RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

INPI
FRANCE

L'INPI a détecté des données personnelles dans ce document.
Un masquage de ces données a été réalisé

10R TECHNOLOGIES

Société par Actions Simplifiée Unipersonnelle au capital de 1 000 euros

Siège social : 76 rue du Petit Bois, 78370 Plaisir

RCS VERSAILLES SIREN : 888 398 906

PROCES-VERBAL DES DECISIONS DE L'ASSOCIE UNIQUE DE L'ASSEMBLEE GENERALE EXTRAORDINAIRE DU 22 JUILLET 2025

L'an deux mille vingt-cinq,

Le 22 Juillet,

A 6 heures,

10R Technologies SASU, au capital de 1 000 euros, dont le siège social est 76, rue du Petit Bois, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés (RCS) sous le numéro 888 398 906 RCS VERSAILES, représentée par Madame Kitty BOUSARDO, agissant en qualité de Président Associé unique de la Société 10 R Technologies,

I - A PRIS LES DECISIONS SUIVANTES RELATIVES :

- Modification et extension de l'objet social ;
- Modification du nom commercial,
- Modifications corrélatives des statuts

L'Assemblée est déclarée régulièrement constituée et peut valablement délibérer.

L'Assemblée est présidée par Madame Kitty BOUSARDO, Président associé.

PREMIERE RESOLUTION

L'associé unique décide d'étendre, à compter de la présente assemblée, l'objet social de la société 10R Technologies de : La société a pour objet, en France et à l'international, avec un ancrage particulier en Guadeloupe et dans les territoires ultramarins, de :

1. Formation professionnelle et accompagnement à l'autonomie

- La conception, l'organisation et l'animation de formations certifiantes et non certifiantes à destination de publics en recherche d'emploi, en insertion, de salariés ou d'indépendants, dans les domaines suivants :

- Compétences numériques de base et CléA Numérique
- Gestion du budget personnel et familial
- Création d'activité entrepreneuriale et micro-entrepreneuriat
- Immobilier locatif et investissement rentable
- Intelligence artificielle, automatisation et outils digitaux

- L'accompagnement social, professionnel et financier des personnes éloignées de l'emploi, notamment à travers des parcours d'insertion vers l'emploi, l'alternance ou l'entrepreneuriat.
- La création et la diffusion de parcours hybrides, e-learning, ou immersifs pour renforcer l'autonomie et les compétences clés.

2. Lutte contre l'illettrisme, l'illectronisme et les inégalités numériques

- Actions de sensibilisation, ateliers, formations ou accompagnements pour lutter contre l'illettrisme, l'illectronisme et favoriser l'accès aux droits.
- Utilisation du numérique pour l'autonomisation des publics vulnérables.
- Mise à disposition de matériel numérique (tablettes, casques VR, ordinateurs) pour la formation, l'insertion ou la médiation numérique.

3. Ingénierie de projets à impact et animation

- L'ingénierie, le montage, la coordination, la gestion et le suivi de projets cofinancés par des fonds publics ou privés.
- L'accompagnement des structures de l'ESS ou du médico-social dans la réponse aux appels à projets.
- La création et l'animation d'ateliers au sein des structures scolaires, médico-sociales, sociales ou associatives.

4. Plateforme digitale et services numériques

- La création, l'animation et la gestion d'une plateforme numérique de formation, e-learning ou marketplace dédiée à l'insertion, à la montée en compétences et à l'autonomie financière.
- La sous-traitance ou portage pour d'autres organismes de formation (contenu, animation, ingénierie).
- L'accompagnement en marketing digital : création, maintenance, SEO, mise à jour de sites internet, création de contenu visuel et rédactionnel.

5. Production de contenus immersifs, location de matériel et prestations

- Création de contenus immersifs en réalité virtuelle 360° pour la découverte des métiers, des parcours d'insertion ou de formation.
- Location ou mise à disposition de matériel numérique et immersif (casques VR, tablettes, imprimante 3D, etc.)
- Prestations techniques ou événementielles autour de la pédagogie numérique et de l'innovation sociale.

6. Sensibilisation, conférences et empowerment

- L'organisation ou la participation à des conférences, masterclass, webinaires, ateliers ou événements destinés à sensibiliser les publics à l'autonomie financière, à la transition numérique ou à l'entrepreneuriat.
- L'animation de réseaux, groupes ou communautés d'entraide pour favoriser l'inclusion, l'empowerment économique et social, notamment des femmes et des Caribéens.

Cette résolution est adoptée à l'unanimité.

