

GAME
OF
BRAIN

BILAN



21 & 22
NOV. 2025

YEC
YOUNG
ENTREPRENEUR
CENTER

TECHNOPOLE
DE L'AUBE
EN CHAMPAGNE

LE CONCEPT

Réunir des compétences, provoquer des rencontres et stimuler la créativité autour de projets portés par des étudiant.e.s entrepreneur.e.s venus de toute la France : c'est l'essence même de Game of Brain, l'événement imaginé et piloté par le **YEC, l'incubateur étudiant** de la Technopole de l'Aube en Champagne.

Game of Brain ambitionne depuis toujours d'éveiller l'intérêt des étudiant.e.s du territoire pour l'**entrepreneuriat innovant**. Grâce à l'appui de Pépite France, l'édition 2025 a une nouvelle fois bénéficié d'un véritable écho national. Les nombreuses candidatures reçues nous ont permis de rassembler une sélection d'étudiant.e.s entrepreneur.e.s aux profils particulièrement prometteurs.

Les **21 et 22 novembre**, les participant.e.s — porteur.euse.s de projets comme étudiant.e.s — ont pu s'appuyer sur l'expertise d'un réseau de professionnel.le.s mobilisé.e.s à leurs côtés. Ils ont également pris part à un atelier dédié à la prise de parole, leur permettant de structurer leurs idées et leur travail de manière claire et impactante.

« Une édition qui restera dans les esprits ! »

Game of Brain permet à nos étudiant.e.s troyen.ne.s de plonger concrètement dans l'entrepreneuriat tout en contribuant à des projets porteurs de sens. Encourager l'esprit d'initiative et révéler des talents fait partie intégrante de la mission de notre incubateur étudiant. Depuis trois ans maintenant, le soutien de Pépite France et des Pépite régionaux a été déterminant pour donner à l'événement une portée nationale. Pendant 12 heures, les équipes d'étudiant.e.s entrepreneur.e.s venues de tout le territoire ont relevé ensemble un véritable défi d'innovation. Une édition 2025 particulièrement inspirante, dont je me réjouis vivement !



Michaël Noblot

Directeur Délégué de la Technopole de l'Aube en Champagne

L'ATELIER

L'ART DU PITCH

Animé par Ahmed Serend, comédien et metteur en scène.

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

Approche verbale et gestuelle, il les a briefé.e.s dans cet exercice pas toujours évident.



LE PROGRAMME

VENDREDI 21 NOVEMBRE

Au Troyes Fois Plus

18h00

Accueil des participant.e.s

18h30

Pitch des 12 projets et vote des étudiant.e.s

19h30

Cocktail de bienvenue

SAMEDI 22 NOVEMBRE

À la Technopole de l'Aube en Champagne

8h00

Accueil et petit déjeuner

8h30

Constitution des équipes

9h00 - 13h00

Première session de travail
Atelier pitch de 16 min (en équipe)

13h00

Déjeuner

14h00-18h00

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



96

PARTICIPANT.E.S

Dont 13 porteur.euse.s de projets
ISSU.E.S DES PÉPITE DE TOUTE LA FRANCE.

7 Pépite étaient représentés :

- Pépite Champagne-Ardenne ;
- Pépite PACA Est ;
- Pépite CY Entreprendre ;
- Pépite PeeL
- Pépite Provence ;
- Pépite Pays de la Loire ;
- Pépite Clermont Auvergne

Et + de 80 étudiant.e.s troyen.ne.s 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.

LES STUDIOS

Composées uniquement d'étudiant.e.s, ces deux équipes devaient créer un projet de start-up de A à Z en moins de 12 heures. Accompagnées par deux mentors, Anaïs Remen, entrepreneure et étudiante, et Philippe Fromentin, entrepreneur et formateur, les Studios ont élaboré deux projets :

- Le Studio d'**Anaïs Remen** : Application de facilitation du tourisme littoral
- Le Studio de **Philippe Fromentin** : Globe interactif de galerie photos de voyage

Leur travail et leur pitch de qualité ont séduit le jury et les membres du Studio d'Anaïs se sont vus attribuer le prix coup de cœur de cette édition de Game of Brain.



LIVE YOUTUBE

Cette année, nous avons choisi de diffuser en direct sur YouTube les passages devant le jury de l'ensemble des projets, pour permettre à tous de suivre et d'encourager les porteurs de projets et étudiants qui pitchaient. Cette initiative a rencontré un réel intérêt, puisqu'elle a généré un total de 375 vues, témoignant de l'engagement de notre communauté et de la pertinence de ce format.



