



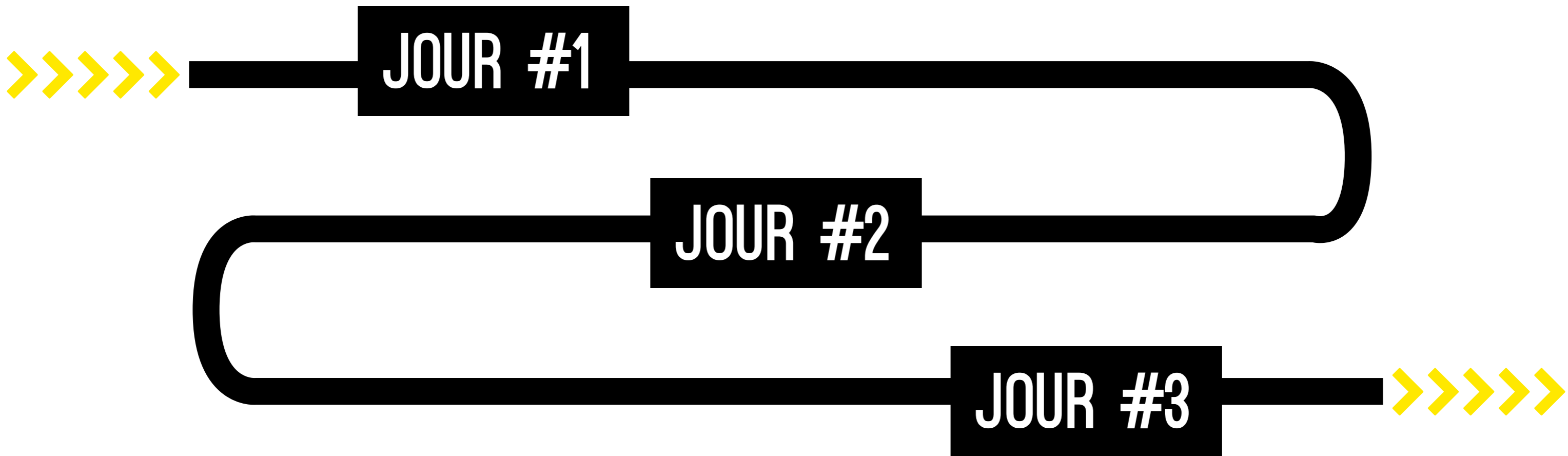
CHALLENGE INNOVATION



LES 23, 24 & 25 MARS...

osez innover





JOUR #1

JOUR #2

JOUR #3

PROGRAMME DES 3 JOURS

SOUS TIMER



JOUR #1

9H30 // INTER

intervention sur les TIC
SÉBASTIEN SIMONI (entrepreneur)

9H // PREZ

PRÉSENTATION DES ENJEUX /
GRAZIELLA LUISI (professeur)

12H/14H REVER

reflexion seul
heure guidée : 3 slides
- 20m laché de mots
- 20 m concept
- 20m id à expliquer

16H // REGLES

PRÉSENTATION DES RÈGLES & OUTILS
MIS À DISPOSITION LORS DE CES
TROIS JOURNÉES

+ CARTES

distribution des cartes du jeu

16H30 // DEV

ID & CONCEPT

Aligner l'idée, ouvrir le débat dans
le groupe, faire une arborescence.

17H30 // CARTES

rendu et récupération des cartes dûment

etudiant travail individuel

10H // PAPERBOARD

Paperboard exercice : moment d'échange et définitions
des intérêts de chacun.

