

DOSSIER D'APPEL PERMANENT A PROJETS

Version 2015

SOMMAIRE

1. L'UNT AUNEGE	2
2. Objet de l'appel permanent à projets AUNEGE	2
3. Le public cible	2
4. Calendrier de l'appel à projets	3
5. A qui s'adresse l'appel permanent à projets ?	3
6. Définition et caractéristiques des différents types de ressources pédagogiques numériques	3
7. Les priorités thematiques.....	6
8. Que signifie mutualiser ?	6
9. L'établissement porteur du projet	7
10. Accompagnement technique du projet	7
11. Conditions de financement par AUNEGE	7
12. Procédure de sélection des projets déposés.....	9
13. Acceptation du projet.....	10
14. ANNEXES.....	11

1. L'UNT AUNEGE

AUNEGE (Association des Universités pour l'Enseignement Numérique en Economie et Gestion) est l'une des sept UNT (Université Numérique Thématique) et regroupe aujourd'hui une vingtaine d'établissements d'enseignement supérieur et de recherche soit environ 70 000 étudiants en Économie et Gestion. AUNEGE est portée par l'Université Paris Ouest Nanterre La Défense qui reçoit, gère et délègue les financements, en particulier ceux du Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche.

Les missions d'AUNEGE :

- Impulser et accompagner la production de ressources pédagogiques nouvelles
- Mutualiser, valoriser et diffuser des ressources pédagogiques numériques de qualité
- Rénover les pédagogies et développer une culture de l'excellence dans l'enseignement en économie et gestion
- Jouer un rôle fédérateur entre Enseignement Supérieur, Recherche et Acteurs de la vie économique
- Développer des réseaux à l'échelle nationale et internationale

2. OBJET DE L'APPEL A PROJETS AUNEGE

AUNEGE organise et cofinance la production de ressources pédagogiques numériques nouvelles à destination des étudiants en formation initiale (prioritairement en Licence) en complément des enseignements en face à face, en présentiel enrichi et entièrement en ligne, et à destination des docteurs, enseignants et chercheurs. Ces ressources peuvent également être utilisées par les apprenants en formation continue ou bien en autoformation.

La grande majorité des ressources AUNEGE est actuellement consultable en accès libre sur le portail web www.AUNEGE.org. Ces cours couvrent aujourd'hui davantage le champ de la gestion que celui de l'économie et se répartissent équitablement entre Licence et Master.

Le présent appel à projets vise à compléter et enrichir l'offre de ressources mutualisées existantes.

3. LE PUBLIC CIBLE

Les utilisateurs finaux des ressources développées sont :

- Les étudiants de niveau Licence (ou équivalent Tronc Commun dans les Grandes Écoles, classes préparatoires)
- Les non spécialistes
- Les apprenants de la formation continue
- Les enseignants et les chercheurs

L'objectif n'est donc pas seulement de produire des ressources directement utilisables par les étudiants ou apprenants, mais également des ressources destinées aux enseignants et formateurs, pour les aider à construire leurs propres enseignements.

4. CALENDRIER DE L'APPEL A PROJETS

L'appel à projets permet le dépôt de nouveaux projets.

Délai d'expertise, de sélection et de validation des projets déposés : 10 semaines.

Publication de l'avis : 1 semaine après l'examen des projets.

5. A QUI S'ADRESSE L'APPEL A PROJETS ?

Cet appel à projets s'adresse aux enseignants, enseignants-chercheurs, chercheurs et aux laboratoires de recherche travaillant dans un des champs disciplinaires de l'économie ou de la gestion.

Les projets seront déposés via l'établissement porteur et/ou producteur de la (des) ressource(s). Il s'agit obligatoirement d'un établissement d'enseignement supérieur ou de recherche qui se charge de gérer le budget alloué au projet.

6. DEFINITION ET CARACTERISTIQUES DES DIFFERENTS TYPES DE RESSOURCES PEDAGOGIQUES NUMERIQUES

6.1 CLIPS

Tout clip pédagogique doit être indifféremment consultable sur ordinateur ou sur téléphone mobile. L'objectif est, à terme, de constituer une collection intitulée "Les Essentiels" d'AUNEGE. Celui-ci sera visible sur le Web en libre accès et en particulier sur le site AUNEGE et sur CanalU. Une liste indicative des thèmes de clips est proposée en annexe 1 dans cet appel à projets.

