commune de recherche (de type « UMR »), les tutelles de ladite structure seront considérées comme une seule Partie Copropriétaire. Il est entendu que lesdites tutelles feront leur affaire de la répartition entre elles de la quote-part de copropriété qui leur est attribuée, conformément aux accords passés entre elles ou bien à la convention régissant la structure.

Tout Résultat Conjoint consistant en un brevet nouveau, un logiciel ou une autre connaissance protégée par un droit de propriété intellectuelle, fera l'objet d'un règlement de copropriété, qui sera établi entre les Parties Copropriétaires dès que nécessaire et en tout état de cause avant toute exploitation industrielle et/ou commerciale.

6.3.2 Résultats Conjointes brevetables

6.3.2.1 Les Parties Copropriétaires des Résultats Conjointes brevetables décideront si ces dernières doivent faire l'objet de demandes de brevets. S'il est décidé de procéder au dépôt de demandes de brevet, lesdites demandes de brevet seront déposées aux noms conjoints des Parties Copropriétaires qui désigneront parmi elles celle qui sera chargée d'effectuer les formalités de dépôt et de maintien en vigueur, sous réserve de l'application de conventions ou accords conclus entre les Parties propriétaires et/ou avec tout tiers mandaté par ces Parties.

Les frais de dépôt, d'extension, d'obtention et de maintien en vigueur des brevets nouveaux en copropriété seront supportés par les Parties Copropriétaires selon leur quote-part de propriété telle que définie à l'article 6.3.1 ci-dessus, sous réserve de l'application de conventions ou accords conclus entre les Parties propriétaires et/ou avec tout tiers mandaté par ces Parties.

Nonobstant ce qui précède, dans l'hypothèse où la Partie chargée d'effectuer les formalités de dépôt et de maintien en vigueur serait une Entreprise, les frais afférents au dépôt, à l'extension, à l'obtention et au maintien en vigueur des brevets nouveaux en copropriété seront supportés par l'Entreprise seule.

6.3.2.2 Si l'une des Parties Copropriétaires renonce à déposer, à poursuivre une procédure de délivrance ou à maintenir en vigueur un ou plusieurs brevets nouveaux en France ou à l'étranger, elle devra en informer les autres Parties Copropriétaires en temps opportun afin que ces dernières déposent en leurs seuls noms, poursuivent la procédure de délivrance ou le maintien en vigueur desdits brevets nouveaux à leurs seuls frais et profits. La Partie qui s'est désistée s'engage à signer ou à faire signer toutes les pièces nécessaires pour permettre aux autres Parties Copropriétaires de devenir seules copropriétaires du ou des brevets nouveaux en cause pour le ou les pays concernés.

Il est entendu que la Partie renonçant ne saurait se prévaloir d'une quelconque rémunération au titre de l'exploitation du ou des brevets nouveaux concernés dans le ou les pays concernés.

Chaque Partie Copropriétaire fait son affaire de la rémunération de ses inventeurs.

6.3.2.3 Dans l'hypothèse où les recherches effectuées dans le cadre du projet LudiMoodle aboutiraient à un dépôt de brevet, de certificat d'utilité ou de certificat d'addition en France ou à l'étranger, le Porteur du projet ou la Partie concernée devra en informer la CDC.

Le Porteur du projet avec l'appui des Parties concernées est tenu d'avertir la CDC de toute cession ou nantissement du brevet en cause.

Ces informations seront transmises à la CDC par le Porteur de Projet sous la forme d'un tableau annuel récapitulatif.

6.4 Logiciels

6.4.1 Dans l'hypothèse où des Résultats portent sur des logiciels et leur documentation associée, les Parties employeurs des auteurs, personnes physiques, de ces Résultats disposent, en application des dispositions de l'Article L. 113-9 du code de la propriété intellectuelle, des droits patrimoniaux permettant l'exploitation de ces Résultats portant sur des logiciels et leur documentation associée.

6.4.2 Les Logiciels de Base restent la propriété de la Partie bénéficiaire de l'antériorité.

Les dispositions de l'article 7.1, relatives à l'utilisation et à l'exploitation des Connaissances Propres, sont applicables aux Logiciels de Base.

6.4.3 Les Adaptations, appartiendront à la Partie propriétaire du Logiciel de Base quelle que soit la Partie ayant réalisé lesdites Adaptations.

Chaque Partie est titulaire des Extensions réalisées par elle-même dans le cadre du présent Accord quelle que soit la Partie initialement propriétaire des Logiciels de Base dont ces Extensions dérivent. Les Extensions réalisées en commun par les Parties, sont la propriété commune des Parties, quelle que soit la Partie initialement propriétaire des **Logiciels de Base** dont ces Extensions dérivent.

Les parts de copropriété entre les Parties concernées sur les Extensions seront déterminées en fonction des apports intellectuels, humains, matériels et financiers de chacune desdites Parties.

Les dispositions de l'article 7.2, relatives à l'utilisation et à l'exploitation des Résultats Conjointes, sont applicables aux Logiciels Dérivés.

6.4.4 Les Logiciels Communs sont la copropriété des Parties les ayant réalisés.

Les Parties Copropriétaires sont copropriétaires des Logiciels Communs et de leur documentation associée en fonction de leurs apports intellectuels, humains, matériels et financiers.

Les Parties Copropriétaires décideront si les Logiciels Communs doivent faire l'objet d'un dépôt auprès d'une agence spécialisée ou d'une profession réglementée, en leurs noms conjoints et/ou de toute autre protection.

Les dispositions de l'article 7.2, relatives à l'exploitation des Résultats Conjointes ci-dessous sont applicables aux Logiciels Communs.

Article 7 : Principes d'utilisation et d'exploitation

7.1 Utilisation et exploitation des Connaissances Propres

7.1.1 Principe général

Chaque Partie dispose librement de ses Connaissances Propres.