+ FEEDBACK #1 BOARD

+ FEEDBACK #2 BOARD

14H // PREZ DES ID

+ / VOTE DES IDEES

et attribution des projets les + populaires

+ / CREATION GROUPE



9H // SPEECH

récapitulatif et remise en route.

profs et designers tournent de groupe en groupes :
- binome prof/designer

9H30 / 15H
TRAVAIL

17H // CARTES

récupération des cartes du jeu

+ CARTES

distribution carte : viabilité (technologique), business plan

9H30 // DEFI

Distribution de leur enveloppe défi personnalisée à chacun

+ CARTES

Marché et usagers

- Intégrer la contrainte de l'enveloppe défi
- remplir les cartes
- préparer leur théatralisation
- mettre en forme le début de leur prez (ex : penser le prototype, photo de groupe, planifier la prez...)

15H // THEATRILISER

le projet, lui donner vie. Se mettre à la place de l'utilisateur, tous les membres du groupe doivent être présents
- sketch de 5 min + retours du jury 5 min



profs et designers à dispo

9H // DISPO

designers et professeurs seront disponibles pour des questions ou d'éventuelles pré-prez, guider les étudiants.

11H/14H FINIR

14H // PREZ FINALE

présentation du projet en équipe, le temps de parole doit être partagé de façon équitable entre chaque membre du groupe. Le temps de présentation est limité : 15m.

> PREZ PUBLIQUE

- nom du projet + photo de team
- contexte
- concept
- + vidéo du concept explicative (option)
- mise en forme du concept = projet
- business plan

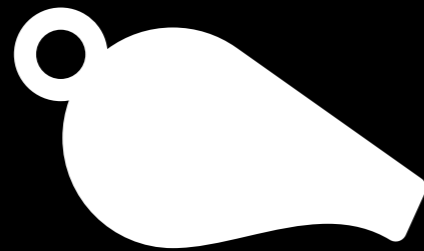
> PREZ ORGANISATEURS SUR CLEF USB A RENDRE

- prez publique
- + dossier chronologique du projet
- photos des brainstorming
- cartes remplies scannées
- vidéos théâtralisation
- scan des brouillons
- post it en folie

- finalisation prez
- finalisation vidéo
- finalisation proto

REGLES & OUTILS

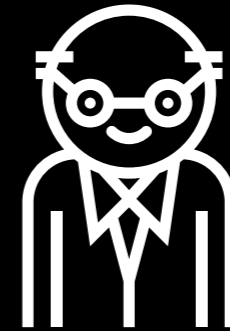
JOKERS X 3



COACH

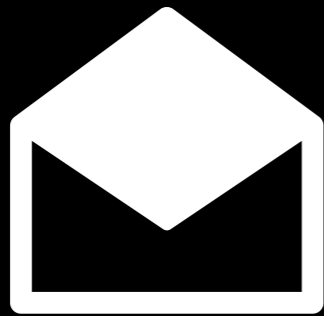


MENTORS



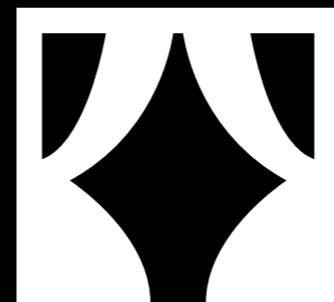
EXPERTS

TOOLS X 3

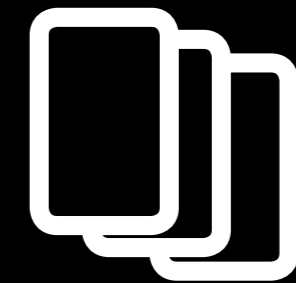


ENVELOPPE

DEFI



THEATRISATION



CARTES



JEU DE CARTES



CARTE
NOM

CARTE
RESUME PROJET

MARCHE
CONTEXTE

CARTE
USERS

CARTE
BUSINESS MODEL VIABILITE TECHNO

CARTE
TEAM

NOM

BASELINE




RESUME
DU PROJET





MARCHE
CONTEXTE

CIBLES



CONCURRENCE






USERS

NOM : _____
AGE : _____
SEXE : _____
CSP : _____


HISTOIRE :



BUSINESS MODEL



VIABILITE TECHNO




TEAM

NOM : _____
FORMATION : _____

NOM : _____
FORMATION : _____

NOM : _____
FORMATION : _____

NOM : _____
FORMATION : _____



RENDU ?

