

SERIOUS GAME ENTREPRENEURIAT

OBJECTIFS

- Pour les étudiants :
- Développer son réseau et des compétences entrepreneuriales
 - Repérer une opportunité (générer une idée)
 - Proposer une solution innovante
 - Appréhender son marché et l'écosystème
 - Définir sa cible et se positionner sur son marché
 - Formuler sa proposition de valeur
 - Présenter son projet
- Pour les enseignants & établissements :
- Faire de l'interdisciplinaire
 - Développer les formations en distanciel
 - Développer les compétences des étudiants
 - Détecter d'éventuels projets en fin d'action

MODALITES

- Une salle modulaire adaptée ou adaptable aux travaux de groupes
- Un outil numérique pour déposer les livrables
- Un enseignant disponible sur les 20h de module en présentiel et pour le suivi de la remise des livrables
- Un réseau de professionnels pour animer les thématiques du module : veille stratégique, créativité, marché, business model, pitch
- Un vidéoprojecteur et une caméra pour filmer les 20h en présentiel afin de capitaliser

ETAPE DU PARCOURS ENTREPRENEURIAL FORMATION

PORTEUR PEDAGOGIQUE

Université de Nantes
Université Bretagne
Loire

BENEFICIAIRES DE L'ACTION

Etudiants, cycles
Licence & Master

DUREE

Module : 20h présentiel
et une vingtaine

BUDGET PREVISIONNEL

20h de vacation

CONSEILS

Planifier les séances
en amont

Identifier les
professionnels très
tôt

Avoir un outil de suivi
à distance et de

DESCRIPTION DE L'ACTION

- **J-6 mois :**

Programmer les 20h de module dans les emplois du temps et réserver les salles

- **J-3 mois :**

Trouver des professionnels pour les vacances

- **J-1 mois :**

Valider les contenus avec les professionnels, obtenir le listing des participants, préparer le premier atelier pour expliquer les objectifs et constituer les groupes

- **Jour J :**

Première séance : sensibilisation à l'entrepreneuriat, présentation des objectifs du module, constitution des équipes, mode de fonctionnement et de travail

Déroulé d'une séance animée par un expert :

Pédagogie inversée, quelques étudiants ont travaillé sur la thématique en amont, table ronde avec ces étudiants en début de séance sur la thématique. Les étudiants spectateurs prennent des notes, le professionnel rebondit sur le contenu de la table ronde, phase de travail collectif

Fin de séance :

Présentation des livrables et choix des étudiants qui mèneront des recherches sur la prochaine thématique de l'atelier suivant

Programme global des 20h :

- Séance 1 = introduction (1h30)
- Séance 2 = veille stratégique (2h)
- Séance 3 = créativité (4h)
- Séance 4 = aspects marché (3h)
- Séance 5 = proposition de valeur (3h)
- Séance 6 = techniques de pitch (4h)
- Séance 7 = business model & restitution (3h)

RESULTATS ATTENDUS

- Genèse d'idée, de projet qualifié
- Développement des compétences entrepreneuriales
- Identification des acteurs de l'écosystème entrepreneurial

RESSOURCES UTILES :

Technopoles, CCI, acteurs de l'accompagnement local, réseau des PEPITE, etc.
PEPITE Bretagne Pays de la Loire est consultable pour obtenir l'ingénierie détaillée