



GUIDE PRATIQUE

FOIRE AUX QUESTIONS
À DESTINATION DES ÉTUDIANTS



LE CRUNCH TIME VOUS OFFRE UNE EXPERIENCE
PEDAGOGIQUE IMMERSIVE, RICHE EN APPRENTISSAGES.
À TRAVERS CET EVENEMENT, VOUS AVEZ
L'OPPORTUNITE DE DEVELOPPER DES COMPETENCES
TRANSVERSALES ESSENTIELLES, TELLES QUE LE TRAVAIL
EN EQUIPE, LA GESTION DE PROJET, LA RESOLUTION
COLLABORATIVE DE PROBLEMES ET LA CREATIVITE.

➔ L' UTBM INNOVATION CRUNCH TIME EN BREF

Cet exercice vous plonge au cœur d'un contexte professionnel, dans un laps de temps plus court et intense que celui d'un stage conventionnel. Il s'agit d'une véritable mise en situation d'apprentissage, similaire à la vraie vie d'un ingénieur, avec des porteurs de projets industriels, associatifs et institutionnels, pour lesquels vous devez imaginer et concevoir des solutions concrètes. Le Crunch Time offre une expérience formatrice unique qui vous permet de développer des compétences transversales essentielles à votre futur métier, telles que le travail en équipe, la gestion de projet, la résolution collaborative de problèmes et la créativité.

Objectif principal :

- Vous permettre de vous confronter aux dynamiques de l'idéation et de la recherche de solutions dans une démarche collaborative et interdisciplinaire. C'est un exercice pédagogique qui s'intègre pleinement dans le cursus de formation. À ce titre, il est valorisé au travers d'une évaluation des compétences acquises.

Quand ?

- Du lundi au vendredi de **13h30 à 18h30**.
ACCUEIL TOUS LES JOURS A PARTIR DE 13H
- Toute absence ou retard **doit être justifiée** sur moodle dans « **JUSTIFIER mon ABSENCE ou mon RETARD** ».

N.B. La semaine du Crunch Time est une semaine banalisée, il n'y a pas de cours, TD ou TP pendant cette semaine (sauf le samedi matin). Les matinées sont libres (*sauf pour les étudiants ID02 et ID03 début 10h*) et peuvent être consacrées à votre Travail Hors Encadrement.

Où ?

- Le Crunch Time se déroule à **l'Axone de Montbéliard**. Pendant une semaine cette salle de spectacle deviendra le site principal de l'UTBM.
- **6, Rue du Commandant Pierre Rossel, 25200 Montbéliard.**
- **Accès en transport en commun :** Bus T1, T2 et Z arrêt Gros Pierrons, plus d'informations sur le site <https://www.evolity.fr/>
- **Covoiturage :** Partenariat **KAROS**

Comment rentrer dans la salle ?

- Vous munir de votre **PASS'UBFC**.
- Les entrées et les sorties sont badgées de 13h à 18h30



Qui ?

- **Environ 1200 étudiants UTBM et issus d'établissements partenaires**, de niveaux et de disciplines différentes. Les étudiants en programme d'échange participent au Crunch Time. Le Crunch Time est un **exercice pédagogique obligatoire pour tous les étudiants UTBM (sauf FISA)** : étudiants TC, FISE, Masters et ERASMUS présents sur site ce semestre.
- **Étudiants d'établissements partenaires** : selon les années, nous accueillons dans les équipes des étudiants de l'école ESPERA Sbarro, de l'école 42, de l'École Supérieure des Technologies et des Affaires (ESTA) et d'autres écoles partenaires.
- **Une équipe pédagogique, des référents, des experts, des fabmanagers**, externes et issus du personnel UTBM, seront présents toute la semaine. Ces personnes vous accompagneront tout au long de la manifestation dans votre démarche d'innovation et pour favoriser **l'intelligence collective**. Elles mettent à disposition leurs compétences dans des domaines variés. Leur posture est **ouverte** et **bienveillante**. Les référents et les fabmanagers sont présents pour **vous questionner**, **vous aider** à faire des choix plus rapides et **vous accompagner** dans la réussite de votre projet. Vous pouvez faire appel à eux à tout moment.
- **Des porteurs de projets** : industriels, chercheurs, membres de collectivités et associations partenaires.
- **Des conférenciers** : pendant la semaine vous avez la possibilité de suivre des mini-conférences, des tables rondes et des débats, ...
- **Les personnels UTBM** de nos différents services comme par exemple : la bibliothèque, les relations internationales, les relations Industrielles, la communication, les secrétariats, ...

