



Ed-Tech Innovation CUP

Dans le cadre du Projet PACERP (Projet d'Amélioration Continue de l'Enseignement & de la Recherche en Pédagogie) financé dans le cadre du Projet d'Appui à la Qualité de l'Enseignement Supérieur PAQ-DGSE , L'institut supérieur de l'éducation et de la formation continue (ISEFC), lance un appel à participation au concours **"Ed-Tech Innovation CUP"** sur les innovations techno pédagogiques. Cet appel est destiné aux étudiants inscrits à l'ISEFC durant l'année universitaire 2022-2023 (Licences, masters, doctorat).

Le concours porte sur deux thématiques :

1. Robotique pédagogique, Réalité augmentée et réalité virtuelle.
2. Développement de systèmes et ressources numériques d'enseignement (serious games, e-learning, contes, exercices interactifs, etc. : Développement Web, Desktop, Mobile)

En participant au concours "Ed-Tech Innovation CUP", les étudiants vont :

1. Travailler par équipe de **deux étudiants** pour développer des projets innovants dans le domaine des technologies éducatives dans l'une des thématiques du concours,
2. Être accompagnés par des coachs professionnels dans le domaine des technologies éducatives,
3. Présenter leurs projets devant de nombreux experts et acteurs de l'éducation et décrocher les prix du concours pour les trois meilleurs projets de chaque thématique.

Conditions et modalités de participation :

1. Les étudiants doivent travailler obligatoirement en binôme et ne peuvent candidater qu'avec un seul projet.
3. Les participants doivent remplir le formulaire de candidature suivant, au plus tard le **05 mars 2023** :
<http://enquetes.uvt.tn/v4/s/62bkno>
4. Sont éligibles à ce programme les étudiants inscrits à l'ISEFC durant l'année universitaire 2022-2023 (Licences, masters, doctorat).

Calendrier :

1. Date limite pour la candidature au concours : le 05 mars 2023
2. Annonce de la liste des projets retenus : le 13 mars 2023
3. Accueil des participants, rencontre avec les coachs et lancement des projets : le dimanche 19 mars 2023
4. Dernier délai de la réalisation des projets : le 30 juin 2023
5. Résultats et Remise des prix : mois de juillet.

Les prix des gagnants pour chaque thématique

- 1er prix** : Un MacBook AIR pour chaque étudiant
2ème prix : Un ordinateur portable GAMER pour chaque étudiant
3ème prix : Un ordinateur portable pour chaque étudiant