

— INNOVATION
CRUNCH 20-24 mars 2023
TIME

GUIDE
PORTEURS de SUJETS



Le CRUNCH TIME est un exercice pédagogique, visant à développer les compétences des étudiants en planification et conduite de projet, en gestion de travail collaboratif, en résolution de problèmes complexes, en créativité etc. Le format particulier du CRUNCH TIME vise à sortir les étudiants de leur zone de confort pour les confronter à de nouvelles pratiques.

Merci pour votre implication dans cet évènement pour la formation de nos étudiants.

Votre rôle

Expliquer aux équipes votre projet, son contexte, les besoins, les attentes, les contraintes en conservant un maximum d'ouverture sur les solutions envisageables, sur les directions à explorer

- Faire des points réguliers d'avancement avec l'équipe pour valider l'avancée des travaux et les directions prises
- Il est conseillé de ne pas rester pendant toute la durée du CRUNCH TIME avec les étudiants, il faut qu'ils puissent travailler en autonomie sur la problématique posée.

Des jalons à valider chaque jour

Vous devez **valider chaque jour vers 18h les jalons suivants** avec l'équipe :

- **Jalon 1** – Le lundi : Reformulation des attentes et des besoins
- **Jalon 2** – Le mardi : Choix de 2 ou 3 idées ou pistes créatives pertinentes à améliorer
- **Jalon 3** – Le mercredi : Choix d'une solution proposée par l'équipe
- **Jalon 4** – le jeudi : Choix de la solution à prototyper (prototype physique et/ou numérique).
- **Jalon 5** – Vendredi avant 17h : Pitch de présentation de la solution par l'équipe et évaluation du travail selon la grille d'évaluation fournie ci-dessous.

Les coachs pédagogiques

Des coachs seront présents pendant les 5 jours au comptoir des compétences et dans la salle. Leur rôle est de conseiller les étudiants sur les méthodes et outils à déployer pour répondre à votre problématique. Ils sont également à votre disposition pour échanger sur votre sujet, pour vous accompagner dans les interactions avec les équipes si vous en avez besoin, etc. N'hésitez pas à les solliciter.

Des ressources informatiques

- L'ensemble des documents ROADBOOK, ROADMAP, LIVRABLES est disponible sur l'application : <https://appli.crunch.utbm.fr/crunch/>

Les livrables – Vendredi 24 mars

- **Après-midi** : Les équipes vous présentent le résultat de leur travail et une maquette physique ou numérique : matérialisation de l'idée sous forme de POC - Preuve de Concept
- **A partir de 17h** : Dépôt sur Moodle d'une synthèse des travaux et de l'organisation.
- Nous vous demandons de ne demander **aucun livrable complémentaire**.

Absences / Motivation

- Si les absences ou le déficit d'investissement des étudiants est un frein majeur pour votre équipe, n'hésitez pas à nous le signaler au comptoir des compétences.

Animations, conférences, ateliers

- Des conférences et des ateliers sont dédiés aux porteurs de sujets, pensez à consulter le programme de la semaine.

Évaluations

- Votre évaluation de la présentation des résultats (*Vendredi après-midi*) : 30%
- Par l'équipe pédagogique :
 - 30 % : Évaluation des livrables (Jalons) de la semaine et du rapport d'étonnement
 - 40 % : Évaluation du livrable final (Maquette / prototype + slides PowerPoint)

Evaluation du projet par le porteur

N° de l'équipe :	
Nom de l'entreprise :	
Nom du porteur :	
Sujet :	

Complétez l'appréciation détaillée - Barème de notation : 1 Insuffisant, 2 correct, 3 Bien et 4 Excellent			
	être capable de :	Note 1 à 4	Commentaires éventuels
Créativité	1	Comprendre le problème	
	2	Richesse des solutions proposées (réactivité)	
Pertinence et originalité de la réponse finale	3	Réponse aux besoin des futures utilisateurs	
	4	Faisabilité technique	
	5	Faisabilité économique	
	6	Réponse éco-responsable	
Pitch	7	Argumentation des choix	
	8	Forme	
Savoir Etre / Life Skills	9	Afficher une attitude professionnelle	
	10	Dynamisme et implication de l'équipe	

: Merd de reporter la note dans le fichier :

TOTAL / 40
TOTAL / 20



Avis d'ensemble sur le challenge réalisé par l'équipe

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
IMMERSION	CO-CRÉATION	CO-CRÉATION	CO-CRÉATION	PITCH & LIVRABLE
13h30 18h30	13h30 18h30	13h30 18h30	13h30 18h30	13h30 17h30
<p>PRÉSENTATION PLÉNIÈRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Être disponible pour répondre aux questions de votre équipe : selon vos disponibilités, les échanges avec votre équipe peuvent se faire en présentiel mais aussi en visio, mail ou par téléphone. ▪ Echanges avec votre équipe en fin d'après-midi pour valider et retenir deux à trois idées ou pistes créatives pertinentes à améliorer. ▪ Rencontrer votre équipe ▪ Expliquer le contexte, les enjeux de votre projet ▪ Définir avec l'équipe les objectifs attendus et fixer les rdvs pour les jalons. ▪ En fin d'après-midi valider la reformulation des attentes et besoins avec l'équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être disponible pour répondre aux questions de votre équipe : selon vos disponibilités, les échanges avec votre équipe peuvent se faire en présentiel mais aussi en visio, mail ou par téléphone. ▪ Valider et retenir une solution proposée par l'équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être disponible pour répondre aux questions de votre équipe : selon vos disponibilités, les échanges avec votre équipe peuvent se faire en présentiel mais aussi en visio, mail ou par téléphone. ▪ Valider la solution finale à prototyper avec l'équipe (prototype physique et/ou numérique). ▪ Attention : aucun travail supplémentaire en dehors des livrables de l'exercice pédagogique ne peut être demandé aux étudiants. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Être disponible pour répondre aux questions de votre équipe : selon vos disponibilités, les échanges avec votre équipe peuvent se faire en présentiel mais aussi en visio, mail ou par téléphone. ▪ Valider la solution finale à prototyper avec l'équipe (prototype physique et/ou numérique). ▪ Attention : aucun travail supplémentaire en dehors des livrables de l'exercice pédagogique ne peut être demandé aux étudiants. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ecouter le Pitch de présentation de la solution par l'équipe. ▪ Evaluer le travail selon la grille d'évaluation fournie par l'équipe pédagogique.
17h30 à 20h COCKTAIL INAUGURATION Salon partenaires	17h à 17h30 SIGNATURE PARTENARIAT OPENJOB Salon partenaires	14h 15h 16h TABLE RONDE des ENTREPRISES Salle de conférence	17h CONFÉRENCE FRESQUE INNOVATION Salle de conférence	18h CLÔTURE Salon partenaires
	FRESQUE de L'INNOVATION Coursives	13h PRÉSENTATION DE LA FORMATION CONTINUE UTBM Salle de conférence	FRESQUES QUIZZ DES SHIFTERS Pour tous Coursives	
	Entre 14h à 17h DES CONFÉRENCES COURTES Pour tous Salle de conférence	Entre 13h30 et 17h30 FORUM ENTREPRISES Pour tous Coursives	Entre 14h à 17h DES CONFÉRENCES COURTES Pour tous Salle de conférence	

Reserver un créneau chaque jour pour répondre aux questions de l'équipe.