7.1.2 Utilisation aux fins d'exécution du projet LudiMoodle

Pour les besoins de l'exécution du projet LudiMoodle et à cette seule fin, chaque Partie concède, sous réserve des droits des tiers, à chacune des autres Parties un droit non exclusif, non cessible, sans droit de sous-licence, et sans contrepartie financière, d'utilisation de ses Connaissances Propres, dans la mesure où ces Connaissances Propres sont Nécessaires à l'exécution de la part du projet LudiMoodle desdites Parties.

Ces Connaissances Propres sont communiquées par la Partie détentrice sur demande expresse d'une autre Partie et doivent être traitées comme des Informations Confidentielles par la Partie qui les reçoit conformément aux termes de l'article 8 de l'Accord.

Plus particulièrement, lorsque ces Connaissances Propres sont des logiciels, à défaut de stipulations différentes prévues dans un contrat de licence conclu entre les Parties concernées, la Partie qui les reçoit ne peut les utiliser que sur ses propres matériels et n'est autorisée qu'à réaliser la reproduction strictement nécessitée par le chargement, l'affichage, l'exécution, la transmission et le stockage de ces logiciels aux seules fins de son utilisation pour la réalisation de sa part du projet LudiMoodle, ainsi

qu'une copie de sauvegarde.

La Partie qui les reçoit s'interdit tout autre acte d'utilisation de ces logiciels et, notamment, tout prêt ou divulgation à des tiers, sauf autorisation préalable de la Partie détentrice, et toute exploitation. Le droit d'utilisation ainsi conféré n'entraîne pas l'accès aux codes sources des logiciels considérés sauf autorisation écrite et préalable de la Partie titulaire des droits sur lesdits logiciels.

7.1.3 Exploitation à des fins commerciales

Chacune des Parties s'engage, pendant la durée de l'Accord, à concéder aux autres Parties, sur demande expresse de celles-ci et sous réserve des droits des tiers, un droit non exclusif, non cessible, et sans droit de sous-licence, d'exploitation sur ses Connaissances Propres Nécessaires à l'exploitation des Résultats desdites Parties, aux conditions commerciales du marché pour le domaine d'application considéré. Ces conditions commerciales et les modalités de cette licence seront négociées préalablement à toute exploitation industrielle et/ou commerciale et feront l'objet d'un contrat de licence conclu entre les Parties concernées.

Nonobstant ce qui précède, la Partie propriétaire des Connaissances Propres reste libre, pendant toute la durée de l'Accord, dès lors qu'aucune demande expresse ne lui a été adressée, d'exploiter ses Connaissances Propres ou de les faire exploiter par un tiers par voie de licence y compris exclusive ou par voie de cession. Si une demande expresse lui est adressée par une Partie postérieurement à la mise en exploitation par voie de licence à un tiers, dans un tel cas un droit d'exploitation à la Partie qui en a fait la demande expresse ne pourra être concédé que sous réserve des droits d'exploitation d'ores et déjà concédés audit tiers par voie de licence d'exploitation.

Les Parties qui ne peuvent pas exercer d'activité commerciale directe en raison de leur statut ou de leur mission, pourront également demander dans les mêmes conditions et limites que celles prévues ci-dessus, un droit de sous-licence sur les Connaissances Propres nécessaires à leur exploitation des Résultats propres.

Plus particulièrement, lorsque ces Connaissances Propres sont des logiciels, la Partie qui les reçoit ne pourra les utiliser que sur ses propres matériels et ne sera autorisée qu'à réaliser la reproduction strictement nécessitée par le chargement, l'affichage, l'exécution, la transmission et le stockage de ces logiciels aux seules fins de son utilisation pour l'exploitation de ses Résultats, ainsi qu'une copie de sauvegarde.

7.2 Utilisation et exploitation des Résultats propres et des Résultats Conjointes

7.2.1 Principes généraux

Sous réserve des dispositions de l'article 7.2.5 ci-après, chaque Partie peut librement utiliser, exploiter et/ou faire exploiter les Résultats dont elle est seule propriétaire au titre de l'article 6 ci-dessus.

Les Parties s'engagent à prendre toutes les mesures appropriées, notamment à l'égard de leurs employés et/ou de leur sous-traitants éventuels, leur permettant d'accorder aux autres Parties et/ou à la CDC des droits d'accès, d'utilisation et d'exploitation des Résultats ou Résultats Conjointes, dans les conditions prévues ci-dessous à l'Accord.

7.2.1.1 Utilisation des Documents de suivi et de valorisation par la CDC

Comme stipulé dans la Convention de subvention signée entre la CDC et l'Université de Lyon, le Porteur de projet s'engage à remettre à la CDC l'ensemble des documents de suivi, notamment ceux résultant des obligations visées à l'article 4.1.2, tels que les bilans, rapports, schémas, comptes rendus, ainsi que l'ensemble des documents permettant de communiquer et valoriser les Résultats (ci-après les « Documents de suivi et de valorisation »).

Le Porteur de Projet concède, sous réserve du droit des auteurs, à la CDC et l'Etat le droit non exclusif de reproduire, représenter, adapter, diffuser lesdits Documents de suivi et de valorisation et de rétrocéder les droits précités, à titre gratuit, au fur et à mesure de leur réalisation, et ce, pour une utilisation hors utilisation commerciale sur tout support, par tout moyen et pour tout public, pour le monde entier et pour la durée légale de protection des droits de propriété intellectuelle y afférents, notamment aux fins de respect des obligations de suivi, de reporting et de valorisation résultant de la Convention UdL-CDC et de la Convention Etat-CDC.

Le Porteur de projet déclare être titulaire des droits de propriété intellectuelle nécessaires à la concession et garantit obtenir l'ensemble des autorisations, concessions et cessions de droits

nécessaires aux fins d'exécution de cet article.