Clips vidéo

Les clips vidéo (3 à 5 minutes) portent sur un concept, une institution, un grand personnage, dans le domaine de l'économie et de la gestion. Ces clips seront consultables sur smartphone. Le calendrier des enregistrements sera déterminé en accord avec les établissements d'enseignement supérieur membres d'AUNEGE qui assureront eux-mêmes la prestation de captation. Ces clips seront diffusés par AUNEGE (sur son site ou intégrés à d'autres ressources). AUNEGE déterminera le calendrier et les thèmes retenus qui devront lui être soumis avant réservation de la date de tournage.

Les clips pédagogiques sont associés ou non à des éléments interactifs multimédia et contextualisés.

Clips enrichis

Les clips enrichis (15 minutes environ) : lorsque cela présentera un intérêt, le clip vidéo pourra être prolongé par des éléments interactifs multimédia contextualisés favorisant une meilleure compréhension, complétant des connaissances et permettant la pratique d'autres stratégies pédagogiques. Cette prestation fera l'objet d'une demande de financement distincte.

Clips pédagogiques

Il s'agit de très brèves leçons sur le modèle de "Khan academy", réalisées sur tablette numérique (voir exemples sur khanacademy.org). D'une durée de 5 à 15 minutes, le clip pédagogique propose, dans une démarche pratique et méthodologique, de très brèves leçons ou la démonstration d'une problématique touchant à la vie économique et/ou au monde de l'entreprise ou encore des exercices en ligne (exercices automatisés avec évaluation continue).

Des éléments interactifs multimédia pourront être associés au clip pédagogique, ils feront l'objet d'une demande de financement à AUNEGE. Ils seront nécessairement accompagnés d'un guide d'usage et feront l'objet d'une indexation (fiche SUPLOMfr).

6.2 RESSOURCES

Micro-ressources

La création de micro-ressources en complément à un clip ou à un clip enrichi sera possible, dans le cadre de l'appel à projets micro-ressources.

Une micro-ressource est une œuvre multimédia numérique composée de plusieurs grains pédagogiques de taille variable et qui recouvrent des qualités de cohérence interne et des caractéristiques fonctionnelles précisées dans le cahier des charges pédago-technique AUNEGE (téléchargeable sur le site : www.AUNEGE.org).

Les grains pédagogiques se présentent sous forme de :

- Études de cas, comprenant : dossiers, données, questions, références,
- Tutoriels, logiciels de simulation, modèles d'exploration, d'optimisation, de résolution de problèmes, conçus avec des outils open source,
- Collections de Travaux Dirigés,
- Séquences vidéo « Témoignages », « Portraits et reportages »,
- Cartes d'apprentissage interactives riches,
- Séries d'exercices avec corrigés,
- Jeux sérieux.

Ils seront utilisables de manière autonome et indépendante.

La micro-ressource est obligatoirement accompagnée d'un descriptif détaillé sous forme de kit pédagogique (ou guide d'usage) facilitant sa mutualisation et permettant à un enseignant de savoir dans quelles situations d'apprentissage ou démarches de formation il peut l'utiliser et quelle est « la valeur ajoutée pédagogique » en termes d'acquisition de compétences.

La taille d'une micro-ressource peut varier de 2 à 8 heures « équivalent travail étudiant ».

Seront éligibles les micro-ressources nouvelles traitant d'un sujet nouveau par rapport aux ressources existantes d'AUNEGE ou bien venant compléter ou prolonger une ressource existante, à la seule condition qu'elle apporte une réelle plus-value.

Pour favoriser une lisibilité internationale, les micro-ressources peuvent être produites en français, en anglais ou en version bilingue français-anglais.

Macro-ressource

La macro-ressource en français et/ou en anglais est un module d'enseignement numérique interactif - ou module «clés en main» - scénarisé et médiatisé, incluant des activités pédagogiques (exercices, quizz, problèmes, évaluations, etc.) et correspondant à un volume horaire de 10 à 40 heures équivalent enseignement en présentiel (soit 20 à 80 heures équivalent travail étudiant) à destination de la formation initiale ou de la formation continue.

