

Les 24h de l'innovation® de la Réunion 2016

3ème édition

Sélections :18 et 19 février 2016

Finale: 20 février 2016

Les 24h de l'innovation® PRINCIPE

Des équipes composées d'**étudiants**, de **lycéens** et de **collégiens** ont 24h pour développer des solutions innovantes en réponse à des sujets proposés par des entreprises, des laboratoires, des créateurs locaux...

Les participants présentent ensuite leurs résultats avec une vidéo en 3mn devant un jury qui désigne 3 équipes gagnantes dans chaque établissement participant.

L'équipe lauréate de chaque établissement concourt ensuite pour le classement académique

DEROULEMENT GENERAL

Jeudi 18 février 2016 à 10h00 : Démarrage

présentation des 20 sujets proposés par des entreprises, des laboratoires, des créateurs, des enseignants, ...

Choix d'un sujet pour chaque équipe (7 à 8 équipes au lycée Hinglo)

Pendant 24h

recherche – brainstorming – étude – analyse – conception SOLUTION INNOVANTE (un concept, une idée...)

Les participants ne sont pas autorisés à quitter le site pendant les 24h, tout le matériel nécessaire est mis à disposition sur place (ordinateur, accès internet, nourriture, boissons, salle de repos et salles d'eau).

<u>Vendredi 10h00</u> - Remise des productions : une vidéo de 3min par équipe

Vendredi 10h30 - Jury local (professionnels, formateurs, chercheurs..) : classement des équipes. Les 3 premières équipes sont récompensées par des lots.

L'équipe lauréate participera à la finale académique le samedi 20 février 2016 à 10h au lycée Geoffroy de Ste Clotilde.

EXEMPLES DE SUJET (session 2015)

Le GSM Photosphérique La marmite à riz du futur L'emballage fraîcheur

L'ergonoplateau

Le tapis 2.0

La valise 2.0

Le toit frais

Les déchets vivants

Les vers blancs voyageurs

L'électro-capot

La voiture ambiante La selle fraîcheur

Le motard peinard

La météo des routes

Le dessalinateur portatif

La boite aux lettres 2.0

La poubelle intelligente

Le parapluie du futur

Le VU du futur

Le bus 2.0

Le coupe vent 2.0

PRODUCTION A PRESENTER AU JURY

Les équipes participantes doivent produire et présenter une vidéo

La vidéo :

La durée de la **vidéo** ne doit pas dépasser **3 minutes**.

La vidéo doit être explicite sur le fonctionnement de l'innovation présentée, le jury doit pouvoir comprendre le concept de l'idée proposée uniquement à partir de la vidéo.

L'innovation présentée reste une idée, un concept. Le jury ne demande pas que ce concept soit en l'état réalisable. Elle doit rester dans l'ordre du concevable, mais ne pas être restreinte par ou à des calculs scientifiques. L'objectif est de favoriser la créativité (vidéo rtf)

À la fin du visionnement de la vidéo, le jury pourra poser des questions aux membres de l'équipe

CRITERES D'EVALUATION

Innovation	9 pts
Caractère innovant	6
0 : pas innovant - 3 : innovation incrémentale - 6 : innovation de rupture	
Réponse à la problématique du sujet	3
	2
Aspects scientifiques et techniques	3 pts
Notions solides et documentées	2
Faisabilité technico-économique	1
Qualité de l'exposé	4 pts
Présentation et vidéo structurées, claires et pertinentes (respect du temps)	2
Réponse aux questions	2
Eco-responsabilité	3 pts
Concept qui répond au développement durable	3
Composition de l'équipe	1 pt
Respect de la Composition de l'équipe	1
	20

EXEMPLES DE LOTS & RECOMPENSES

GO PRO
IPAD
IPOD
Haut-parleurs Bluetooth
Casque Audio

. . .







CONDITIONS DE DEROULEMENT

- > Les participants sont libérés de cours pendant les 2 jours de la manifestation les 18 et 19 février.
- > Autorisation parentale pour les élèves mineurs, autorisation de droit à l'image.
- > Salles de travail (P03 & P04) : 8 ilots de 6 places avec 2 postes informatiques internet. Prévoir un Smartphone pour la vidéo.
- ➤ Une salle de repos (P02): coin repas, boissons fraîches, quelques matelas
- > Salles d'eau (douches internat). Prévoir affaires de toilette et de rechange
- ➤ Les repas, déjeuner et diner du 18, petit-déjeuner du 19, sont offerts. Ils sont apportés (plateaux) et pris en salle de repos P02.
- > Des enseignants encadrent les équipes. Ils ont un rôle de coach, de conseiller, d'aide technique et de motivateur.

COMPOSITION ET FORMATION DES EQUIPES

7 à 8 EQUIPES DE 5 A 6 PARTICIPANTS

1 étudiant (BTS, école d'ingénieur, école d'architecture...)

1 à 2 collégiens

3 à 4 lycéens (2^{nde}, 1^{ère} ou terminale)

Dont au moins une fille