

GAME
BRAIN

BOULAN



24 & 25
NOV. 2023



LE CONCEPT

Créer des synergies, percuter des idées et ouvrir le champ des possibles pour des start-up créées par des étudiants de toute la France, le tout en moins de 24 heures. Voici le concept de Game Of Brain, organisé par le YEC, l'incubateur étudiant de la Technopole de l'Aube en Champagne.

L'objectif de Game Of Brain, depuis sa création, est de sensibiliser les étudiants du territoire à la création d'entreprises innovantes.

Pour la première fois cette année, l'événement avait un rayonnement national grâce au soutien de Pépité France.

Les 24 et 25 novembre 2023, les étudiants et porteurs de projets ont été accompagnés et guidés par un réseau d'experts et ont profité d'ateliers thématiques tournés autour de la mise en place d'un projet entrepreneurial.

« Enthousiasmant, énergique et efficace : voici trois mots qui résument à merveille cette édition de Game Of Brain.

L'engagement de Pépité France a donné une toute nouvelle dimension à notre événement ! Les étudiants du territoire ont eu l'opportunité de se frotter à 12 projets de très grande qualité. Ce qui, je l'espère, suscitera encore et toujours plus de vocations !

Je suis toujours aussi impressionné par la qualité des travaux réalisés en si peu de temps.

Mobiliser l'intelligence collective : ça fonctionne ! »

Francis Bécard

LES ATELIERS

STORYTELLING & COMMUNICATION

Animé par Alexia Bernardi, Directrice marketing et communication du Studio Ikadia à Troyes.

Alexia a guidé les étudiants sur les essentiels à mettre en place lorsqu'on veut créer une marque qui clique !

Les fondamentaux de l'identité de marque, en passant par le positionnement, le nom, les valeurs et convictions, l'identité visuelle et numérique.

L'ART DU PITCH

Animé par Ahmed Serend, comédien et metteur en scène.

Ahmed a rencontré 2 fois chaque groupe d'étudiants dans la journée afin de les préparer à leur pitch devant le jury.

Approche verbale et gestuelle, il les a briefés dans cet exercice pas toujours évident.

LE PROGRAMME

VENDREDI 24 NOVEMBRE

Au Troyes Fois Plus

18h00

Accueil des étudiants et des porteurs de projets

18h30

Pitch des 12 porteurs de projets et vote des étudiants

19h30

Cocktail de bienvenue

21h00

Soirée Nuit Campus 3

SAMEDI 25 NOVEMBRE

À la Technopole de l'Aube en Champagne

8h00

Accueil et petit déjeuner

8h30

Constitution des équipes

9h00 - 12h45

Première session de travail
Atelier Storytelling & communication
Atelier pitch de 15 min (en équipe)

12h45

Déjeuner

13h30 - 17h30

- Check Point (centre d'aide)
- Deuxième session de travail
- Atelier pitch de 20 min (en équipe)