La macro-ressource est un ensemble cohérent de grains pédagogiques distincts et sécables qui seront facilement extractibles, que l'on pourra assembler ou désassembler à souhait et insérer dans des contextes pédagogiques différents. Il peut s'agir d'un cours (module) complet organisé en parties, leçons, chapitres et comportant des exercices, des illustrations, des tests d'(auto)évaluation, etc.

La macro-ressource est accompagnée d'un guide d'usage à l'intention d'enseignants. Ce kit pédagogique précise les conditions et modalités pour une utilisation optimale. Chaque grain pédagogique constituant la macro-ressource est également accompagné d'un guide d'usage et fera l'objet d'une indexation (fiche SUPLOMfr).

Élément multimédia interactif

Il s'agit d'un grain pédagogique autonome, contextualisé et qui prend un sens en étant intégrable dans une situation pédagogique donnée (cours, TD, TP) et d'autoformation. Ce type de ressource a vocation à être utilisé :

- par les étudiants/apprenants pour compléter ou mobiliser des connaissances, leur permettre, dans un contexte virtuel complexe, incertain et face à un problème donné, de vérifier l'état de leurs connaissances, (évaluation formative ou sommative),
- par les enseignants souhaitant construire, compléter ou enrichir leur(s) propre(s) cours.

Il s'agit par exemple d'études de cas courts, d'illustrations ou simulations 3D, de pages web, d'exercices, de travaux dirigés, etc. Ces grains pédagogiques dits « fins » peuvent également correspondre à des ressources de type prérequis (concept ou notion de base de l'économie et de la gestion, remise à niveau, etc.).

Chaque élément interactif multimédia sera accompagné d'un guide d'usage et fera l'objet d'une indexation (fiche SUPLOMfr).

L'objectif est, à terme, de constituer une banque d'éléments interactifs multimédia, de petite taille, à très haute valeur ajoutée (intégration d'images, animations, vidéos, etc.) et visibles sur le Web en libre accès et en diffusion nomade (smartphone, tablette numérique).

La captation d'un évènement majeur ou de séances de cours filmés, chapitres et associés à des éléments interactifs multimédia

Il s'agit de valoriser et d'expliquer le rôle des grands acteurs du monde économique et financier (institutionnels, entreprises publiques et privées, grands groupes industriels, etc.). D'une durée de 20 à 60 minutes, cette ressource peut être contextualisée, chapitrée et associée à des éléments interactifs multimédia.

Il peut également s'agir de "séances de cours filmés" diffusables sur le Web à condition que leur structure soit très claire (ponctuée par des écrans permettant la visualisation de l'avancement), que

les supports de cours soient bien lisibles, et que les accès aux différentes étapes du cours soient possibles par une indexation efficace. L'objectif est de construire un cours autour des éléments vidéo podcast permettant à l'étudiant/apprenant d'améliorer sa compréhension, de compléter ses connaissances, de multiplier les modes d'apprentissage et de choisir le moment d'apprentissage. Une séance de cours filmé sera nécessairement complétée par des activités pédagogiques sous forme d'éléments interactifs multimédia.

Ce type de ressource se présentera sous forme de grains pédagogiques distincts et pourra être utilisée indifféremment dans son intégralité ou en mode séquencé.

Chaque ressource sera accompagnée d'un guide d'utilisation. Tous les grains pédagogiques constituant la ressource seront également accompagnés d'un guide d'usage et feront l'objet d'une indexation (fiche SUPLOMfr).

Ces ressources constitueront, à terme, une collection pédagogique AUNEGE.

7. LES PRIORITES THEMATIQUES

Les disciplines représentées sont toutes celles qui relèvent de formations en économie et gestion, y compris les disciplines-outils qui sont mobilisées dans ces études : mathématiques, statistique, informatique, langue de spécialité, histoire, sociologie, psychologie, etc.

Ces ressources sont apportées ou produites par des établissements d'enseignement supérieur français.

Des appels à projets sur des thèmes prioritaires seront régulièrement diffusés sur le site AUNEGE.

