

## REFERENTS - INFORMATIONS PRATIQUES



Vous êtes le référent privilégié des équipes, facilitateur du lien entre les porteurs de projets, les étudiants, les experts. A l'écoute des besoins des étudiants, vous les encouragez et apportez votre soutien. Faites le tour des équipes de l'îlot une ou deux fois dans l'après-midi pour vérifier que tout va bien. S'assurer chaque fin d'après-midi que les FICHES correspondant aux différents Jalons de la semaine sont bien renseignées par les équipes.

**Merci pour votre implication dans cet évènement !**

### Quelles sont les autres missions : experts et fabmanagers ?



**L'expert** conseille et guide les étudiants sur un domaine d'expertise précis. Sur RDV de 15 à 30 minutes à la demande des étudiants via des totems placés au centre de la fosse. Des experts techniques, en design, ergonomie, sociologie, ou encore psychologie sont recherchés.



**Le fabmanager** accompagne les étudiants lors de la réalisation des « maquettes » et « démonstrateurs ». Il se situe principalement dans la zone Fablab, avec ses espaces "Quick & Dirty" et "Maker".

### Plus d'informations dans le Guide Pratique à destination des étudiants.

#### Pensez à rappeler aux étudiants la présence :

##### De la Bibliothèque (cursive)

##### Des experts

- Pour des conseils sur un domaine d'expertise précis. RDV de 15 à 30 minutes à la demande des équipes. Des Totems, placés au centre de la salle, à côté du Comptoir des Compétences, permettent aux étudiants de déposer leurs questions.

##### Du FabLab organisée autour de 3 espaces :

- **Espace "Quick&Dirty"** : Cet espace est dédié au maquetage "Quick&Dirty" (carton, couture, ...)  
=> Pour y accéder, se présenter au **Comptoir "Quick&Dirty"** avec une **"Fiche3 Maquette"**
- **Espace Maker** : Cet espace propose des machines et outils de prototypage rapide tels que l'impression 3D, la découpe laser, un espace électronique et de bricolage.  
=> Pour y accéder, se présenter 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 LEGO®, Playmobil®, etc., permet de maquette 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 ou psychologie sont là pour accompagner les équipes dans l'immersion en situation réelle.

⇒ Pour y accéder, se présenter au **Comptoir "Living Lab"** avec un scénario d'usage à tester.

### Zone Rencontre pour le pitch du vendredi

- Espaces privés à réserver sur Moodle / ID01

### Absences et retards

- Les étudiants doivent prévenir et justifier leur absence. Voir les modalités sur Moodle / ID01 ou au comptoir des compétences.

### Déplacement des étudiants pour visite en entreprise ou autre

- Tout déplacement hors du site de l'Axone doit être organisé en dehors des horaires de travail en équipe à l'Axone (avant 13h30 - après 18h30). Pour tous leurs déplacements dans le cadre du projet les étudiants doivent signer une **Attestation de Déplacement (DFP)** disponible au Comptoir des compétences.

### Les maquettes *(ce protocole peut évoluer en fin de semaine)*

- Les maquettes sans composants électroniques ou éléments prêtés par le CRUNCHLAB (éléments LEGO®, Playmobil®, ...), sont à remettre au porteur de projet.
- Les maquettes non récupérées seront démontées sur place à l'espace Quick & Dirty :
  - Les éléments récupérables (composants électroniques ou éléments prêtés par le CRUNCHLAB) seront récupérés.
  - Les matières recyclables (carton et autre) seront triées.
  - On récupère aussi les impressions 3D pour recyclage.

### Évaluations

- **Évaluation du porteur de projet** (Pitch et démonstrateur) : 40% de la note de l'équipe. *Le porteur trouvera la fiche d'évaluation au comptoir des compétences ou dans le "Guide du porteur de projet" distribué au début du Crunch Time.*
- **L'évaluation par l'équipe pédagogique** (après l'événement) :
  - 20 % : Évaluation des livrables (Jalons) de la semaine et du rapport d'étonnement
  - 40 % : Évaluation du livrable final (Journal de bord à rendre sur Moodle)

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

### Contacts Teams ou sms :

**Contacts principaux pour l'équipe pédagogique :**

- Marjorie Barcella (ID01 & ID03) - 06 62 53 16 76
- Katy Cabaret (ID02 Startuppers) - 07 61 18 87 07
- Lucas Ramory (ID03 Assistants Fabmanagers) - 03 84 58 33 07
- Pauline Begue (Référénts) - 03 84 58 35 69
- Florent Petit (Conférences) - 03 84 58 36 03

- Pierre-Alain Weite (Référénts et Experts) - 06 79 74 04 13

**Comptoir des compétences**

- Catherine Coulot
- Julie Lucchina

**Organisateurs**

- Olivier Lamotte – 06 08 52 03 68
- Marjorie Barcella (pédagogie) - 06 62 53 16 76
- Laurent Cachalou (Porteurs et sujets) - 03 84 58 37 03

- Cécile Rousseau (Logistique et Accueil) - 06 63 14 65 83

**Espaces Quick&Dirty & Maker**

- Lucas Romary - 03 84 58 33 07
- Frederick Zann - 03 84 58 34 01

**Espaces Linving Lab**

- Marjorie Barcella - 06 62 53 16 76
- Florence Tyndiuk - 03 84 58 32 83