17h00

Début des passages devant le jury

19h30

Remise de prix

20h00

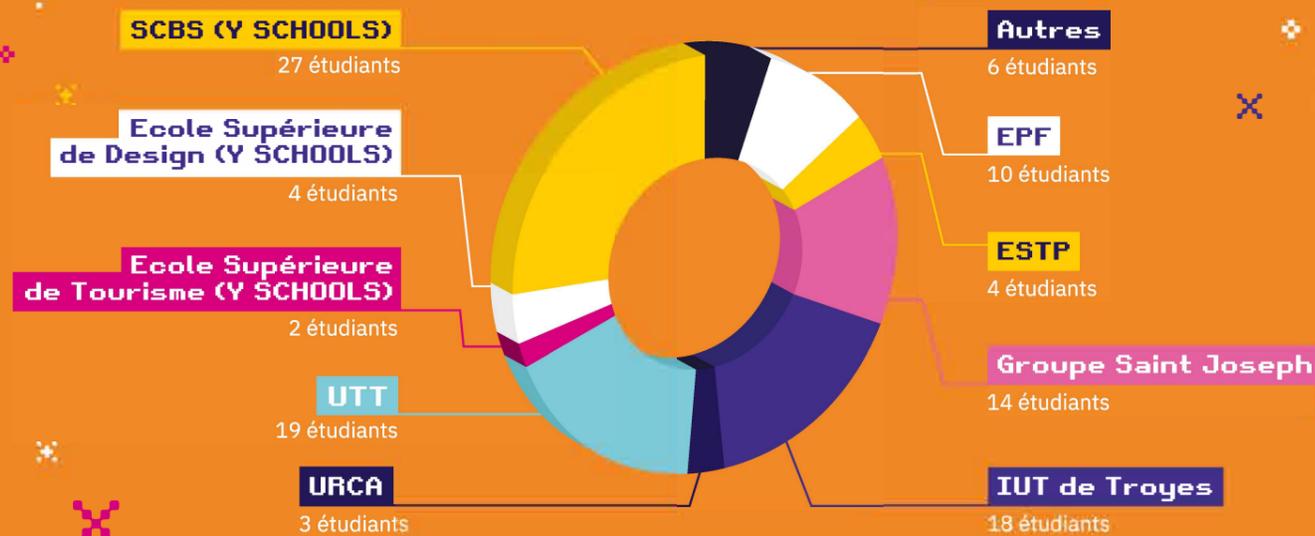
Cocktail de clôture

LES PARTICIPANTS



124 PARTICIPANTS

Dont 17 porteurs de projets ISSUS DES PÉPITE DE TOUTE LA FRANCE.



7 Pépité étaient représentés :

- Pépité Champagne-Ardenne ;
- Pépité PACA Est ;
- Pépité Bretagne ;
- Pépité ECA Gironde ;
- Pépité Provence ;
- Pépité Lille HDF ;
- Pépité Clermont Auvergne.

Et 107 étudiants troyens des établissements d'enseignement supérieur, dont notamment :

- IUT de Troyes ;
- UTT ;
- ESTP ;
- EPF ;
- URCA ;
- Groupe Saint Joseph - La Salle.
- Les écoles de Y SCHOOLS : SCBS ;
- École Supérieure de Design ;
- École Supérieure de Tourisme.

PRESSE

Troyes Aube Radio
23 NOV. 2023



L'Est-éclair
28 NOV. 2023



Canal 32
05 DEC. 2023



SOUTENU PAR

pépité France

LES ÉTABLISSEMENTS

UNIVERSITÉ DE REIMS CHAMPAGNE-ARDENNE

utt UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE TROYES

YSCHOOLS

epf ENGINEERING SCHOOL Creating the Future Together

Groupe Saint Joseph La Salle Troyes

campus La Salle

UIMM

iUT Troyes

estp

LES PROJETS

★★★ 1ÈRE PLACE



HYGIDE

Par Mathilde Ballester et Arthur Cognet

■ Pépite Provence

Un stylo conçu pour les infirmiers afin d'éviter les accidents d'exposition au sang.

« Cette expérience a été extrêmement enrichissante.

Pouvoir se confronter à des avis extérieurs d'étudiants qui sont intéressés par l'entrepreneuriat était vraiment super. Cela nous a ouvert de nouvelles perspectives d'évolution concernant notre projet. De plus les ateliers pitch ont vraiment été très enrichissants.

Concernant l'organisation, il n'y a absolument rien à redire, c'était très bien mené ! Encore merci pour cette fabuleuse expérience !!! »

★★★ 2ÈME PLACE

SIMPLYLOCK

Par Anaïs Remen

■ Pépite Champagne-Ardenne

Une serrure inclusive qui consiste à faciliter le quotidien de nombreuses personnes ayant des besoins spécifiques.



★★★ 3ÈME PLACE



EDUC'EVASION

Par Laura Ortali et Valentine Page-Giamberini

■ Pépite PACA Est

Une gamme de boxes ludo-pédagogiques immersives, inspirées de l'univers captivant des Escape Games.