7.2.1.2 Droit d'utilisation par la CDC des Résultats autres que les Documents de suivi et de valorisation

Afin de faire progresser, grâce au numérique, l'innovation pédagogique du système éducatif dans son ensemble, le Porteur pourra diffuser, sous réserve du droit des auteurs sous licences « libres », notamment de type « Creative Commons », tout ou partie des Résultats, sous réserve des droits des tiers.

Les Parties acceptent que les académies désignées par la CDC ou par l'Etat dispose d'un droit d'accès et d'utilisation, hors exploitation commerciale gratuit et non-exclusif, en France, et au fur à mesure de leur obtention et sous réserve du droit des auteurs des services en ligne créées pendant la durée de la Convention de subvention signée entre la CDC et l'Université de Lyon, permettant aux personnes désignées sur les territoires concernés d'utiliser les services proposés pour la durée des droits d'auteurs..

7.2.2 Utilisation aux fins d'exécution du projet LudiMoodle

Chacune des Parties concède aux autres Parties, sous réserve des droits des tiers, un droit non exclusif, non cessible, sans droit de sous-licence, et sans contrepartie financière, d'utilisation de ses Résultats Nécessaires à l'exécution par lesdites autres Parties de leur part du projet LudiMoodle. Les conditions d'exercice de ce droit d'utilisation sont les mêmes que celles prévues à l'article 7.1.2 ci-dessus pour l'utilisation des Connaissances Propres.

Dans le cas de logiciels, la Partie qui les reçoit ne peut les utiliser que sur ses propres matériels et n'est autorisée qu'à réaliser la reproduction strictement nécessitée par le chargement, l'affichage, l'exécution, la transmission et le stockage de ces logiciels aux seules fins d'utilisation pour la réalisation de sa part du projet LudiMoodle, ainsi qu'une copie de sauvegarde.

7.2.3 Utilisation à des fins de recherche et d'enseignement

Chaque Partie peut utiliser librement et gratuitement, à des fins de recherche et d'enseignement, les Résultats Conjointes dont elle est copropriétaire et celles des autres Parties, tant que cette utilisation n'entre pas en contradiction avec l'article 8 confidentialité-communications.

Si les Résultats constituent des logiciels, leur remise fait l'objet d'un accord écrit entre les Parties concernées qui en précise les conditions et modalités d'utilisation, étant entendu que les droits d'utilisation ainsi conférés n'entraînent pas l'accès aux codes sources, sauf accord exprès de la Partie propriétaire ou Copropriétaire.

7.2.4 Exploitation industrielle et/ou commerciale

Sous réserve de l'article 7.2.1.2, Les Parties Copropriétaires de Résultats Conjointes préciseront leurs modalités d'exploitation dans le cadre d'un règlement de copropriété avant toute exploitation industrielle et commerciale.

Il est d'ores et déjà convenu entre les Parties que toute exploitation directe et/ou indirecte par une Partie Copropriétaire des Résultats Conjointes impliquera une compensation financière au profit des autres Parties Copropriétaires, selon les conditions et modalités définies dans le règlement de copropriété susmentionné. Cette compensation financière prendra en compte les contributions des parties copropriétaires, y compris des frais encourus, et notamment des frais de Propriété Industrielle.

Lorsque les Résultats Conjointes consistent en des logiciels, l'accord préalable des autres Parties Copropriétaires sera requis si l'exploitation envisagée entraîne la communication de codes sources.

7.2.5 Exploitation des Résultats et des Résultats Conjointes par une Partie non propriétaire

Chaque Partie propriétaire ou Copropriétaire s'engage, pendant la durée de l'Accord, à concéder à toute autre Partie non propriétaire qui en ferait la demande, sous réserve des droits consentis à des tiers, un droit non exclusif, non cessible, sans droit de sous-licence d'exploitation de ses Résultats et Résultats Conjointes dans un domaine d'application défini, dès lors qu'elles seraient Nécessaires à l'exploitation des Résultats de la Partie qui fait la demande. Ce droit sera concédé aux conditions du marché pour le domaine d'application considéré. Les conditions et les modalités de la licence seront

négociées préalablement à toute exploitation industrielle et/ou commerciale et feront l'objet d'un contrat de licence conclu entre les Parties concernées.

Nonobstant ce qui précède, chaque Partie propriétaire ou Copropriétaire desdits Résultats reste libre, pendant toute la durée de l'Accord, dès lors qu'aucune demande expresse ne lui a été adressée, d'exploiter ses Résultats ou de les faire exploiter par un tiers par voie de licence y compris exclusive ou par voie de cession. Si une demande expresse lui est adressée par une Partie postérieurement à la mise en exploitation par voie de licence à un tiers, dans un tel cas un droit d'exploitation à la Partie qui en a fait la demande expresse ne pourra être concédé que sous réserve des droits d'exploitation d'ores et déjà concédés audit tiers par voie de licence d'exploitation.

Les Parties non propriétaires qui ne peuvent pas exercer d'activité commerciale directe en raison de leur statut ou de leur mission, pourront demander dans les mêmes conditions et limites que celles énoncées ci-dessus, un droit de sous-licence sur les Résultats nécessaires à l'exploitation de leurs Résultats.

Dans le cas de logiciels, la Partie qui les reçoit ne pourra les utiliser que sur ses propres matériels et ne sera autorisée qu'à réaliser la reproduction strictement nécessitée par le chargement, l'affichage, l'exécution, la transmission et le stockage de ces logiciels aux seules fins de l'exploitation des Résultats, ainsi qu'une copie de sauvegarde.

Article 8 : Confidentialité - Communications

8.1 Confidentialité

8.1.1 Chaque Partie transmet aux autres Parties les seules Informations Confidentielles qu'elle juge Nécessaires à l'exécution du projet LudiMoodle, sous réserve des droits des tiers.

