

GAME  
BRAIN

# BOULAN



15 & 16  
NOV. 2024

YEC  
YOUNG  
ENTREPRENEUR  
CENTER

Technopole de l'Aube  
en Champagne

# 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.**

C'était la deuxième fois que l'événement avait un rayonnement national grâce au soutien de Pépite France. Des candidatures venues de tout le territoire nous ont permis de sélectionner les meilleurs étudiants entrepreneurs pour cette édition 2024.

Les 15 et 16 novembre, 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.

« Quelle belle aventure, une fois encore !

Game of Brain c'est une occasion unique pour nos étudiants troyens de découvrir le monde de l'entrepreneuriat et d'apporter leurs compétences à un projet concret.

Susciter l'envie d'entreprendre est l'un des objectifs de notre incubateur étudiant. C'est grâce au soutien renouvelé de Pépite France et des autres Pépite régionaux que cet événement a pu prendre une ampleur nationale pour la deuxième fois et que les meilleurs projets d'étudiants entrepreneurs du territoire se sont challengés pendant 12 heures à nos côtés.

**Je suis ravi du succès de cette édition 2024 !** »

**Michaël Noblot**

Directeur Délégué de la Technopole de l'Aube en Champagne

# 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 claque !

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

## VENREDI 15 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 16 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**

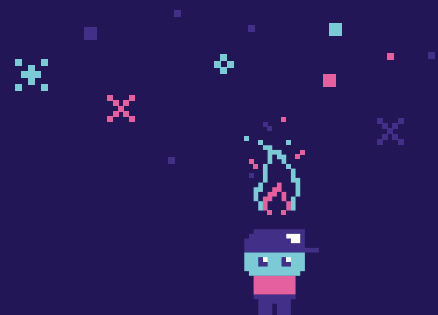
Début des passages devant le jury

**19h30**

Remise de prix

**20h00**

Cocktail de clôture



# LES PARTICIPANTS



**117**  
PARTICIPANTS

Dont **15**   
porteurs de projets  
ISSUS DES PÉPITE  
DE TOUTE LA FRANCE.

## 10 Pépité étaient représentés :

- Pépité Champagne-Ardenne ;
- Pépité PACA Est ;
- Pépité Sorbonne-Université ;
- Pépité CY Entreprendre ;
- Pépité Nord-Aquitain
- Pépité Provence ;
- Pépité Pays de la Loire ;
- Pépité Clermont Auvergne ;
- Beelys ;
- ECA

## Et + de 100 étudiants troyens des établissements d'enseignement supérieur :

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

# LE STUDIO

Grande nouveauté cette année ! Une équipe surprise a vu le jour : Le Studio.

Composée uniquement d'étudiants, cette équipe devait créer un projet de start-up de A à Z en moins de 12 heures. Accompagnée par un mentor, Marvin Chazelon, entrepreneur et investisseur, le Studio a élaboré un projet d'assistant virtuel de mode.

Leur travail et leur pitch de qualité a séduit le jury et les membres du Studio se sont vu attribuer le prix coup de cœur de cette édition de Game of Brain.



## PRESSE

L'Est-éclair  
26 NOV. 2024

INNOVATION ÉTUDIANTE  
Game of Brain :  
trois projets primés



Canal 32  
20 NOV. 2024



## SOUTENU PAR



## LES ÉTABLISSEMENTS



# LES PROJETS

☆☆☆ 1ÈRE PLACE



## BOOKLINK

Par Angélique Carreno

■ Pépîte Clermont Auvergne

Réseau de communication dédié aux lecteurs. En indiquant ses préférences littéraires, il est possible de swiper et matcher avec les ouvrages, mais aussi discuter avec les personnes qui ont matché les mêmes livres.

« Game of Brain était une super expérience !

J'ai eu la chance d'avoir une équipe investie et intéressée pendant toute la journée, c'était super.