SOUTENU PAR

pépite France

LES ÉTABLISSEMENTS

UNIVERSITÉ
DE REIMS
CHAMPAGNE-ARDENNE

utt
UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE
TROYES

Y SCHOOLS

epf
ENGINEERING SCHOOL
Creating the future together

groupe Saint Joseph
La Salle Troyes
Frères des Ecoles Chrétiennes

campus
La Salle*

UIMM
POLE FORMATION
LA FABRIQUE
DE L'AVENIR

iut
Troyes

estp
CONSTRUCTEURS D'UN NOUVEAU MONDE

LES PROJETS

★★★ 1^{ÈRE PLACE}



AJUSTABLE

Par Justine Don

■ Pépite Clermont Auvergne

Ajustable propose une lingerie sur-mesure et 100 % française, fabriquée sous vos yeux grâce à un système modulable, pour offrir confort, maintien et élégance à toutes les morphologies, même celles oubliées par le marché.

« Game of Brain a été une expérience vraiment enrichissante. »

Elle m'a apporté un regard extérieur précieux sur mon projet et des expertises que je n'ai pas, notamment en marketing et en comptabilité. Et surtout, c'est l'occasion de belles rencontres : d'autres porteurs de projet, des étudiants motivés et une équipe Game of Brain remarquable.



★★★ 2^{ÈME PLACE}



POST+

Par Carolanne Dominjon

■ Pépite Champagne-Ardenne

Post+ simplifie la communication digitale en permettant de publier sur tous ses réseaux en un clic, avec l'aide d'une IA et d'outils pensés pour les étudiants entrepreneurs et créateurs.

« Game of Brain a été une super expérience : intense, mais dans le bon sens. J'ai adoré l'énergie, le format, et le fait de faire évoluer un projet en moins de 12h. J'ai beaucoup appris, fait de belles rencontres et réalisé tout ce qu'on peut accomplir en quelques heures. »

Je suis très fière d'avoir décroché la 2^e place avec mon équipe, et je recommande à tous de vivre une expérience comme celle-ci au moins une fois.



★★★ 3^{ÈME PLACE}

V-LOCK

Par Romain Rudent et Antoine Desvernonnieres

■ Pépite Champagne-Ardenne



V-Lock conçoit et commercialise des bornes sécurisées pour vélos, destinées aux entreprises et collectivités, utilisées au quotidien par les citoyens et les employés.

« Game of Brain a été une expérience très enrichissante. »

J'ai eu la chance d'encadrer une équipe d'étudiants motivés, avec qui nous avons défini des orientations claires. Ensemble, nous avons adapté nos supports de communication aux différentes cibles pour renforcer la personnalisation et l'impact de nos messages.



ACCUEIL AU TROYES FOIS PLUS



SESSIONS DE TRAVAIL



CHECK POINT



ATELIER PITCH



PASSAGES DEVANT LE JURY



REMISE DES PRIX



11 MEMBRES DE JURY

Céline BLONDEAU

Directrice, EPF Troyes

Jean-Michel HALM

Contrôleur de Gestion, Y SCHOOLS

Anne JUSSIAUME

Directrice du campus Comtes de Champagne, URCA

Julien KAUFFMANN

Ingénieur d'études et Responsable des Laboratoires, ESTP

Johann LESIRE

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

Gabriel FOURIER

Chargé de sensibilisation et accompagnement entrepreneuriat, Pépite Champagne-Ardenne

Michaël NOBLOT

Directeur Délégué, Technopole de l'Aube en Champagne

Frédéric NOLLET

Directeur adjoint relations entreprises et partenariats, IUT

Ondrej SVOBODA

Chargé de mission EUT+ pour l'innovation et l'entrepreneuriat

Fabien URBES

Directeur, UIMM Champagne-Ardenne, site de l'Aube

Anne-Marie ZELTZ

Vice-présidente, Conseil Départemental de l'Aube

2 EXPERTS

FINANCE

FRÉDÉRIC DUSSOLIER

- Enseignant, Groupe Saint Joseph, La Salle Troyes

MARKETING

CHARLYNE NEYT

- Chargée de transformation numérique, CCI Meuse Haute-Marne

GAME OF BRAIN

ILS SONT PARTENAIRES



Agence Webup

orange™



Crédit Mutuel

CIC Est



CAISSE
D'EPARGNE
Grand Est Europe



BANQUE POPULAIRE
ALSACE LORRAINE CHAMPAGNE



UN ÉVÉNEMENT SOUTENU PAR

pépite
France

ILS NOUS SOUTIENNENT



Financé par
l'Union européenne

La Région
Grand Est

Aube
en Champagne
LE DÉPARTEMENT

TROYES
CHAMPAGNE
MÉTROPOLE

REMERCIEMENTS

L'édition 2025 de Game of Brain confirme son envergure nationale en rassemblant des porteur.euse.s de projets issus des Pépite de toute la France. Ce format continue de susciter un réel engouement, et nous en sommes particulièrement heureux.

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à l'ensemble des participant.e.s : étudiant.e.s troyen.ne.s, porteur.euse.s de projets, référent.e.s d'établissements, acteurs et actrices des écosystèmes d'entrepreneuriat étudiant, membres du jury, partenaires et toutes celles et ceux qui ont contribué à donner à cette édition 2025 toute son ampleur et sa réussite.