8.1.2 Aucune stipulation de l'Accord ne peut être interprétée comme obligeant l'une des Parties à divulguer des Informations Confidentielles à une autre Partie, en dehors de celles qui sont Nécessaires à l'exécution du projet LudiMoodle.

8.1.3 La Partie qui reçoit une Information Confidentielle d'une des autres Parties s'engage, pendant la durée de l'Accord et pendant les 2 ans qui suivent, à ce que les Informations Confidentielles émanant de la Partie qui les divulgue :

- soient protégées et gardées strictement confidentielles et soient traitées avec le même degré de précaution et de protection qu'elle accorde à ses propres Informations Confidentielles de même importance ;
- ne soient divulguées de manière interne qu'aux seuls membres de son personnel ayant à en connaître et ne soient utilisées par ces derniers que dans le but défini par l'Accord ;
- ne soient utilisées, totalement ou partiellement, que dans le seul but défini par l'Accord, et en cas d'utilisation étrangère à l'Accord sous réserve du consentement préalable et écrit de la Partie qui les a divulguées ;
- ne soient ni divulguées ni susceptibles de l'être, soit directement, soit indirectement à tout tiers ou à toutes personnes autres que celles mentionnées au 2eme tiret ci-dessus ;
- ne soient ni copiées, ni reproduites, ni dupliquées totalement ou partiellement lorsque de telles copies, reproductions ou duplications n'ont pas été autorisées par la Partie de qui elles émanent et ce, de manière spécifique et par écrit.

Toute autre communication ou utilisation des Informations Confidentielles implique le consentement préalable et écrit de la Partie qui les a divulguées.

8.1.4 Toutes les Informations Confidentielles et leurs reproductions transmises par une Partie à une autre Partie dans le cadre de l'Accord restent la propriété de la Partie qui les a divulguées, sous réserve des droits des tiers, et doivent être restituées à cette dernière immédiatement sur sa demande et en tout état de cause au plus tard à l'arrivée à échéance de l'Accord ou à la date de sa résiliation anticipée.

8.1.5 La Partie qui reçoit les Informations Confidentielles peut communiquer les Informations Confidentielles dont elle peut apporter la preuve :

- qu'elles sont entrées dans le domaine public préalablement à leur divulgation ou après celle-ci mais dans ce cas en l'absence de toute faute qui lui soit imputable ;
- qu'elles sont déjà connues de celle-ci, cette connaissance préalable pouvant être démontrée par l'existence de documents appropriés dans ses dossiers ;
- qu'elles ont été reçues d'un tiers autorisé à les divulguer, de manière licite, sans restrictions ni violation des présentes dispositions ;
- qu'elles ont été publiées sans contrevenir aux présentes dispositions ;
- que l'utilisation ou la divulgation ont été autorisées par écrit par la Partie dont elles émanent ;
- que leur communication a été imposée par l'application d'une disposition légale ou réglementaire, ou dans le cadre d'une procédure judiciaire, administrative ou arbitrale. Dans ce cas, la communication d'Informations Confidentielles doit être limitée au strict nécessaire. La Partie qui les reçoit s'engage à informer immédiatement la Partie auteur de la divulgation avant toute communication faite à ce titre.

8.1.6 Aucune disposition de l'Accord n'implique :

- une renonciation, pour la Partie qui les communique, à la protection d'Informations Confidentielles par un brevet ou par tout autre droit de propriété intellectuelle ;
- une cession, par la Partie qui communique les Informations Confidentielles, d'un quelconque droit sur ces informations au profit des autres Parties.

8.2 Communications et publications

8.2.1 Dans tous les documents, (livrables et actions de communication écrites ou orales, dossier de presse, rubrique « partenaires » du site internet, rapport d'activité du Projet, etc.), les Parties s'engagent à faire figurer la mention « Opération soutenue par l'État dans le cadre du volet e-FRAN du Programme d'investissement d'avenir, opéré par la Caisse des Dépôts », et apposer les logotypes du Programme d'investissements d'avenir, de l'Opérateur et d'e-FRAN conformément à la charte graphique en vigueur transmise par celui-ci.

8.2.2 Les Parties s'obligent à soumettre à l'autorisation préalable et écrite de la CDC dans un délai minimal de dix jours avant sa divulgation au public le contenu de toute communication écrite ou orale qu'il souhaite réaliser au sujet du présent Accord.

La CDC peut, pendant ce délai, demander des modifications, s'opposer ou demander à ce que la Subvention soit mentionnée.

8.2.3 Les Parties s'engagent à ne pas porter atteinte à l'image ou à la renommée de la CDC et de l'Etat.

8.2.4 Chaque Partie désirant effectuer des publications, conférences ou soutenances de thèse éventuelles relatives à ses Connaissances Propres est libre de les réaliser sous réserve des dispositions prévues au présent Article 8.

8.2.5 Chaque Partie s'engage à ne pas publier, de quelque façon que ce soit, les Connaissances Propres et les Résultats des autres Parties dont elle pourrait avoir connaissance et ce, tant que ces informations ne sont pas dans le domaine public ou tant que cette Partie n'a pas reçu l'accord préalable de la Partie propriétaire des Connaissances Propres ou des Résultats concernés.

8.2.6 Tout projet de publication ou communication d'information relative à une action conduite dans le cadre de l'exécution du projet LudiMoodle par l'une des Parties, devra recevoir, pendant la durée de l'Accord, l'autorisation préalable écrite des autres Parties impliquées dans ladite action.