8. QUE SIGNIFIE MUTUALISER ?

De manière générale, un enseignant-auteur utilise des ressources qu'il a lui-même créées. Une ressource éligible au présent appel à projets a vocation à être utilisée par d'autres acteurs. La ressource pourra être mobilisée par tout étudiant ou enseignant qui le souhaiterait (« l'utilisateur »). La ressource doit être réutilisable et ré-appropriable dans des conditions que l'auteur et le producteur devront préciser dans le contrat de cession de droits de type Licence Creative Commons.

Toute ressource sera accompagnée d'un guide d'utilisation (kit pédagogique) à destination de l'enseignant et qui précise les usages que l'auteur juge possibles, convenables, voire optimaux dans une démarche de formation. Ce guide d'utilisation est accessible uniquement aux membres d'AUNEGE, sauf avis contraire de l'auteur de la ressource.

Certains compléments à la ressource tels que corrigés d'exercices pourront être mis à disposition exclusive des membres d'AUNEGE.

La ressource est évidemment librement utilisable par son auteur qui a fourni l'œuvre et conçu le produit et par le producteur (ou les producteurs) qui l'a (l'ont) cofinancé(s) et qui a (ont) conduit(s) son développement. La ressource sera en accès libre (en mode de consultation) sur le portail AUNEGE. La consultation et la réappropriation de la ressource, quel que soit le type d'utilisateur, sont soumises au respect des Droits de la Propriété Intellectuelle en vigueur.

La réutilisation de la ressource doit être possible par n'importe quel utilisateur d'un établissement d'enseignement supérieur membre d'AUNEGE dans son contexte d'apprentissage (intégration dans une plateforme, un environnement numérique de travail (ENT), adaptation à la charge graphique). Les fichiers d'exploitation et les fichiers source (type fla, XML, etc.) de la ressource seront fournis.

L'utilisation d'une chaîne éditoriale de type ScénariChain (<http://scenari-platform.org>) ou de tout autre outil équivalent permettant d'écrire dans le schéma XML est souhaitée pour la production d'une micro ou macro-ressource.

9. L'ETABLISSEMENT PORTEUR DU PROJET

L'établissement porteur du projet ainsi que les partenaires du projet ne sont pas nécessairement adhérents à AUNEGE au moment du dépôt de dossier. En revanche, seuls les adhérents d'AUNEGE peuvent prétendre à un cofinancement AUNEGE. Une lettre d'intention du Président ou Directeur de l'établissement d'enseignement supérieur demandeur sera jointe au formulaire de réponse. Le cofinancement du projet validé sera accordé lorsque la demande d'adhésion aura été validée par le Conseil d'Administration d'AUNEGE et après paiement de la cotisation annuelle à AUNEGE.

Pour toute question relative aux conditions d'adhésion et à la procédure à suivre pour adhérer à AUNEGE, vous pouvez vous reporter au site <http://www.AUNEGE.org/>

10. ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE DU PROJET

L'établissement porteur du projet peut : soit choisir une cellule de production technique et de médiatisation de la ressource capable de mobiliser différentes compétences, soit demander le concours d'une cellule de production d'un établissement membre d'AUNEGE.

L'établissement producteur de l'œuvre multimédia apportera à la fois ses compétences de donneur d'ordre et d'assembleur de toutes ces compétences et sera responsable de la gestion du budget. Ces attributions peuvent être déléguées en interne.

Le projet finalisé doit être déposé avec l'accord du Président ou du Directeur de l'établissement porteur, du Directeur de la cellule technique de production et de médiatisation et celui des auteurs impliqués.

11. CONDITIONS DE FINANCEMENT PAR AUNEGE

Le financement des projets retenus est accordé selon les critères suivants :

- la durée de la ressource produite. Elle est exprimée en temps de travail étudiant,
- le niveau d'interactivité, de médiatisation et de scénarisation de la ressource,
- la qualité technique,
- la qualité et la pertinence de la version linguistique de la ressource,
- la possibilité d'utiliser la ressource par des publics handicapés,
- les éléments du devis proposé.