Quelles sont les missions des référents, experts et fabmanagers ?



Le référent est votre interlocuteur privilégié. Présent pour 6 à 10 équipes, il est à votre écoute à tout moment : besoin d'expertise, questionnement, difficulté voire phase de doute, etc. Il vous encourage et facilite le lien entre vous, votre porteur de projet, les experts, l'équipe pédagogique. Il s'assure également que les FICHES correspondant aux différents Jalons de la semaine sont bien renseignées.



L'expert vous conseille et vous guide sur un domaine d'expertise précis. Vous pouvez le consulter **sur RDV de 15 à 30 minutes à votre demande**. Si vous avez besoin d'une expertise précise, vous devez le signaler à votre référent ou vous rendre au comptoir des compétences. Des totems au centre de la fosse vous permettent de déposer vos questions. Des experts techniques mais aussi en design, ergonomie, sociologie, ou encore psychologie sont aussi à votre écoute.



Le fabmanager vous accompagne lors de la réalisation de vos « maquettes » et « démonstrateurs ». Vous le trouverez dans la zone Fablab, avec ses espaces "Quick & Dirty" et "Maker".

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 tous les participants.

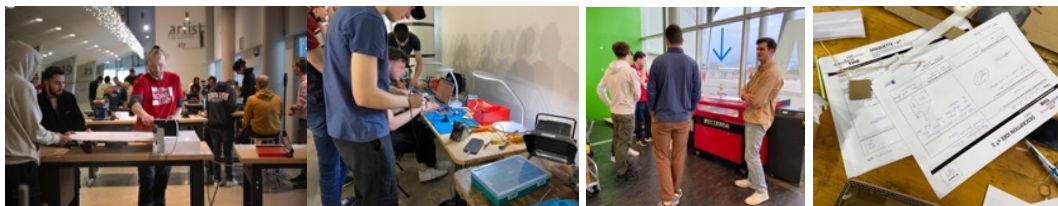
Zone Fablab – Innovation CRUNCH LAB

Cette zone, gérée par des **Fabmanagers professionnels**, est organisée autour de 5 espaces :

- **Espace "Quick&Dirty"** : Cet espace est dédié au maquettage "Quick&Dirty" (carton, couture, ...)
*=> Pour y accéder, présentez-vous au **Comptoir "Quick&Dirty"** avec une "Fiche3 Maquette"*



- **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.
=> Pour y accéder, présentez-vous au **Comptoir "Maker"** avec une **"Fiche3 Maquette"** et une maquette **"Quick&Dirty"**.



- **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.
 - Un espace avec des éléments LEGO®, Playmobil®, etc., vous permet de maquetter et scénariser des situations d'usage ainsi que des systèmes à tester.
 - Vous y trouverez du matériel en prêt, tel que des fauteuils roulants, des lunettes de simulation de malvoyance, etc.
 - Des experts en design, ergonomie, sociologie, psychologie ou ethnologie sont là pour vous accompagner dans l'immersion en situation réelle.
 => Pour y accéder, présentez-vous au **Comptoir "Living Lab"** avec un scénario d'usage à tester.

En raison de contraintes de place, certains espaces peuvent être limités à 1 ou 2 représentants par équipe.



- **Espace Bibliothèque** : Vous retrouverez dans cet espace les ouvrages essentiels autour des thématiques de l'innovation, du Design Thinking, de la créativité, ou encore des ouvrages spécialisés sélectionnés par l'équipe de la bibliothèque.
- **Espace Ludothèque** : Vous retrouverez dans cet espace des jeux et des experts et spécialistes du serious game pour accompagner les équipes souhaitant orienter leurs solutions de conception dans cette thématique.

Zone Rencontre

Cette zone est composée de petits espaces privés.

- Pour échanger avec les entreprises lors du Forum Entreprises organisé le mercredi après-midi.

- Pour présenter votre solution retenue et réaliser votre pitch au porteur de projet le vendredi (*réservation via Moodle*).

Salle de Conférence

Des conférences sur des thèmes variés sont proposées à tous les participants le mardi, le mercredi et le jeudi.

Quels sont les matériels et outils pédagogiques ?