« Notre expérience à Game of Brain ne comporte que des aspects positifs. L'équipe qui nous a accueilli est exceptionnelle ! L'organisation est remarquable ! L'ambiance était super !

Tout au long de ces 24 heures, nous avons fait de nombreuses rencontres enrichissantes et recueilli de précieux conseils et avis. Notre équipe était top et les étudiants étaient vraiment investis. Ils ont apporté leurs compétences sur de nombreux aspects de notre projet. Questionnements, remises en question, conseils et inspirations étaient vraiment de la partie !

En tant qu'étudiantes entrepreneures, ce type d'événement est indispensable pour nous. Nous n'avons aucun regret. **Nous gardons de beaux souvenirs et nous aurions voulu que ça dure encore plus longtemps ! »**

LA DOUCE ÉTINCELLE

Par Dana Beuret

■ Pépite Champagne-Ardenne

Produits parfumés artisanaux (notamment des bougies).

« C'est un sacré défi de trouver les mots justes pour décrire cet événement si intense et enrichissant. Je pense qu'il est nécessaire de souligner que Game of Brain est plus qu'un simple concours.

La grande force de cet événement c'est de rassembler et de rapprocher des porteurs de projets de la France entière. Il y règne un esprit de cohésion et de colonie de vacances qui fait du bien surtout quand on est seul dans son projet.

J'ai aussi été agréablement surprise par les étudiants. En m'inscrivant je ne m'attendais pas à recevoir une telle aide et à voir des étudiants si impliqués dans les projets des différents porteurs.

Je suis très reconnaissante envers l'équipe organisatrice, je garde des souvenirs merveilleux de cette journée. Merci ! »

OXALYA

Par Nathan Bodin et Mathis Lallement

■ Pépite Champagne-Ardenne

Solution modulaire pour faire de l'agriculture en aéroponie (forme de culture hors-sol prometteuse).

« Ces 2 jours de Game Of Brain organisés par le YEC de la Technopole de l'Aube nous ont permis de vivre une expérience inoubliable.

De cette expérience nous n'en retenons que du positif : d'une part pour avoir pu avancer sur notre projet entrepreneurial, mais nous avons surtout forgé des liens forts avec les différents participants de cet événement.

L'équipe d'OXALYA remercie donc toute l'équipe organisatrice de ce GOB 2023. »

NEOCA

Par Maxence Guiet

■ Pépite Bretagne

Casque de vélo pliable adapté à votre style.

DEAL

Par Jonathan Godefroid et Souhaeb Saadaoui

■ Pépite Clermont Auvergne

Une application de vente de plats faits maison entre particuliers.

MYCELIATION

Par Noé Philippe

■ Pépite Champagne-Ardenne

Isolation responsable à base de matériaux myco-composites (à partir de champignons).

« J'ai beaucoup appris d'un point de vue humain durant Game of Brain. Notamment que ce n'était pas facile de manager une équipe quand on a la tête dans le guidon. Mais encore plus important, cela m'a confirmé qu'il me fallait impérativement des associés.

Merci à toute l'équipe pour l'organisation de GOB ! »

GROWTH STUDENT

Par Jean-Philippe Boulardin

■ Pépite PACA Est

Améliorer le niveau scolaire des étudiants et favoriser l'ascension sociale grâce à un écosystème.

HYPOCAPS

Par Maë Legardeur

■ Pépite ECA Gironde

Une pastille alimentaire riche en glucide rapide pour les personnes sujettes aux hypoglycémies.

« Game of Brain a été une super expérience, le fait de travailler avec des étudiants, d'avoir des retours, un regard neuf sur le projet est très enrichissant.

Ainsi que toute l'organisation de l'équipe de la Technopole de l'Aube en Champagne, c'est vraiment top ! Merci. »

SAVIOR

Par Gauthier Hue

■ Pépite Lille Hauts-de-France

Panneau de bois plus responsable qui redonne vie aux déchets bois, réduit le gaspillage et crée une matière durable.

COMPASS WATCH

Par Théo Sauvanud

■ Pépite Champagne-Ardenne

La première montre mécanique embarquant une boussole. Elle vous permet d'arriver à l'heure au bon endroit.