Barème maximum accordé par AUNEGE (à titre indicatif) :

Ce barème est susceptible d'une revalorisation de 10 % lorsqu'il s'agit d'une co-production entre plusieurs établissements et d'une revalorisation de 20 % lorsque la ressource est adaptée à des publics handicapés.

a) Clip vidéo simple ou légèrement enrichi (3 à 5 minutes)

Versement direct des droits d'auteur à hauteur de 300 € bruts par clip (environ 275 € nets)

b) Micro-ressource

Le cofinancement AUNEGE pour chaque **micro-ressource nouvelle, livrée et labellisée** est plafonné à 65 % du devis et ne peut excéder les montants ci-dessous :

Micro-ressource de 2 à 4 heures		Micro-ressource de 4 à 6 heures		Micro-ressource de 6 à 10 heures	
FR ou EN	Bilingue	FR ou EN	Bilingue	FR ou EN	Bilingue
2 000 €	3 000 €	3 000 €	4 000 €	4 000 €	5 000 €

c) Macro-ressource

- **Valorisation** et modernisation d'une macro-ressource existante en vue d'une labellisation

La prise en charge par AUNEGE est plafonnée à 50 % du devis et ne peut excéder **5 000 €**. Le format de cette ressource doit représenter au minimum 10 heures et au maximum 40 heures équivalent enseignement en présentiel (soit 20 à 80 heures de travail étudiant).

- **Macro-ressource nouvelle**, livrée et labellisée

La prise en charge par AUNEGE est plafonnée à 65 % du devis et ne peut excéder les montants ci-dessous :

Ressource de 10 à 15 h	Ressource de 15 à 20 h	Ressource de 20 à 30 h	Ressource de 30 à 40 h
5 000 €	7 000 €	9 000 €	11 000 €

Pour faciliter leur utilisation, les macro-ressources devront être granularisées.

d) Élément interactif multimédia (associé ou non à un clip vidéo)

L'élément interactif multimédia (EIM) est exprimé en temps de travail étudiant. La prise en charge par AUNEGE est plafonnée à 65 % du devis et ne peut excéder les montants ci-dessous :

EIM de 15 minutes	EIM de 30 minutes	EIM de 45 minutes	EIM de 60 minutes
400 €	800 €	1 200 €	1 600 €

e) La captation d'un évènement majeur à but pédagogique ou de séances de cours et associé(s) à des éléments interactifs multimédia

La prise en charge par AUNEGE est plafonnée à 50 % du devis et ne peut excéder les montants ci-dessous. Le format de cette ressource doit représenter au minimum 30 minutes et au maximum 90 minutes de travail étudiant.

30 minutes	60 minutes	90 minutes
600 €	1 200 €	1 800 €

Rappel : toutes les ressources bénéficiant d'un cofinancement AUNEGE seront en accès libre sur le site www.AUNEGE.org.

12. PROCEDURE DE SELECTION DES PROJETS DEPOSES

Les projets déposés en réponse à cet appel à projets seront expertisés par une commission d'experts constituée de :

- membres du CA de l'Association AUNEGE
- représentants du Comité Scientifique d'AUNEGE
- représentants du groupe des experts techniques AUNEGE

Ces instances jugeront la qualité scientifique, pédagogique et technique des projets, leur adéquation par rapport aux priorités de l'appel permanent à projets ainsi que leur conformité par rapport aux critères d'éligibilité.

Le Conseil Scientifique peut éventuellement demander des compléments ou des modifications. Il transmet son avis au Conseil d'Administration d'AUNEGE, qui décide en dernier ressort de l'acceptation des projets et des financements alloués, après avis du bureau.

1. Première étape : dépôt d'une déclaration d'intention

Tout dépôt d'une déclaration d'intention de création de ressource fait l'objet d'un avis dans un délai maximum de six semaines.

2. Deuxième étape : validation par le CA ou le bureau

En cas d'avis favorable, le projet est soumis au bureau puis au Conseil d'Administration d'AUNEGE qui précise le montant maximum alloué.

3. Troisième étape : cahier des charges (document n°3)

L'auteur reçoit alors un cahier des charges à compléter par le service en charge de la production. Les caractéristiques précises du projet sont détaillées dans ce document.

