

— INNOVATION  
**CRUñCH**  
**TIME**

4-8 mars 2024

# GUIDE PRATIQUE PORTEUR de PROJET



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 avec votre équipe (Road-Map ci-dessous)

Vous devez **valider chaque jour en fin d'après-midi les jalons suivants** avec l'équipe :

- **Jalon 1** – Lundi : en fin d'après-midi valider la reformulation des attentes et des besoins avec l'équipe
- **Jalon 2** – Mardi : en fin d'après-midi valider et retenir avec l'équipe trois idées ou pistes de solutions que l'équipe détaillera et maquettera le lendemain.
- **Jalon 3** – Mercredi : en fin d'après-midi valider et retenir avec l'équipe des solutions à détailler et maquetter le lendemain.
- **Jalon 4** – Jeudi : dans l'après-midi **valider la solution finale** que l'équipe finalisera.
- **Jalon 5** – Vendredi avant 17h : **Écouter le Pitch** de présentation de la solution par l'équipe. *Au moment du RDV le travail peut ne pas être complètement finalisé. Évaluer le travail* selon la grille d'évaluation ci-joint. Remettre la fiche d'évaluation au coach de l'équipe.
- **Jalon 6** : le livrable final des équipes est déposé par les étudiants **à partir de 17h** sur notre plateforme pédagogique « moodle ». **Les fichiers seront disponibles plus tard pour les porteurs de projet sur l'application Crunch Time.**

**Attention** : *aucun travail supplémentaire en dehors des livrables de l'exercice pédagogique ne peut être demandé aux étudiants.*

### 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 ou en vous adressant à un Coach.

### Animations, conférences, ateliers

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

## Quels sont les espaces ?

### Zone Fosse

- Toutes les équipes sont positionnées le long des allées.
- **Comptoir des Compétences** : Au centre des équipes, dans la fosse pour guider et orienter les étudiants, porteurs de projets, coachs, experts, ...

### Zone Fablab

Cette zone, gérée par des **Fabmanagers**, est organisée autour de 3 espaces :

- **Espace "Quick&Dirty"** : Cet espace est dédié au maquettage "Quick&Dirty" (carton, couture, ...)
- **Espace Maker** : Cet espace propose des machines et outils de prototypage rapides tels que l'impression 3D, la découpe laser, un espace électronique et de bricolage.
- **Espace Living Lab** : En phases d'immersion et évaluation, cet espace permet de tester et d'évaluer des produits, des maquettes et des solutions dans un contexte réaliste. Il offre la possibilité de mettre en scène, simuler, observer et analyser des situations d'usage proches de la vie quotidienne des utilisateurs.

### Zone Rencontre

- Cette zone est composée de Box (petits espaces privés) pouvant être réservés par les étudiants pour le Pitch le vendredi