Les Parties concernées feront connaître leur décision dans un délai maximum d'un (1) mois à compter de la date de notification de la demande, cette décision pouvant consister :

- à accepter sans réserve le projet de communication et/ou de publication ;
- à demander des modifications, en particulier si certaines informations contenues dans le projet sont de nature à porter préjudice à l'exploitation industrielle et commerciale des Connaissances Propres et/ou des Résultats ;
- à demander à ce que la publication ou communication soit différée si des causes réelles et sérieuses lui paraissent l'exiger, en particulier si des informations contenues dans le projet de

publication ou de communication doivent faire l'objet d'une protection au titre de la propriété industrielle.

En l'absence de réponse d'une Partie concernée à l'issue de ce délai, l'accord de cette Partie sera réputé acquis.

Toutefois, aucune des Parties ne pourra refuser son accord à une publication ou communication au-delà d'un délai de dix-huit (18) mois suivant la première soumission du projet concerné.

En plus des mentions définies en 8.2.1, ces publications et communications devront mentionner le concours apporté par chacune des Parties à l'action conduite dans le cadre du projet LudiMoodle et le nom du projet LudiMoodle.

8.2.7 Les dispositions du présent Article 8.2 ne peuvent faire obstacle :

- ni à l'obligation qui incombe à chacune des personnes participant au projet LudiMoodle de produire un rapport d'activité à l'organisme dont elle relève et/ou au Haut Conseil de l'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur. La diffusion d'Informations Confidentielles dans ce cadre est limitée aux seules instances ayant besoin de les connaître ;
- ni à la soutenance de thèse des chercheurs participant au projet LudiMoodle. Cette soutenance est organisée dans le respect de la réglementation universitaire et des dispositions relatives à la confidentialité. Si nécessaire et sous réserve de cette réglementation, elle pourra se dérouler à huis clos et chaque membre du jury devra être engagé par un engagement de confidentialité.

Article 9 : Responsabilités-Assurances

9.1 Dispositions générales

9.1.1 Chaque Partenaire s'engage à exécuter sa part du projet LudiMoodle conformément à l'obligation de moyens qui lui incombe.

9.1.2 Les Partenaires renoncent mutuellement à se demander réparation des préjudices indirects (perte de production, manque à gagner, etc.) qui pourraient survenir dans le cadre de l'Accord.

9.2 Personnel des Parties

Chacune des Parties prend en charge la couverture de son personnel conformément à la législation applicable dans le domaine de la sécurité sociale, du régime des accidents du travail et des maladies professionnelles dont elle relève et procède aux formalités qui lui incombent.

Dans le cas où des personnels recrutés par le Porteur du projet, au titre d'une action conduite dans le cadre de l'exécution du projet LudiMoodle, exerceraient leur mission dans les locaux d'une ou plusieurs Parties, les Parties qui accueillent lesdits personnels dans leurs locaux s'engagent à donner accès à leurs locaux, équipements et matériels nécessaires à la bonne exécution de la mission des personnels accueillis. Les Parties accueillantes s'engagent également à assurer l'encadrement scientifique des personnels accueillis. Ces derniers s'engagent à respecter le règlement intérieur ainsi que toutes les consignes en matières d'hygiène et de sécurité en vigueur au sein de l'établissement d'accueil qui seront portés à leur connaissance à leur demande par l'établissement d'accueil.

9.3 Dommages aux biens des Parties

Chaque Partie est responsable, dans les conditions de droit commun, des dommages qu'elle cause du fait ou à l'occasion de l'exécution de l'Accord aux biens mobiliers ou immobiliers d'une autre Partie..

9.4 Dommages aux tiers

Chaque Partie supporte en ce qui la concerne toutes les conséquences pécuniaires de la responsabilité civile qu'elle encourt en vertu du droit commun, en raison de tous dommages corporels ou matériels causés aux tiers à l'occasion des travaux effectués pour la réalisation du projet LudiMoodle dans le

cadre de l'Accord.

9.5 Assurances

Chaque Partie, devra, en tant que de besoin et selon les règles qui lui sont applicables, souscrire et maintenir en cours de validité les polices d'assurance nécessaires pour garantir les éventuels dommages aux biens ou aux personnes qui pourraient survenir dans le cadre de l'exécution de l'Accord.

La règle selon laquelle « l'Etat est son propre assureur » s'applique aux Parties établissements de droit public sauf à ceux ayant accédé aux responsabilités et compétences élargies. En conséquence ceux-ci garantissent, le cas échéant, sur leurs budgets les dommages qu'ils pourraient causer à des tiers du fait de leur activité.

9.6 Exclusion de la responsabilité du fait des Connaissances Propres et des Résultats

Les Connaissances Propres ou les Résultats et/ou les autres informations communiquées par une des Parties à toute autre Partie dans le cadre de l'exécution de l'Accord sont communiquées en l'état, sans aucune garantie de quelque nature qu'elle soit. Sont notamment expressément exclues toutes garanties relatives à l'exploitation commerciale des Connaissances, ou à leur compatibilité ou conformité à un usage spécifique, à une absence d'erreur ou de défauts.

Ces Connaissances et informations sont utilisées par les Parties dans le cadre de l'Accord à leurs seuls frais, risques et périls respectifs, et en conséquence, aucune des Parties n'engagera de recours contre l'autre, à quelque titre que ce soit et pour quelque motif que ce soit, en raison de l'usage de ces Connaissances et informations.

Article 10 : Durée

L'Accord prendra effet à compter du 2 janvier 2017, sous réserve de la date de la signature et reste en vigueur jusqu'au 31 décembre 2021.

Les dispositions des articles 6, 7 et 8 ci-dessus demeureront en vigueur pour la durée qui leur est propre, nonobstant l'échéance ou la résiliation de l'Accord.