4. Quatrième étape : validation définitive du CA ou du bureau

Les critères d'éligibilité et d'évaluation des projets sont détaillés dans l'annexe 2.

13. ACCEPTATION DU PROJET

1. Signature d'un contrat de commande et de cession de droits

L'établissement porteur du projet signe un contrat de commande et de cession de droits avec l'auteur ou les auteurs de la ressource permettant l'exploitation de celle-ci par AUNEGE. Ce contrat détaille les engagements respectifs des deux parties, précise les conditions de production de la ressource et organise la cession des droits d'auteur(s) sur la ressource produite.

L'établissement porteur du projet reste propriétaire de la ressource.

Droits des auteurs : sauf demande expresse des auteurs ou des établissements porteurs (demande qui doit alors être présentée et justifiée au moment du dépôt du projet, en réponse au présent appel à projets), les ressources financées ou cofinancées par AUNEGE seront déclarées :

- En accès libre (ouvert au monde entier) sur le site d'AUNEGE, de ses membres et de Canal-U,
- En accès partagé (à l'ensemble des enseignants des établissements membres d'AUNEGE, et éventuellement à leurs étudiants) pour le module complet comprenant le «Kit pédagogique».

Les droits des auteurs sont protégés par des licences de type « **CREATIVE COMMONS** » qui garantissent la paternité de la ressource produite. La licence utilisée, sous réserve de l'avis des auteurs et des établissements, est la version française de la licence Creative Commons de type 5 :

- Paternité garantie,
- Pas d'utilisation commerciale,
- Modifications et réutilisation possible mais dans les mêmes conditions de paternité garantie et sans utilisation commerciale.

Lorsqu'une utilisation commerciale est prévue, une licence de type 6 sera proposée. Cette licence dispose que l'auteur et le producteur percevront une contribution financière.

2. Signature d'une convention de collaboration entre l'établissement porteur du projet et l'établissement porteur d'AUNEGE

La convention de collaboration définit les engagements respectifs des parties concernées et précise en particulier les conditions de financement et de livraison de la ressource.

Engagement de l'établissement porteur du projet :

L'établissement porteur du projet est le producteur de la ressource. A ce titre il s'engage à :

- organiser et piloter la production de la ressource,
- livrer la ressource conforme aux attentes techniques, pédagogiques et juridiques,
- fournir un bilan financier de la ressource au plus tard 2 mois après sa livraison (tableau récapitulatif des dépenses effectivement engagées).

Engagement de l'auteur

L'auteur s'engage à livrer une œuvre originale et à mettre à jour la ressource livrée pendant une période de trois ans.

3. Calendrier de production - Livraison

Après notification de l'acceptation du projet et signature de la convention de collaboration pour la production d'une œuvre multimédia, l'établissement porteur et producteur de la ressource dispose d'un délai maximum de 8 mois, sauf disposition particulière, pour produire et livrer la ressource dans sa version complète (kit pédagogique compris) et labellisable, c'est à dire conforme aux exigences scientifiques, pédagogiques et techniques.

4. Procédure de validation de la ressource livrée

Pour être labellisée, la nouvelle ressource doit répondre aux critères de conformité technique, pédagogique et juridique ainsi qu'aux critères de labellisation. Un groupe d'experts procèdera à l'évaluation scientifique, pédagogique et technique dans un délai maximum d'un mois (hors période(s) de congés universitaires) suivant la livraison de la ressource.

Un courrier de réception est alors adressé au producteur de la ressource lui notifiant l'acceptation ou non de la ressource livrée. Trois situations sont envisagées :

1. La ressource est acceptée et labellisée AUNEGE pour être mutualisée.
2. La ressource est acceptée sous réserve de modifications mineures. Le délai de livraison est prorogé de 3 mois au maximum et fera l'objet d'un avenant au contrat de commande.
3. La ressource est refusée dans le cadre de cet appel à projets.

5. Paiement

Aucun préfinancement par AUNEGE n'est prévu. Le règlement de la somme prévue dans la convention est effectué intégralement à la livraison et labellisation de la ressource conforme au cahier des charges après réception du bilan financier.

14. ANNEXES

Sur le site AUNEGE, vous trouverez les documents annexes suivants :

- **Lettre d'intention** : seul document à fournir dans un premier temps.