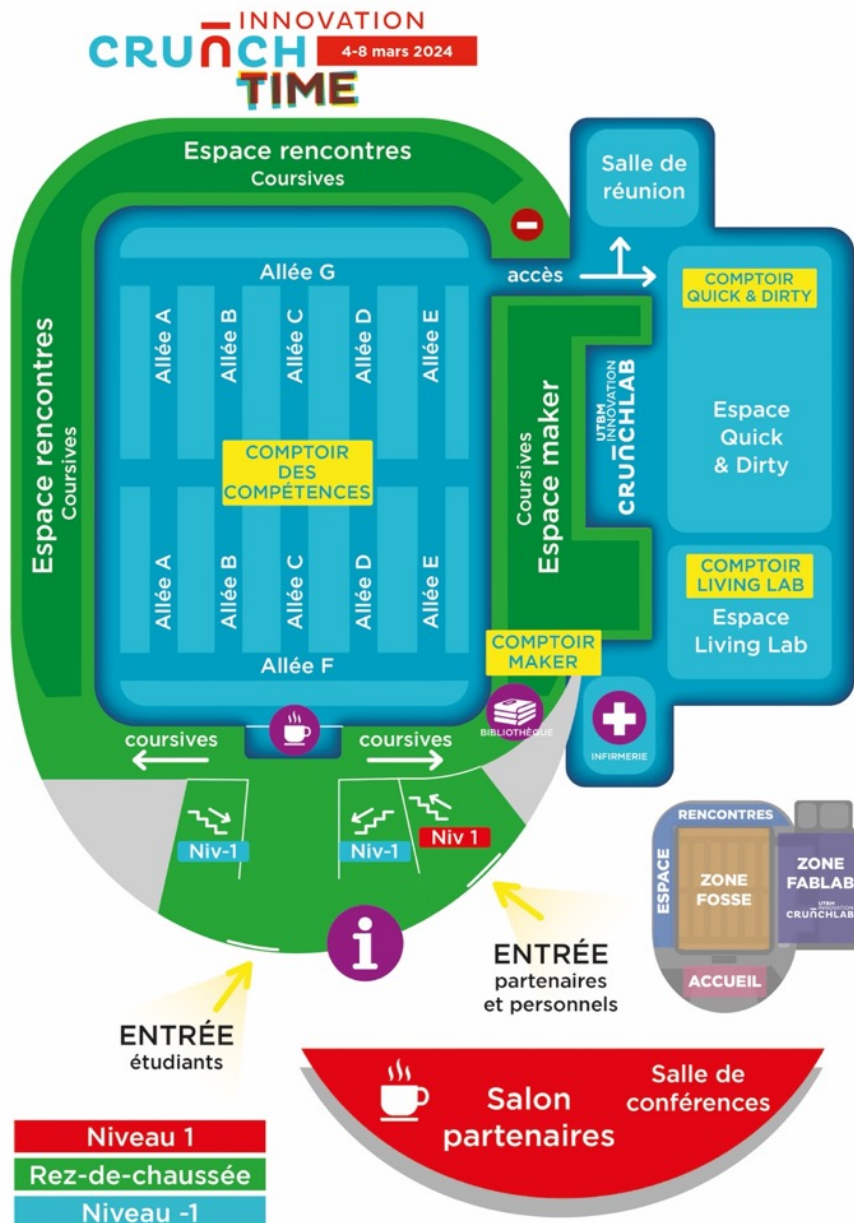
### Salon Partenaires

- Cet espace de convivialité vous est réservé. Vous pouvez y travailler, vous y détendre et vous restaurer.

Bibliothèque

Salle de Conférence

Salle de réunion sur réservation



## Quelles sont les missions des coachs, experts et fabmanagers ?



**Le coach** est le référent privilégié des équipes. Il est présent pour un îlot de 6 à 10 équipes. A l'écoute des étudiants, il les encourage et apporte son soutien. Il est aussi un facilitateur du lien entre vous, les étudiants de votre équipe, les experts, ... Il vérifie également que les FICHES correspondant aux différents Jalons de la semaine sont bien renseignées par les équipes.



**L'expert** conseille et guide les équipes sur un domaine d'expertise précis. Il peut être consulté sur RDV de 15 à 30 minutes à la demande des équipes. Si l'équipe a besoin d'une expertise précise, elle doit le signaler à son coach ou se rendre au comptoir des compétences. La liste des experts est affichée au centre de la fosse.

Des experts en design, ergonomie, sociologie, psychologie, philosophie ou encore ethnologie seront aussi disponibles à l'espace Living Lab.



**Le fabmanager** accompagne les équipes lors de la réalisation de leurs « maquettes ». Il anime les espaces "Quick & Dirty" et les espaces "Maker".

## Évaluations

- **Votre évaluation** de la présentation des résultats (*Vendredi après-midi*) : 30% de la note de l'équipe
- **L'évaluation 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)

## Open Badges



À l'issus de l'évènement nous vous transmettrons votre Open Badge par mail. Ce badge reconnaît que son bénéficiaire a été porteur d'un défi pendant le CRUNCH TIME.

Vous pourrez le rendre public et le rendre visible dans le monde entier !

Vous pouvez facilement partager votre badge stocké sur votre **Open Badge Passport** vers vos réseaux sociaux favoris tels que LinkedIn, Twitter, Facebook et

Google+.

Nos étudiants aussi obtiendront des Open Badges. Vous aurez la possibilité d'augmenter la valeur de leurs badges, en les endossant. L'endossement est une façon d'approuver, d'attester les badges des étudiants. Cela apporte aux étudiants du crédit, un soutien ou un remerciement. Pour en savoir plus sur l'utilisation des Open Badges à l'UTBM : <https://www.utbm.fr/open-badges/>

## Evaluation du projet par le porteur de projet

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

**Complétez le barème de notation : 1 Insuffisant, 2 correct, 3 Bien, 4 Très bien et 5 Excellent**

		être capable de :	Note 1 à 5	Commentaires éventuels
<b>Créativité</b>	1	Comprendre le problème		
	2	Richesse des solutions proposées (réactivité)		
<b>Pertinence et originalité de la réponse finale</b>	3	Réponse aux besoins des futurs utilisateurs		
	4	Faisabilité technique		
	5	Viabilité économique		
<b>Pitch</b>	6	Argumentation des choix		
	7	Forme		
<b>Savoir-Être</b>	8	Afficher une attitude professionnelle		
	9	Dynamisme et implication de l'équipe		