Article 11 : Résiliation

Dans l'hypothèse où une Partie viendrait à manquer à l'une quelconque de ses obligations au titre de l'Accord, les autres Parties pourront, après accord de la CDC, prononcer la résiliation de l'Accord à l'égard de la Partie en défaut si, dans les 30 jours de l'envoi d'une lettre recommandée avec demande d'avis de réception, la Partie en défaut ne s'est toujours pas conformée à ses obligations. La décision de prononcer la résiliation est prise à l'unanimité des membres non défaillants du CSE.

Sous réserve de l'accord de la CDC, les Parties peuvent décider soit de reprendre à leur compte la part de LudiMoodle de la Partie défaillante, soit de confier à un tiers tout ou partie de la réalisation de ladite part de LudiMoodle.

La Partie défaillante s'engage à communiquer gratuitement aux autres Parties ou au tiers subrogé toutes les informations nécessaires à la poursuite de l'exécution du projet LudiMoodle en ses lieux et place.

L'exercice de cette faculté de résiliation ne dispense pas la Partie défaillante de remplir les obligations contractées jusqu'à la date d'effet de la résiliation et ne saurait en aucun cas être interprété comme une renonciation des autres Parties à l'exercice de leurs droits et à d'éventuels dommages et intérêts.

Article 12 : Force majeure

12.1 Par « force majeure », on entend tout événement constitutif de force majeure au sens de l'article 1148 du code civil et de la jurisprudence.

12.2 La Partie invoquant un événement constitutif de force majeure doit en aviser le Porteur du projet dans les cinq (5) jours suivant la survenance de cet événement. Le Porteur du projet doit ensuite, si nécessaire, en informer la CDC dans les meilleurs délais.

12.3 Si nécessaire, les délais d'exécution du projet LudiMoodle peuvent être prolongés d'un commun accord entre les Parties et la CDC.

Article 13 : Sous-traitance

Sous réserve de l'accord des autres Parties, chaque Partie peut sous-traiter une partie de sa part du projet LudiMoodle à un tiers, dans l'hypothèse où ladite Partie ne serait pas en mesure d'exécuter elle-même ladite part du projet LudiMoodle ou de faire réaliser cette part du projet LudiMoodle par une autre Partie, mais reste pleinement responsable de la réalisation de la part du projet LudiMoodle qu'elle confie à ce tiers.

Chaque Partie impose contractuellement au tiers sous-traitant les obligations nécessaires au respect des dispositions de l'Accord.

Chaque Partie s'engage notamment à prendre, dans le cadre du contrat de sous-traitance, toutes les mesures nécessaires pour acquérir ou se voir concéder les droits de propriété intellectuelle des Résultats obtenus par le tiers sous-traitant, de façon à ne pas limiter les droits conférés aux autres Parties dans le cadre de l'Accord.

Tout tiers sous-traitant ne saurait prétendre à un quelconque droit de propriété intellectuelle ou d'exploitation au titre des articles 6 et 7 ci-dessus.

Article 14 : Notifications

Toute notification requise au titre de l'Accord sera réalisée par courrier recommandé avec accusé de réception ou par courrier à la Partie et/ou au Partenaire concerné et à l'adresse suivante :

14.1 Pour les questions d'ordre scientifique et technique :

Nom du Partenaire concerné : Université Lyon 2
Nom du contact : Stéphane Simonian
Adresse : 86 Rue PASTEUR LYON 69007
Téléphone : 0478697388
E-mail : Stephane.Simonian@univ-lyon2.fr

Nom du Partenaire concerné : Université Lyon 3 (LIRIS)
Nom du contact : Elise Lavoué
Adresse géographique : Manufacture des tabacs, 6 cours Albert Thomas, 69008 Lyon
Adresse postale : Elise Lavoué, Université Jean Moulin Lyon 3,
1C, avenue des Frères Lumière, CS 78242,
69372 LYON CEDEX 08
Téléphone : 04 78 78 76 41
E-mail : elise.lavoue@univ-lyon3.fr

Nom du Partenaire concerné : Université Lyon 3 (PAPN)
Nom du contact : Yann Bergheaud
Adresse géographique : Manufacture des tabacs, 6 cours Albert Thomas, 69008 Lyon
Adresse postale : PAPN, Université Jean Moulin Lyon 3,
1C, avenue des Frères Lumière, CS 78242,

69372 LYON CEDEX
Téléphone : 04 26 31 86 27
E-mail : yann.bergheaud@univ-lyon3.fr

Nom de la Partie concernée : Rectorat de l'académie de Lyon
Nom du contact : Corine Benucci
Adresse : 92, rue de Marseille BP722 69354 Lyon Cedex 07
Téléphone : 06 89 49 96 88
E-mail : Corine.Salien-Benucci@ac-lyon.fr

Nom de la Partie concernée : Edunao
Nom du contact : Luca Bisognin
Adresse : 163 cours Berriat 38000 Grenoble
Téléphone : 06 50 13 79 44
E-mail : luca@edunao.com

14.2 Pour les questions d'ordre administratif, financier et juridique :

Le Porteur du projet :
Nom de la Partie concernée : UdL
Nom du contact : Pierre Rolland
Adresse : 92 Rue Pasteur - CS 30122 - 69361 Lyon Cedex 07
Téléphone : 04 37 37 20 04
E-mail : pierre.rolland@universite-lyon.fr

Nom de la Partie concernée : Université Lyon 2
Nom du contact : Anne-Laure Gras
Adresse : 86 rue Pasteur - 69365 Lyon Cedex 07
Téléphone : 04 78 69 73 76
E-mail : Anne-Laure.Gras@univ-lyon2.fr

Nom de la Partie concernée : Université Lyon 3
Nom du contact : Soline Beaud
Adresse postale : Service Général de la recherche, 1C, avenue des Frères Lumière, CS 78242, 69372 LYON CEDEX 08
Téléphone : 04 26 31 87 48
E-mail : soline.beaud@univ-lyon3.fr