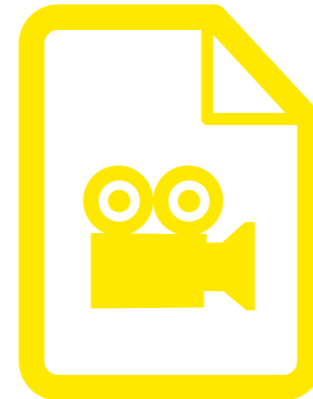
PRESENTATION JURY



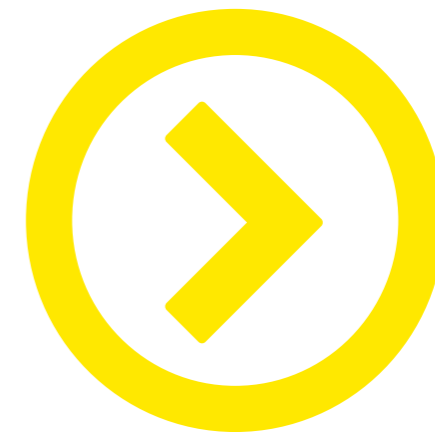
**1/ Présentation
sur clé usb, ren-
du au format
.pdf**



**1/ photo
d'équipe**

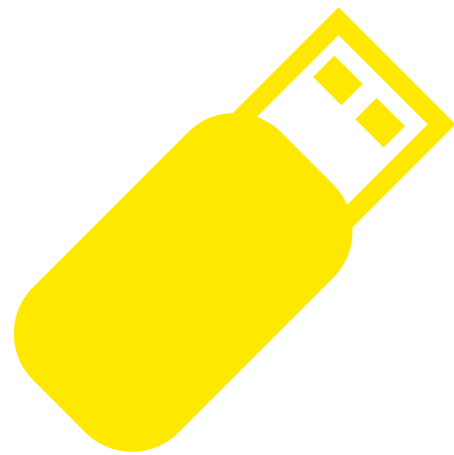


**1/ vidéo
(option)**



**1/ Prototype
(option)**

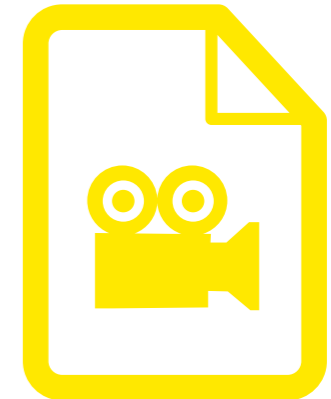
RAPPORT DE CONCEPTION



1/ Prez Jury



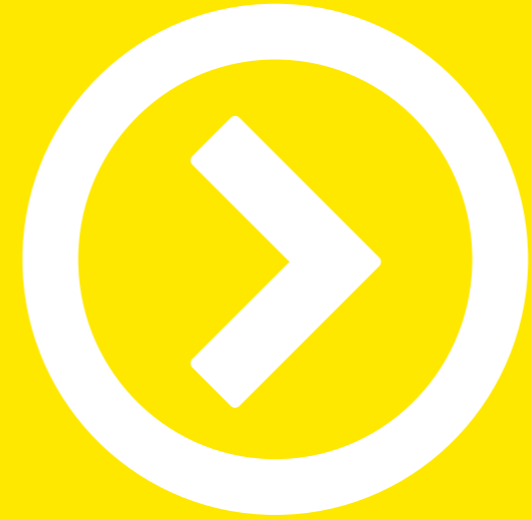
1/ photo
- de l'équipe
- brainstorming
- cartes remplies
- brouillons



1/ vidéo
- vidéo théa-
tralisation
- vidéo
(option)

**Rapport de
conception :**
- la prez jury
**- éléments de
conception du
projet**

**CHALLENGE
INNOVATION**





BON COURAGE