Partager mon pitch était une première pour moi et le défi a été relevé avec brio !

Merci à toute l'équipe et aux étudiants pour cette belle aventure. »

☆☆☆ 2ÈME PLACE



## ONE BICYCLE

Par Rémi Devilliers

■ Pépîte PACA EST

Conception et vente de vélos à faible maintenance destinés aux particuliers et professionnels de la location saisonnière de vélos.

« Je suis très heureux d'avoir participé à Game of Brain, ça a été **une aventure entrepreneuriale, mais aussi humaine qui restera gravée dans ma mémoire.**

J'ai été agréablement surpris par la qualité de l'organisation et par la bonne ambiance qui a régné avec les autres porteurs de projet et les organisateurs.

La motivation des étudiants était, quant à elle, remarquable ! »

☆☆☆ 3ÈME PLACE

## MÉDÉE

Par Jérémy Richard, Arthur Spalanzani et Pierre Kasparian

■ Pépîte Champagne Ardenne



Grâce à une IA conversationnelle, Médée facilite et personnalise l'accès aux informations de santé. Elle permet aux professionnels de santé de gagner du temps, d'améliorer la qualité des soins et de rester constamment à jour dans leur pratique.

« Nous sommes ravis d'avoir participé à Game of Brain.

Cette expérience nous a permis d'avancer sur une problématique spécifique, mais surtout d'échanger avec d'autres étudiants. Nous pensons avoir réussi à leur donner l'envie d'entreprendre à leur tour.

Merci pour cette belle opportunité ! »

## ACCUEIL AU TROYES FOIS PLUS



## SESSIONS DE TRAVAIL



## CHECK POINT



## ATELIER PITCH



## ATELIER STORYTELLING & COMMUNICATION



## PASSAGES DEVANT LE JURY



## REMISE DES PRIX



## 11 MEMBRES DE JURY

### Céline Blondeau

Directrice de l'EPF Troyes

### Olivier Frey

Responsable Accompagnement, YEC

### Julien Gardan

Responsable d'équipe de Recherche, ESTP

### Anne Jussiaume

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

### Pascal Lafon

Directeur des relations entreprises, UTT

### Johann Lesire

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

### Michaël Noblot

Directeur Délégué, YEC

### Christine Patrois

Conseillère départementale

### Françoise Portier-Guénin

Membre de la Commission Enseignement supérieur - Recherche - Vie étudiante

### Frédéric Serra

Directeur du Développement, Y SCHOOLS

### Élisa Trapier

Représentante Pépîte Champagne Ardenne

## 5 EXPERTS

### FINANCE

#### Frédéric Dussolier

Enseignant, Groupe Saint Joseph, La Salle

### MARKETING

#### Tony Thuillier

Directeur Marketing Communication, Y SCHOOLS

### DESIGN/UX

#### Julien Robert

Designer

### PROTOTYPAGE

#### Arthur Gontier

Coordinateur pédagogique et enseignant, EPF

### BUSINESS MODEL/DISTRIBUTION

#### Olivier Frey

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

# GAME OF BRAIN

## ILS SONT PARTENAIRES



## ILS NOUS SOUTIENNENT



Financé par  
l'Union européenne

La Région  
**Grand Est**

**Aube**  
en Champagne  
LE DÉPARTEMENT

**TROYES**  
**CHAMPAGNE**  
MÉTROPOLÉ

## REMERCIEMENTS

L'édition 2024 de Game of Brain continue sur sa lancée nationale en réunissant des porteurs de projets des Pépité venus de toute la France.

Nous sommes enchantés de constater que ce format rencontre toujours un vif succès. Nous souhaitons adresser nos sincères remerciements à vous, étudiants troyens, porteurs de projets de toutes les régions, référents des établissements et acteurs des écosystèmes d'entrepreneuriat étudiant, membres du jury, partenaires et toutes les personnes qui, une fois encore, ont contribué à faire de cet événement un véritable succès !