ACCUEIL AU TROYES FOIS PLUS



ATELIER STORYTELLING & COMMUNICATION



SESSIONS DE TRAVAIL



PASSAGES DEVANT LE JURY



CHECK POINT



ATELIER PITCH



REMISE DES PRIX



9 MEMBRES DE JURY

Anne-Marie Zeltz

- Conseillère départementale, Représentante de Philippe Pichery, Président de la Technopole de l'Aube en Champagne

Marianne Citron

- Directrice Pépite Champagne-Ardenne

Pascal Lafon

- Directeur des relations entreprises, UTT

Carlos Martins

- Directeur du Campus de Troyes, ESTP

Anne Jussiaume

- Vice-Présidente à l'Éthique, Déontologie, Représentante de l'Université pour la Champagne-Sud, URCA/IUT

Johann Lesire

- Chef d'établissement, Groupe Saint Joseph – La Salle

Julien Renoult

- Directeur Général, Y SCHOOLS

Valentin Maillet

- Ingénieur d'Etudes, EPF

Olivier Frey

- Responsable de l'accompagnement, Technopole de l'Aube en Champagne

6 EXPERTS

FINANCE

Frédéric Dussolier

- Enseignant, Groupe Saint Joseph, La Salle

MARKETING

Tony Thuillier

- Responsable marketing et communication, Technopole de l'Aube en Champagne

DESIGN/UX

Julien Robert

- Designer

DATA/IT

Aurélien Benel

- Maître de conférences en informatique, UTT

PROTOTYPAGE

Valentin Maillet

- Ingénieur d'Études, EPF

BUSINESS MODEL/DISTRIBUTION

Olivier Frey

- Responsable de l'accompagnement, Technopole de l'Aube en Champagne

ILS SONT PARTENAIRES



BANQUE des
TERRITOIRES
GROUPE CAISSE DES DÉPÔTS



ILS NOUS SOUTIENNENT



ILS ONT PARTICIPÉ À GAME OF BRAIN 2023

« Ce week-end j'ai eu la chance de participer à Game of Brain organisé par le YEC et la Technopole de l'Aube en Champagne.

Une expérience très enrichissante où j'ai pu mettre au défi mes compétences en tant que pitcheuse.

Je suis ravie d'avoir pu participer à la victoire de Hygide qui porte un projet qui m'a particulièrement parlé.

Je remercie le YEC et la Technopole de l'Aube en Champagne de nous avoir offert cette opportunité. »

Océane Perrin

■ Étudiante à l'EPF et SCBS



« Merci au YEC pour l'accueil, le très bon contact avec les équipes, et l'opportunité de participer à ce genre d'événement où l'on est vraiment utile pour les étudiants.

J'ai été agréablement surpris par la teneur des projets : très concrets, très humains, de l'éco-conception, de l'artisanat, du social... C'était un plaisir de pouvoir les aider à faire évoluer leurs idées.

Encore félicitations pour ce bel événement ! »

Julien Robert

■ Designer

« Game of Brain a été particulièrement enrichissant pour moi en termes d'expérience et d'apprentissage !

Cette expérience m'a permis de développer mes compétences dans un contexte de travail collaboratif au sein de l'équipe de SimplyLock, tout en affinant mes aptitudes à la présentation de projet.

Au plaisir de vivre de nouvelles expériences aussi enrichissantes que celle-ci. »

Alexis Fernando Kebeuden

■ Étudiant à SCBS

REMERCIEMENTS

L'édition 2023 de Game of Brain prenait pour la première fois une tournure nationale en accueillant des porteurs de projets des Pépite de toute la France.

Nous sommes ravis que ce format ait été un franc succès. Nous tenons à vous remercier, vous étudiants troyens, porteurs de projets de toute la France, référents des établissements et écosystèmes d'entrepreneuriat étudiant, membres du jury, partenaires et toutes les personnes qui ont fait de cet événement, une fois encore, une réussite !