Nom de la Partie concernée : Rectorat de l'académie de Lyon –Direction des affaires juridiques
Nom du contact : Sylvain Peirand
Adresse : 92 rue de Marseille 69007 Lyon
Téléphone : 04 72 80 64 07
E-mail : Sylvain.Periand@ac-lyon.fr

Nom de la Partie concernée : Edunao
Nom du contact : Eric Pierson
Adresse : 36 rue de l'Arcade – 75008 Paris
Téléphone : 09 52 72 92 50
E-mail :

Article 15 : Loi applicable - Litiges

15.1 L'Accord est soumis au droit français.

15.2 En cas de difficulté sur l'interprétation ou l'exécution de l'Accord, et sauf en cas d'urgence justifiant la saisine d'une juridiction compétente statuant en référé, les Parties s'efforceront de résoudre leur différend à l'amiable par l'intermédiaire du Comité de pilotage, puis de leurs autorités respectives. Au cas où les Parties ne parviendraient pas à résoudre leur différend dans un délai de six (6) mois à compter de sa survenance, le litige pourra être porté devant les juridictions françaises

compétentes.

Article 16 : Hiérarchie des contrats

16.1 Dans l'hypothèse où plusieurs des Parties souhaiteraient, dans le cadre d'une action de recherche conjointe spécifique conduite dans le cadre du projet LudiMoodle, formaliser leur collaboration par un contrat de collaboration particulier, dans un tel cas, ledit contrat devra faire référence et reprendre les dispositions prévues au présent Accord.

16.2 En cas de contradiction entre les dispositions du contrat de collaboration suscité et celles de l'Accord, les dispositions de l'Accord prévaudront.

Article 17 : Dispositions diverses

17.1 Intuitu personae

L'Accord est conclu *intuitu personae*. Par conséquent, aucune Partie n'est autorisée à transférer à un tiers tout ou partie des droits et obligations qui en découlent, sans l'accord préalable et écrit des autres Parties et de la CDC.

17.2 Intégrité

Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions de l'Accord seraient contraires à une loi ou à un texte légalement applicable, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient leurs meilleurs efforts pour faire les modifications nécessaires acceptables dans l'esprit de l'Accord pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions de l'Accord resteraient en vigueur et les Parties feraient leurs meilleurs efforts pour trouver une solution alternative acceptable dans l'esprit de l'Accord.

17.3 Omissions

Le fait, pour l'une des Parties d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs stipulations de l'Accord, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie concernée à s'en prévaloir ultérieurement.

17.4 Interprétation

L'Accord annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et il constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes de l'Accord n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

Fait en 11 (onze) exemplaires originaux, dont un (1) pour chacune des Parties, le 6 juin 2017.

Pour l'**Université de Lyon**



Monsieur Khaled BOUABDALLAH
Le Président

Pour le rectorat de l'académie de Lyon



Madame Françoise MOULIN CIVIL
La rectrice de la région académique Auvergne-Rhône-Alpes
Rectrice de l'académie de Lyon
Chancelière des universités

Pour l'**Université Lumière Lyon 2**



Madame Nathalie DOMPNIER
La Présidente

CONFIDENTIEL

Pour l'**Université Jean Moulin Lyon 3**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. Comby', is written over a faint, light gray rectangular stamp. The signature is fluid and cursive.

Monsieur Jacques COMBY
Le Président

CONFIDENTIEL

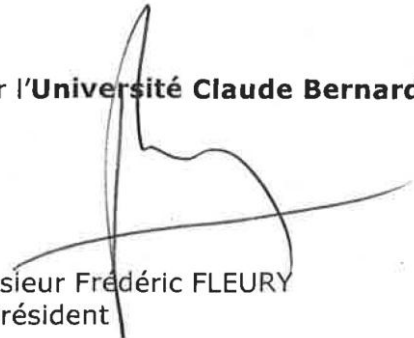
Pour l'entreprise **Edunao**

Monsieur Cyril BEDEL
Le Président

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cyril Bedel', is positioned to the right of the printed name.

CONFIDENTIEL

Pour l'**Université Claude Bernard Lyon 1**



Monsieur Frédéric FLEURY
Le Président

CONFIDENTIEL

Pour l'**Université Jean Monnet Saint-Etienne**

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a trailing flourish.

Madame Michèle COTTIER
La Présidente

Pour l'**Ecole Centrale de Lyon**

Monsieur Frank DEBOUCK
Le Directeur



CONFIDENTIEL

Pour l'**INSA de Lyon**



Monsieur Eric MAURINCOMME
Le Directeur

CONFIDENTIEL

Pour l'**ENS de Lyon**



Monsieur Jean-François PINTON
Le Président

Pour le **Centre Nationale de recherche scientifique**

Pour le Président et par délégation,
Frédéric FAURE

Délégué Régional pour la délégation Rhône-Auvergne



ANNEXE 1
BILAN FINANCIER INTERMEDIAIRE ET FINAL

Pour la demande de versement intermédiaire ou du solde, les Parties doivent remplir et transmettre ce bilan financier accompagné des justificatifs nécessaires (factures, déclarations du temps consacré au projet pour les dépenses de personnel).

Il est précisé que les justificatifs nécessaires, notamment les factures, de l'ensemble du projet seront conservés par le Porteur du projet pendant toute la durée de l'Accord et pendant une durée de 10 ans à compter du terme de l'Accord et communiqués à la demande de la CDC conformément aux dispositions de l'article 4 du présent Accord.