**Merci de reporter la note dans le fichier :**



**TOTAL / 20**

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

LUNDI 4 MARS IMMERSION	MARDI 5 MARS CO-CRÉATION	MERCREDI 6 MARS CO-CRÉATION	JEUDI 7 MARS CO-CRÉATION	VENDREDI 8 MARS PITCH & LIVRABLE
13h30   18h30	13h30   18h30	13h30   18h30	13h30   18h30	13h30   17h30
<p><b>13h30  </b> <b>PRÉSENTATION PLÉNIÈRE</b></p> <p><b>À votre arrivée</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>RDV au Comptoir des compétences pour toutes les informations nécessaires pour profiter pleinement de l'événement.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se rendre 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.</li> <li>Rencontrer le coach de votre équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se rendre 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.</li> <li>Rencontrer le coach de votre équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se rendre 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.</li> <li>Rencontrer le coach de votre équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>JALON 5 : Ecouter le Pitch</b> de présentation de la solution par l'équipe. <i>Au moment du RDV le travail peut ne pas être complètement finalisé.</i></li> <li>Evaluer le travail selon la grille d'évaluation fournie par l'équipe pédagogique. Remettre la fiche d'évaluation au coach de l'équipe.</li> </ul>
<p><b>14h   15h</b> <b>Présentation aux Porteurs de Projets</b> <i>Salle de conférence</i></p> <p><b>À partir de 15h</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>JALON 2 :</b> en fin d'après-midi valider et retenir avec l'équipe trois idées ou pistes de solutions que l'équipe détaillera et maquettera le lendemain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>JALON 3 :</b> en fin d'après-midi valider et retenir avec l'équipe des solutions que l'équipe détaillera et maquettera le lendemain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>JALON 4 :</b> dans l'après-midi valider la solution finale que l'équipe finalisera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>JALON 6 :</b> le livrable final des équipes est déposé par les étudiants à partir de 17h sur notre plateforme pédagogique « moodle ». <b>Les fichiers seront disponibles plus tard pour les porteurs de projet sur l'application Crunch Time.</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Rencontrer votre équipe. Un coach vous guidera à la table de votre équipe.</li> <li>Expliquer le contexte, les enjeux de votre projet (à l'équipe et au coach)</li> <li>Définir avec l'équipe les objectifs attendus et fixer les rdvs pour les jalons de la semaine</li> </ul>	<p>Entre 14h   17h CONFÉRENCES COURTES Pour tous <i>Salle de conférence</i></p>	<p>Entre 14h   17h CONFÉRENCES COURTES Pour tous <i>Salle de conférence</i></p>	<p>Entre 14h   17h CONFÉRENCES COURTES Pour tous <i>Salle de conférence</i></p>	<p>11h   12h30 "PROJET SPEED DATING" Donner une suite au Crunch Time <i>Salon partenaires</i></p>
<p>18h30   20h COCKTAIL INAUGURATION <i>Salon partenaires</i></p>	<p>18h30   21h SOIRÉE THÉMATIQUE &amp; COCKTAIL <i>Salon partenaires</i></p>	<p>18h30   21h SOIRÉE THÉMATIQUE &amp; COCKTAIL <i>Salon partenaires</i></p>	<p>18h30   22h CRUNCH NIGHT <i>Espaces Fablab ouverts jusqu'à 22h</i></p>	<p>17h30   CLÔTURE <i>Salon partenaires</i></p>
<p>18h30   17h SOIRÉE ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES <i>Espace rencontre</i></p>	<p>Entre 13h30   17h FORUM ENTREPRISES Pour tous <i>Espace Rencontre</i></p>	<p>Entre 13h30   17h FORUM ENTREPRISES Pour tous <i>Espace Rencontre</i></p>	<p>18h30   22h SOIRÉE ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES <i>Espace rencontre</i></p>	<p>Attention : aucun travail supplémentaire en dehors des livrables de l'exercice pédagogique ne peut être demandé aux étudiants.</p>

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

Les points avec votre équipe peuvent être réalisés en présentiel, en visio, par mail et/ou par téléphone.



INNOVATION  
CRUNCH TIME  
4-8 mars 2024



**Contacts**

Chargé de Mission des Partenariats Crunch

Laurent Cachalou : [laurent/cachaou@utbm.fr](mailto:laurent/cachaou@utbm.fr)

03 84 58 37 03 - renvoi vers portable

Équipe pédagogique

Marjorie Barcella [marjorie.barcella@utbm.fr](mailto:marjorie.barcella@utbm.fr)

03 84 58 35 02 - renvoi vers portable