- Venir de préférence avec son **ordinateur portable** ou sa **tablette**. Une liste de logiciels libres vous sera proposée.
- **Un document « Guide Pédagogique »** sera disponible sur moodle et en format papier. A consulter régulièrement tout au long de cet exercice.
- **Des fiches pour les livrables** seront disponibles sur moodle et en format papier sur les tables.
- Du matériel pour l'idéation, la mise en situation et pour le maquettage sera disponible sur place :
 - **Au Comptoir Living Lab** : des éléments LEGO®, Playmobil®, Barbie®, etc., à utiliser dans l'espace Living Lab. Cartes Play&Pulse pour stimuler la créativité. Du matériel plus spécifique de simulation (combinaison de vieillissement, lunettes de simulation de malvoyance, fauteuil roulant, etc.)
 - **A l'espace "Quick & Dirty"** : du matériel pour le maquettage (carton, colle, ciseaux, compas, etc.) à utiliser dans l'espace "Quick&Dirty".
 - **Au Comptoir des Compétences** : du matériel de papeterie (feuilles, post-it, feutres, tableau blanc, etc.).
 - **A l'espace Maker** : des machines et outils de prototypage rapide (imprimantes 3D, découpe laser, petits outillages portatifs, matériel électronique, etc.).
 - **A la bibliothèque** : de nombreuses ressources bibliographiques.



Ce plan peut encore évoluer.

Quelles sont les 3 catégories d'UE Crunch Time ?

Plusieurs possibilités pour vivre le Crunch Time.

- **Catégorie défis Entreprise** (UE ID00 et ID01). Vous êtes inscrit automatiquement dans cette catégorie. **Aucune démarche à faire !**
- **Catégorie Startupper** (Étudiants envisageant une création d'entreprise ou d'activité) (UE ID02). Sur inscription
- **Catégorie Assistant Fabmanager** (UE ID03). Sur inscription
- Vous pouvez valider plusieurs fois les UE ID00, ID01, ID02 et ID03 dans votre cursus.
- Consulter le guide des UE pour en savoir plus.

➔ CATEGORIE DEFIS ENTREPRISE - ID00 (TC) ET ID01

Quelles sont les modalités ?