Après avis favorable du projet, et selon l'objet, seront envoyés au candidat :

- **Cahier des charges**
- **Cahier des charges pédago-technique**

Annexe 1 : liste indicative (et non exhaustive) des thèmes pour des clips pédagogiques de démonstration ou de définition

	ECONOMIE	GESTION
1	Economie - définition	Société

2	Macroéconomie	SA
3	PIB	SARL
4	Production (nationale, par tête, par actif occupé, etc.)	Entrepreneur individuel
5	Chômage	SCI
6	Actifs ou population active	Autres formes sociales (GIE, etc.)
7	Emploi (salarié, total)	Associations
8	Europe	Grandes entreprises
9	Zone Euro	PME (définition européenne)
10	Fiscalité	Micro-entreprises
11	Foyer fiscal	Artisanat (+ chambre des métiers)
12	Balance commerciale	Créations d'entreprises
13	Inflation	Salaire (brut, net)
14	Revenu disponible	Cotisations sociales (patronales, salariales)
15	Durée du travail	Finance
16	Indice des prix à la consommation	Comptabilité (générale, analytique)
17	Niveau de vie	Amortissement
18	Pouvoir d'achat des salaires	Capital (de l'entreprise)
19	Economie internationale	Consommations intermédiaires
20	Prélèvements obligatoires	Bilan
21	Prestations sociales	Compte de résultat
22	Dépenses de santé	Principes comptables 1 : écritures et comptes, partie double, quantification, entité
23	Dépenses vieillesse	Principes comptables 2 : temps et rattachement : annualisation, date d'opération
24	Déficit budgétaire	Principes d'évaluation
25	Déficit public	Trésorerie
26	Dette	Fond de Roulement et Besoins en fond de roulement
27	Coût salarial	Besoins de financement
28	Microéconomie	Capacité de financement
29	Homo economicus	Chiffre d'affaires
30	Consommation	Valeur Ajoutée (Calcul)

31	Epargne	TVA (principes et calculs) + récupération de TVA, etc.
32	Productivité moyenne	Marge commerciale
33	Productivité marginale	Autofinancement
34	Investissements	Marketing
35	Balance des paiements	Marché
36	Balance commerciale	Part de Marché
37	Biens (équipement, consommation)	Zone de Chalandise
38	Services marchands (et non marchands)	Publicité (et campagne)
39	Salaire minimum (Europe, France)	Concurrence
40	Salaire moyen	Segmentation (critères)
41	Seuil de pauvreté	Cross selling
42	Série chronologique	B to B
43	Salaire médian	Comportements d'achats
44	Impôts directs	GRH
45	Impôts indirects	Calcul du salaire (brut, net)
46	FBCF	Plafond de la sécurité sociale
47	Minima sociaux	Conventions collectives
48	OCDE	Comité d'entreprise
49	Parité de pouvoir d'achat	C.H.S.C.T.
50	Créations d'entreprises (créations, fermetures, solde)	Prud'hommes

Annexe 2 : critères d'éligibilité et d'évaluation des projets

	Faible	Moyen	Bon	Excellent
<i>INTERACTIVITE ET INNOVATION PEDAGOGIQUE</i>				
Interactivité de la ressource				
Richesse des médias utilisés dans la ressource				
Richesse et qualité de la scénarisation de la ressource				
Richesse et originalité de la démarche pédagogique				
<i>POSITIONNEMENT PAR RAPPORT A L'EXISTANT</i>				
Originalité du contenu par rapport à l'existant AUNEGE				
Richesse du contenu pédagogique				
Adéquation au niveau Licence				
Adéquation au niveau Master				
<i>L'USAGE DE LA RESSOURCE</i>				
Dimension du public visé (cursus, nombre d'utilisateurs)				
Transversalité de la ressource				
Description de(s) scénario(s) d'usage				
<i>QUALITE TECHNIQUE</i>				
Possibilités de réutilisation/réappropriation de la ressource				
Indépendance des grains pédagogiques				
Respect de la charte technique				
Interopérabilité de la ressource				
<i>EVALUATION FINANCIERE - RAPPORT QUALITE/PRIX</i>				