

CHALLENGE DIGITAL TRANSFORMER

OBJECTIFS

- Diffuser la culture de l'innovation, de la transformation numérique et éveiller l'esprit d'entreprendre des étudiants des établissements de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
- Confronter des étudiants de formations disciplinaires différentes (scientifiques, Droit Economie Gestion, Sciences Humaines et Sociales...) à des problématiques réelles de transformation numérique d'entreprises ou d'organisations du territoire
- Renforcer les liens entre établissements de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche et le monde socio-économique
- Apporter aux entreprises qui soumettent leurs problématiques des propositions innovantes grâce à la fertilisation croisée
- Contribuer à la dynamique de l'écosystème en partageant les réflexions menées, notamment lors de la soirée de clôture largement ouverte à une diversité de publics

DESCRIPTION DE L'ACTION

Douze équipes pluridisciplinaires d'étudiants des établissements partenaires doivent, à l'issue des deux jours de challenge, présenter des propositions de solutions innovantes aux problématiques réelles de transformation numérique d'entreprises du territoire auxquelles elles auront été confrontées.

ETAPE DU PARCOURS ENTREPRENEURIAL SENSIBILISATION

PORTEUR PEDAGOGIQUE

Université de Rennes 1

BENEFICIAIRES DE L'ACTION

Etudiants, de niveau bac+3 minimum

DUREE

Deux jours

CONSEILS

La mobilisation des partenaires et la logistique sont des enjeux importants qui requièrent organisation et anticipation.

Il est important d'avoir une équipe pilote du projet suffisamment étoffée.

Différents temps de formation et moments conviviaux sont programmés :

- **4 mini-conférences** sur les deux matinées : conférences « académiques » et témoignages d'entreprises pour éclairer, acculturer les étudiants à l'innovation et à la transformation numérique
- **Du travail en équipe avec le soutien des mentors et experts** propices à de riches apprentissages
- **Des temps de restitution** avec les présentations intermédiaires, les soutenances finales ainsi que les pitches lors de la soirée de clôture
- **Des moments conviviaux** pour favoriser la dynamique d'équipe et d'autres croisements et échanges : panier repas, collations, soirée de

MODALITES

- Comité de pilotage (20) conférenciers (5), des mentors et experts (30) et référents des entreprises commanditaires
- Espace ouvert, stimulant les équipes, salles de TD avec vidéoprojecteur pour les soutenances
- Amphi de 150 places pour les temps d'accueil, les mini-conférences et la soirée de clôture
- Fournitures administratives : post-it, paper board...
- Goodies pour développer le sentiment d'appartenance : tee-shirt de couleurs, gobelets...
- Lots pour la remise des prix, des paniers repas, collations

RESULTATS ATTENDUS

La pédagogie par projet place l'engagement étudiant au cœur du dispositif. Les étudiants sont acteurs et contributeurs tout au long du challenge et offrent une proposition de valeur significative pour les entreprises/organisations commanditaires. Le croisement des compétences crée une intelligence collective et permet de résoudre des problèmes complexes selon une démarche agile et dans une logique d'anticipation et d'innovation avec une prise de conscience par les étudiants de la richesse du décloisonnement.