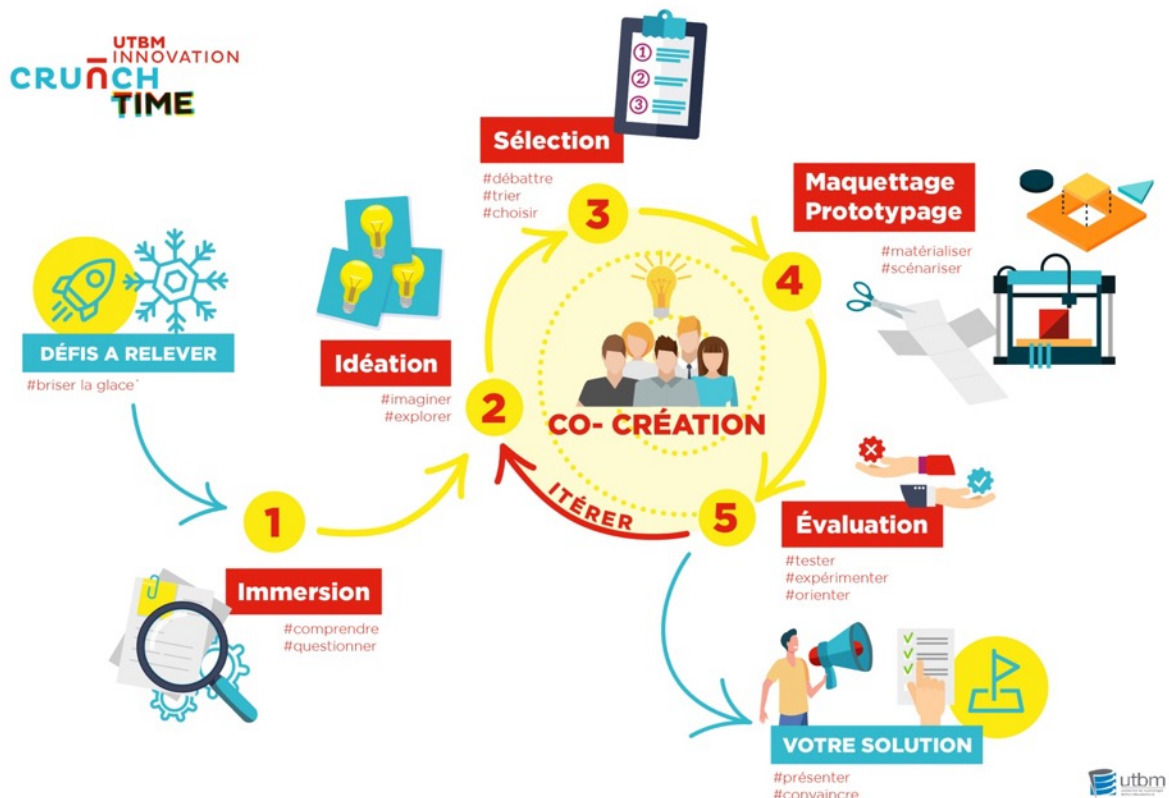
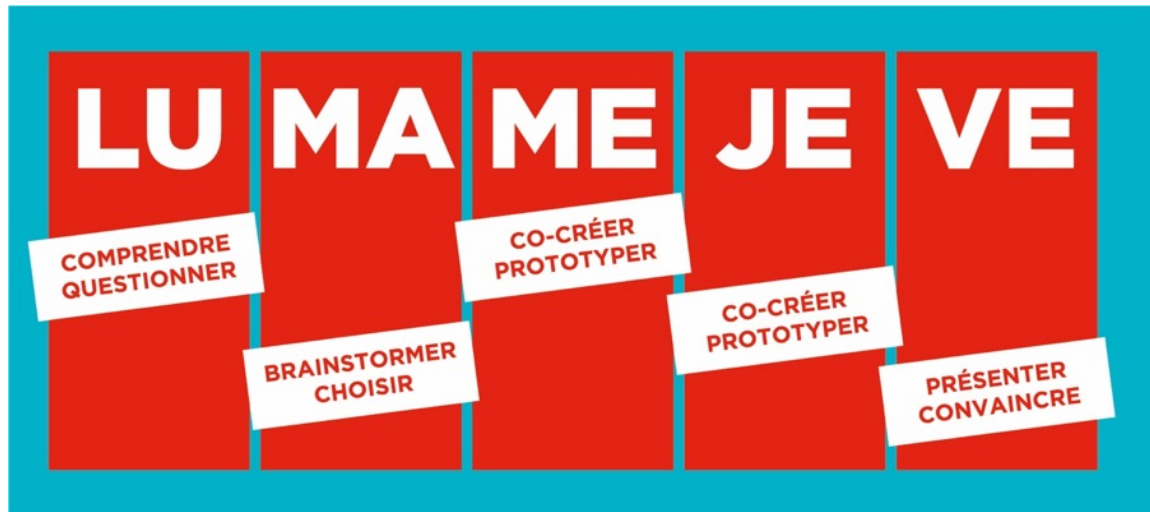
- 140 équipes pluridisciplinaires.
- 10 étudiants environ par équipe.
- Vous ne choisissez ni votre sujet ni votre équipe ! Vous serez informés de la composition de votre équipe et de l'attribution de votre sujet, le premier jour du Crunch Time.

Quelle est la mission ?

Imaginer des solutions à la problématique qui vous sera proposée : voilà le défi que nous vous proposons de relever pendant le Crunch Time. Intégré dans une équipe d'une dizaine d'étudiants, aux profils divers, vous pourrez mettre à la disposition du groupe bien plus que vos compétences techniques. Et même si le sujet, au premier abord, ne correspond pas à votre spécialité, vous trouverez votre place au sein du groupe et apporterez votre opinion, votre sensibilité et bien sûr vos idées. Vous verrez, l'intelligence collective, ça marche !

Au Crunch Time, vous êtes confrontés à une cadence d'innovation intense, où vous devez faire preuve de créativité et d'ingéniosité pour relever vos défis. Vous suivez une approche itérative et agile de l'innovation, inspirée du Design Thinking, vous poussant à prototyper et à tester rapidement des solutions tangibles. Dans ce contexte de Design Sprint, vous êtes libres de mettre en application l'ensemble de vos compétences acquises tout au long de votre cursus.

Le schéma ci-dessous est un guide pour vous accompagner dans cette démarche d'innovation. Il illustre les grandes étapes pédagogiques de la démarche « du Design Thinking au Design Doing » que vous suivrez pendant la semaine.



Quels sont les critères d'évaluation ?