<Nom du projet>		Montant HT ou global ¹ (€)
Etat des consommations au xx/xx/xxxx		
Dépenses totales		
<i>Dont financées par le partenaire (co-financements)</i>		
<i>Dont financées par la subvention au titre du PIA</i>		
Recettes		
Détail des dépenses au xx/xx/xxxx		
	Dépenses	Dont financement PIA
Dépenses de personnel		
Enseignement et éducation		
Recherche		
Prestations d'ingénierie et prestations techniques		
Gestion du projet		
Autres (à détailler)		
Dépenses d'équipements matériels et logiciels		
Matériels		
Logiciels et ressources		
Maintenance		
Autres (à détailler)		
Frais généraux additionnels et d'exploitation supportés directement du fait du projet		
(à détailler : matériaux, fournitures, etc.)		

¹ A indiquer en fonction du régime fiscal applicable au partenaire en matière de TVA. Les partenaires assujettis à la TVA indiquent leurs coûts HT. Les partenaires qui ne sont pas assujettis à la TVA indiquent leurs coûts globaux (articles 256 A et B du Code général des impôts).

ANNEXE 2

BILAN ANNUEL DE SUIVI

Un bilan devra être transmis annuellement au Porteur du projet le 15 mai au plus tard, en respectant le formulaire qui sera prochainement défini par la CDC en association avec les acteurs des projets sélectionnés.

Ce bilan sera transmis sous couvert de la rectrice de l'académie impliquée.

La première partie de ce bilan sera consacrée à l'avancement du projet, au regard du calendrier prévisionnel annexé au présent Accord. Les prochaines échéances et les livrables attendus seront rappelés et tout ajustement devra y être signalé, afin d'en informer le CGI et le comité de pilotage. La nature et le montant des dépenses engagées dans l'année devront également être mentionnés. Enfin, la collecte d'indicateurs de mobilisation fournira une vue d'ensemble sur les acteurs impliqués dans le projet chaque année (par exemple, le nombre d'écoles ou établissements scolaires et le nombre d'enseignants impliqués, le nombre d'élèves concernés, le nombre de collectivités mobilisées, etc.). A ces indicateurs quantitatifs pourra s'ajouter une description plus détaillée de l'implication de ces différents acteurs dans le projet.

La seconde partie du bilan annuel présentera les principaux résultats du projet, à mesure de son avancement. La nature de ses résultats étant spécifique à chaque projet, le format de seconde partie du bilan sera définie par le Porteur et Partenaires du projet, en lien avec la CDC, et pourront être présentés au comité de pilotage de l'action INEE.

Une troisième partie du bilan annuel sera consacré à l'impact du projet, au regard des objectifs initiaux. Ces objectifs ont été fixés dans le cahier des charges de l'appel à projets et seront complétés par des objectifs propres à chaque projet et définis par le Porteur et ses Partenaires.

Ce bilan devra comporter l'avis de la rectrice de l'académie impliquée.

Extraits du cahier des charges de l'appel à projets e-FRAN (art. 3.2)

1/ Caractère innovant et ambitieux du projet

- Qualité du projet et des démarches pédagogiques envisagées ; pertinence et ambition des objectifs et du mode d'approche du numérique choisis, ciblage des publics d'élèves et des résultats attendus ; intérêt des programmes d'action et qualité de leur conception ; mobilisation des divers niveaux d'enseignement et des diverses disciplines, liens avec le développement des démarches pédagogiques interdisciplinaires et interniveaux ;
- Innovation sur le plan de l'ingénierie pédagogique et de formation (méthodes et outils d'enseignement numérique envisagés, technologies mises en œuvre, accompagnement et implication des élèves, organisation des enseignements, utilisation des espaces d'autonomie dans le cadre des enseignements pratiques interdisciplinaires, etc.) ;
- Niveau d'ambition de transformation des pratiques ;
- Qualité, statut et nature des équipes impliquées dans le projet ; compétences et

degré d'implication ;

- Degré d'intégration dans le projet des actions de formation à destination de tous les personnels, pertinence et pérennité des actions proposées.

2/ Gouvernance du projet

- Qualité de la gouvernance du projet, et notamment : modalités de prise de décision, existence d'une véritable gestion de projet, degré d'implication des établissements, institutions et organisations concernés, précision et crédibilité du budget envisagé, pertinence de l'utilisation des financements, trajectoire proposée et existence de jalons intermédiaires, qualité du dispositif d'auto-évaluation proposé ;
- Crédibilité et pertinence des partenariats envisagés sur le territoire éducatif d'innovation numérique, existence de partenariats nouveaux et originaux : collaborations internationales, collectivités territoriales, parents d'élèves, entreprises..., existence de cofinancements durables, tout particulièrement des collectivités territoriales.

3/ Impact, effet structurant et effet d'entraînement

- Ampleur de l'impact attendu pour garantir un effet structurant optimal dans l'espace académique et régional ;
- Qualité du processus de suivi et d'évaluation continue (méthodologie, collecte d'information, tableau de bord)
- Qualité du projet de recherche associé au projet : présence d'équipes de recherche de niveau international, pertinence caractérisée par la nature et la qualité des publications des chercheurs engagés dans le projet, types de relations, y compris conventionnelles, avec les écoles doctorales susceptibles de sélectionner, d'accueillir et d'encadrer de jeunes chercheurs (doctorants ou post-doctorants) financés par e-FRAN, degré d'exigence dans les profils attendus ;
- Degré d'intégration des actions envisagées dans les pratiques des acteurs, qualité des actions de formation menées, capacité des équipes à exploiter les dispositifs expérimentés et à poursuivre une politique d'innovation pédagogique au sein de leur établissement ;
- Effet d'exemplarité et d'entraînement : qualité du dispositif de diffusion (plateformes, relations institutionnelles notamment avec les ESPE, éditorialisation, vecteurs de communication interne) ; diffusion des résultats de la recherche à destination des parties prenantes du projet (équipes pédagogiques, collectivités territoriales impliquées, équipes académiques) ;
- Communication auprès des familles, des territoires et du grand public.

<p>ANNEXE 3 LISTE DES CONNAISSANCES PROPRES</p>