DEUXIEME RESOLUTION

Par conséquent de la décision prise sous la première résolution, l'associée unique décide de modifier, de la manière suivante les statuts :

ARTICLE 3 – OBJET SOCIAL

La société a pour objet, en France et à l'international, avec un ancrage particulier en Guadeloupe et dans les territoires ultramarins, de :

1. Formation professionnelle et accompagnement à l'autonomie
    - La conception, l'organisation et l'animation de formations certifiantes et non certifiantes à destination de publics en recherche d'emploi, en insertion, de salariés ou d'indépendants, dans les domaines suivants :

- Compétences numériques de base et CléA Numérique
- Gestion du budget personnel et familial
- Création d'activité entrepreneuriale et micro-entrepreneuriat
- Immobilier locatif et investissement rentable
- Intelligence artificielle, automatisation et outils digitaux

    - L'accompagnement social, professionnel et financier des personnes éloignées de l'emploi, notamment à travers des parcours d'insertion vers l'emploi, l'alternance ou l'entrepreneuriat.
    - La création et la diffusion de parcours hybrides, e-learning, ou immersifs pour renforcer l'autonomie et les compétences clés.

2. Lutte contre l'illettrisme, l'illectronisme et les inégalités numériques

- Actions de sensibilisation, ateliers, formations ou accompagnements pour lutter contre l'illettrisme, l'illectronisme et favoriser l'accès aux droits.
- Utilisation du numérique pour l'autonomisation des publics vulnérables.
- Mise à disposition de matériel numérique (tablettes, casques VR, ordinateurs) pour la formation, l'insertion ou la médiation numérique.

3. Ingénierie de projets à impact et animation

- L'ingénierie, le montage, la coordination, la gestion et le suivi de projets cofinancés par des fonds publics ou privés.
- L'accompagnement des structures de l'ESS ou du médico-social dans la réponse aux appels à projets.
- La création et l'animation d'ateliers au sein des structures scolaires, médico-sociales, sociales ou associatives.

4. Plateforme digitale et services numériques

- La création, l'animation et la gestion d'une plateforme numérique de formation, e-learning ou marketplace dédiée à l'insertion, à la montée en compétences et à l'autonomie financière.
- La sous-traitance ou portage pour d'autres organismes de formation (contenu, animation, ingénierie).

- L’accompagnement en marketing digital : création, maintenance, SEO, mise à jour de sites internet, création de contenu visuel et rédactionnel.

5. Production de contenus immersifs, location de matériel et prestations

- Création de contenus immersifs en réalité virtuelle 360° pour la découverte des métiers, des parcours d’insertion ou de formation.
- Location ou mise à disposition de matériel numérique et immersif (casques VR, tablettes, imprimante 3D, etc.)
- Prestations techniques ou événementielles autour de la pédagogie numérique et de l’innovation sociale.

6. Sensibilisation, conférences et empowerment

- L’organisation ou la participation à des conférences, masterclass, webinaires, ateliers ou événements destinés à sensibiliser les publics à l’autonomie financière, à la transition numérique ou à l’entrepreneuriat.
- L’animation de réseaux, groupes ou communautés d’entraide pour favoriser l’inclusion, l’empowerment économique et social, notamment des femmes et des Caribéens.

Mention spéciale ESUS

La société poursuit une utilité sociale au sens de l’article L.3332-17-1 du Code du travail et a vocation à demander l’agrément "Entreprise Solidaire d’Utilité Sociale (ESUS)". Elle s’engage à :

- Avoir pour objectif principal la recherche d’une utilité sociale.
- Encadrer la lucrativité par des règles statutaires (rémunération, affectation des bénéfices, etc.).
- Poursuivre un impact mesurable sur les personnes éloignées de l’emploi, les jeunes sans qualification, les publics précaires ou faiblement qualifiés.
- Réinvestir majoritairement les bénéfices dans l’objet social.

Cette résolution est adoptée à l’unanimité.

TROISIEME RESOLUTION :

L'associé unique décide de modifier le nom commercial de la société. Il passe de « l'ORKIMMO » à « **Kréol Academy** ».

Cette résolution est adoptée à l'unanimité.

QUATRIEME RESOLUTION

Par conséquent de la décision prise sous la cinquième résolution, l'associée unique décide de modifier, de la manière suivante les statuts :

ARTICLE 2 – DÉNOMINATION SOCIALE

La dénomination de la Société est :

"10R Technologies "

Le nom commercial de la Société est : **Kréol Academy**

Dans tous les actes et documents émanant de la Société, cette dénomination sociale doit toujours être précédée ou suivie immédiatement des mots " société par actions simplifiée unipersonnelle " ou des initiales " SASU " et de l'énonciation du montant du capital social ainsi que du numéro d'identification de la Société au Registre du commerce et des sociétés.

Cette résolution est adoptée à l'unanimité.

De tout ce que dessus, il a été dressé le présent procès-verbal signé par l'associé unique et le Président et répertorié sur le registre des décisions de l'associé unique.

Mme Kitty BOUSARDO THENARD,