- 1 crédit ECTS dans la catégorie Techniques et Méthodes (TM) pour ID01 et Organiser - Manager (OM) pour ID00 en TC.
- Vous pouvez valider plusieurs fois les UE ID00, ID01, ID02 et ID03 dans votre cursus.
- 20 % de la note correspond à l'évaluation des livrables de la semaine et d'un rapport d'étonnement journalier.
- 40 % de la note correspond à l'évaluation de votre travail par votre porteur du projet.
- 40 % de la note correspond à l'évaluation du journal de bord et de votre retour d'expérience personnelle de type portfolio de compétences.

- Votre présence et votre contribution active au projet durant l'ensemble de l'exercice sont obligatoires.
- En cas d'absence non justifiée : 0/20.

Qui est responsable des UE ID00 et ID01 ?

- Mme Barcella Marjorie : marjorie.barcella@utbm.fr

➔ CATÉGORIE STARTUPPER – ID02

Quelles sont les modalités ID02 ?

- Entre 10 et 20 équipes.
- 1 à 3 étudiants par équipe.
- Vous choisissez votre sujet et constituez votre équipe !

Quelle est la mission ?

- Développer les aspects entrepreneuriaux de votre projet : analyse du marché et construction d'un modèle d'affaires.
- En fonction de l'état d'avancement de votre projet, vous pourrez vous voir confier une table d'étudiants réfléchissant à la conception technique de votre solution.

Comment participer ?

- Il vous suffit de remplir le questionnaire ci-dessous en indiquant un descriptif de votre projet et son état d'avancement
- En raison d'un nombre de places restreint, un processus de sélection a été mis en place pour sélectionner les équipes startupper.
- Lien pour vous inscrire : <https://innovation-crunch.utbm.fr/espace-etudiants/>

Quels sont les critères d'évaluation ?

- 1 crédit ECTS (TM)
- 30 % de la note correspond à l'évaluation des livrables de la semaine et d'un rapport d'étonnement journalier.

- 70 % de la note correspond à l'évaluation des livrables finaux : vidéo (3 min) et slides présentant votre Business Model
- En cas d'absence non justifiée : 0/20.

Qui est responsable de l'UE ID02 ?

- Mme Cabaret Katy : katy.cabaret@utbm.fr

➔ CATEGORIE ASSISTANT FABMANAGER/RÉFÉRENT - ID03

Quelles sont les modalités ID03 ?

- Entre 20 et 24 étudiants.

Quelle est la mission ?

- Assister les référents des équipes projets ID00 et ID01
- Être le référent privilégié de 6 à 8 équipes "projet industriels" ID00 et ID01. Vous faciliterez les liens entre les porteurs de projets, les étudiants, les experts. À l'écoute des étudiants, vous les encouragez et leur apporterez votre soutien.
- Assister l'équipe de fabmanagers professionnels dans la gestion du Fablab et de ses espaces Quick&Dirty et Maker.
- Accompagner les équipes dans la réalisation de leurs maquettes et démonstrateurs aux espaces Maker et Quick&Dirty.

Comment participer ?

- En raison d'un nombre de places restreint, un processus de sélection a été mis en place pour sélectionner les étudiants souhaitant rejoindre cette catégorie.
- Lien pour vous inscrire : <https://innovation-crunch.utbm.fr/espace-etudiants/>

Quels sont les critères d'évaluation ?

- 1 crédit ECTS (TM)
 - Vos activités seront suivies et évaluées pendant la semaine du CRUNCH TIME par un fabmanager référent
 - Un rendu final spécifique vous sera demandé sous la forme d'un journal de bord.
-

- **40 % de la note** correspond à l'évaluation de votre travail par votre fabmanager ou référent UTBM.
- **60 % de la note** correspond à l'évaluation de votre journal de bord.
- En cas d'absence non justifiée : 0/20.

Qui est responsable de l'UE ID03 ?

- Mme Barcella Marjorie : marjorie.barcella@utbm.fr

→ ADOPTEZ LA BONNE CONDUITE !

- Repérez les issues de secours
- Veillez les uns sur les autres et alertez en cas de problème
- Conformez-vous aux consignes des encadrants (Enseignants ou Personnels techniques et administratifs)
- Adoptez une attitude responsable vis-à-vis de la propreté des lieux et limitez les déchets.

Toute l'équipe
d'organisation est
impatiente de vous
retrouver à l'Axone pour
vivre ensemble cette 6^e
édition de l'UTBM
Innovation CRUNCH TIME

