



Règlement – Concours Innov'Étudiant 2025

Thème : Réinventez un objet du quotidien pour transformer votre espace de travail en une expérience sensorielle unique.

Défi : 48 heures pour imaginer, modéliser et donner vie en impression 3D un prototype qui améliore le confort, la créativité ou la concentration.

1. Objectif

Stimuler la créativité, l'innovation et le travail en équipe autour d'un défi de design et de conception mêlant **impression 3D** et **stimuli sensoriels** (sons, lumière, textures, odeurs...).

2. Public & Conditions de participation

- Concours **ouvert à tous les étudiants** (licence, master, écoles d'ingénieurs, design, arts, etc.).
- **Équipe de 4 à 6 personnes**.
- Être **inscrits dans un établissement d'enseignement supérieur** au moment du concours.
- **Aucune expérience préalable requise** : curiosité et esprit d'innovation bienvenus.

3. Consignes

- **Intégration de stimulations sensorielles** dans le projet.
- **Respect des horaires** et des règles de collaboration.
- Chaque personne vient avec son propre **ordinateur portable capable de faire tourner SolidWorks ou autre logiciel de modélisation**

4. Matériel mis à disposition

- **Bureaux et espaces de travail**.
 - **Mentors / coachs spécialisés** pour l'accompagnement technique.
-



5. Déroulement Détaillé du Concours

Jour 1 – Exploration & Idéation

Matin (9h00 – 12h30)

- Accueil et mot d'ouverture.
- Présentation du thème, des objectifs et des **critères d'évaluation**.
- Présentation des outils disponibles.
- Brainstorming.
- Choix final de l'objet à transformer (libre ou parmi une liste proposée).

Après-midi (13h30 – 18h00)

- Élaboration du concept : **croquis, moodboard, maquette** ou **storyboard**.
- Définition des **stimulations sensorielles** (visuel, sonore, tactile, olfactif...).
- Conception 3D de l'objet.
- Lancement ou planification de l'impression 3D.

Objectif fin J1 : un **concept clair**, un **modèle 3D prêt à imprimer**.

Jour 2 – Prototypage & Présentation

Matin (9h00 – 12h30)

- Finalisation du **prototype**.
- **Tests** et validations techniques / esthétiques.

Après-midi (13h30 – 17h30)

- Finalisation du prototype et **mise en scène sensorielle**.
- Préparation de la **présentation finale** (démonstration et argumentaire).

6. Projets & Accompagnement

- Les équipes travaillent sur l'**objet de leur choix** ou une **sélection proposée**.
- Des **mentors** et **coachs** accompagnent les équipes pendant toute la durée du concours.



7. Livrables attendus

- Mise en scène sensorielle cohérente avec le concept.
- Un modèle 3D (SolidWorks ou équivalent)
- Une pièce imprimée (imprimée par les organisateurs)
- Une présentation synthétique du concept (pitch oral avec support visuel).

8. Critères d'évaluation

- Utilisation efficace des **sens** par l'utilisateur.
- **Fonctionnalité** et adéquation avec la mission initiale de l'objet.
- Impact **émotionnel** et ressenti de l'utilisateur.
- **Utilité** dans un cadre de travail intellectuel.
- Valeur ajoutée par les **stimulations sensorielles**.
- **Originalité** et **créativité** du concept.
- **Pertinence** par rapport au sujet.
- **Faisabilité** et **réalisme** du projet.
- **Esthétique** et **ergonomie**.
- **Clarté** de la présentation et **qualité du prototype**.

*Si certaines stimulations sensorielles (lumière, son, odeur, etc.) ne peuvent pas être réalisées sur place, elles doivent au minimum être **prises en compte et intégrées conceptuellement** dans le prototype ou sa présentation.*