

U.E. Projet d'équipe - Hackaton IHME - 60H

Le hackathon est une méthode d'apprentissages collaboratifs issus des problématiques et des besoins d'innovation des entreprises. Des sociétés partenaires proposent des problématiques d'innovation dans le domaine du sport internes à leur entreprise. Les étudiants, par équipes de 2 ou 3, auront 60 heures pour répondre au mieux à la problématique d'entreprise qui leur sera attribuée. Les étudiants devront avoir une approche de l'innovation centrée sur l'humain à travers une démarche de design thinking. Pour être considérées comme réussies, les innovations devront résoudre les trois dimensions que sont la désirabilité, la faisabilité et la viabilité.

- Désirabilité : Ce produit ou service répond-il à un besoin réel du client ?
- Faisabilité : Pouvons-nous développer une solution techniquement réalisable et meilleure que celle des concurrents
- Viabilité : Existe-t-il un modèle économique viable autour de ce produit ou service ?

A l'issue de cette compétition stimulante, à une date et horaire fixée, chaque équipe propose un projet qu'elle a confectionné elle-même puis elle fait un pitch devant le jury associé à leur problématique. Le meilleur projet est alors sélectionné par l'entreprise partenaire. Cette méthode d'enseignement participative permet aux étudiants de mobiliser leurs connaissances, et de travailler en équipe afin de partager leurs expertises dans une ambiance ludique, dynamique et compétitive. Les résultats y sont obtenus grâce à l'intelligence collective. Dès lors, le groupe revêt une place toute fondamentale au cœur de la démarche d'hackathon. A l'issue de la compétition, l'objectif de l'entreprise est de mettre en place la solution trouvée par la meilleure équipe, afin de répondre à la problématique posée au départ.

L'hackaton IHME aura un quadruple objectif :

- 1- Rassembler les ingénieurs diplômés et élèves, les entreprises et l'écosystème de l'innovation (UMR, composantes AMU, SATT et incubateurs) autour des défis de notre société dans le domaine de l'innovation sportive, santé et bien-être.
- 2- Encourager la diversité, la mixité et la coopération intergénérationnelle (et si possible interdisciplinaires entre étudiants de différentes composantes)
- 3- Renforcer les liens entre les associations, les écoles et les étudiants
- 4- Promouvoir l'excellence de nos formations au travers des entreprises et des diverses retombées du hackathon

Dans les années futures, l'épreuve pourra être ouverte à d'autres composantes d'AMU pour fédérer toutes les compétences pour permettre une réelle faisabilité du projet. Elle accueillera les étudiants, les associations d' alumni, les associations étudiantes.

Chaque hackathon mettra à disposition des experts, des coaches, des mentors pour accompagner en compétences les équipes concurrentes sur la gestion de projet, le design, le user-case... Il s'agit de dispenser des conseils techniques ou business afin d'aider les étudiants à réaliser leur concept d'un point de vue faisabilité commerciale et technique...

Critères d'évaluation : Un jury d'experts sera composé d'ingénieurs et de scientifiques ou d'entreprises partenaires. Pour distinguer le meilleur projet, il s'appuiera sur les quatre critères suivants :

- Le respect de la thématique et des objectifs du hackathon ;
- Le réalisme du projet, qui doit rester innovant ;
- L'évaluation du prototype/du projet (expérience utilisateur, design et fonctionnalités)
- L'évaluation de la présentation du projet (en Anglais) en cinq minutes.

Le livrable remis sera un dossier et comprendra une présentation du projet.

L'organisation du hackaton se fera en partenariat avec le **réseau PEPITE** (acronyme désignant les Pôles Étudiants Pour l'Innovation, le Transfert et l'Entrepreneuriat). <https://www.pepите-france.fr/>