

À VOS MARQUES, PRÊTS, CRÉEZ !

# L'ODYSSÉE DE L'OBJET

2016-2017

L'OBJET SPORTIF

## RÈGLEMENT DU CONCOURS



## RÈGLEMENT DU CONCOURS Odysée de l'objet, 8<sup>ème</sup> édition 2016 • 2017

### Table des matières

#### ► **Objet général du concours & dates clés** – Page 4

##### **1- Participation au concours** – Page 5

- Article 1.1 – Qui peut participer ? – Page 5
- Article 1.2 – La motivation, une des conditions de participation – Page 5
- Article 1.3 – Comment s'inscrire ? – Page 6
- Article 1.4 – Candidature acceptée ou non ? – Page 6
- Article 1.5 – La thématique du concours : « l'équipement sportif » – Page 7

##### **2- Rôle du Designer et choix de la visite** – Page 7

- Article 2.1 – Le designer et sa mission – Page 7
- Article 2.2 – Découverte des matériaux & des fiches techniques – Page 8
- Article 2.3 – Les critères d'une éco-responsabilité – Page 8
- Article 2.4 – La visite d'usine – Page 9
- Article 2.5 – Le rapport intermédiaire – Page 9

##### **3- Caractéristiques et remise du projet** – Page 9

- Article 3.1 – Le projet & l'objet tridimensionnel – Page 9
- Article 3.2 – Remise & présentation du projet final complet – Page 10
  - 3.2.1- La fiche d'identité du groupe d'élèves – Page 10
  - 3.2.2- Une photo électronique du groupe d'élèves autour du projet – Page 10
  - 3.2.3- Les trois panneaux de présentation – Page 11
  - 3.2.4- La vidéo de présentation – Page 11
  - 3.2.5- Le carnet de route – Page 12
  - 3.2.6- L'objet tridimensionnel – Page 12
- Article 3.3 – Le Budget Matériel – Page 13
- Article 3.4 – Respect de l'anonymat – Page 13
- Article 3.5 – Date de remise définitive du projet – Page 14
- Article 3.6 – Droit d'auteur et droit de publication des projets – Page 14

##### **4- Évaluation des projets et résultats du concours** – Page 15

- Article 4.1 – Critères d'évaluation des projets – Page 15
- Article 4.2 – La composition du jury – Page 15
- Article 4.3 – La mission du jury – Page 16
- Article 4.4 – La visite de l'exposition des projets – Page 16
- Article 4.5 – La cérémonie de clôture du concours (remise des prix) – Page 16
- Article 4.6 – Les prix du concours – Page 16
- Article 4.7 – En quoi consistent les prix ? – Page 17

##### **5- Responsabilités** – Page 17

- Article 5.1 – Responsabilités – Page 17

##### **6- Informations et modifications du présent règlement du concours** – Page 18

- Article 6.1 – Modes de communication – Page 18
- Article 6.2 – Modifications du règlement du concours – Page 18

## Avant propos

Au sens du présent règlement du concours, on entend par « *Organisateur* », l'organisateur du concours, à savoir, le Service public de Wallonie, et plus particulièrement le Département du Développement technologique, Direction de l'Évaluation et de la Sensibilisation (DGO6).

L'adresse de l'*Organisateur* est :

Concours de l'Odysée de l'Objet, Matériaux et Design

SPW - Service public de Wallonie  
DGO6 - Département du Développement technologique,  
Direction de l'Évaluation et de la Sensibilisation  
Place de la Wallonie, 1 Bat III à 5100 JAMBES

Personne de contact : Michel Van Cromphaut, attaché.  
Tél. 081/33.44.11 - Courriel : [odyssee@spw.wallonie.be](mailto:odyssee@spw.wallonie.be)

Le site du concours est : <http://www.lodyssedelobjet.be>

## ► Objet général du concours & dates clés

Le présent règlement a pour objet de détailler les modalités de fonctionnement du concours intitulé « L'Odysée de l'Objet, Matériaux et Design, édition N°8 », organisé par le Service public de Wallonie au cours de l'année scolaire 2016-2017.

Ce concours est destiné à promouvoir, au sein de l'enseignement secondaire, la création et l'innovation, à découvrir les matériaux, à promouvoir l'esprit d'entreprendre et à découvrir les processus industriels. Cette sensibilisation sera également inscrite dans un souci de l'éveil à l'éco-responsabilité et au travail de groupe au long cours.

La participation au concours se concrétisera au travers de la recherche d'une idée de produit innovant, d'une réalisation d'un objet tridimensionnel de taille réelle, d'une mise en œuvre d'un ou plusieurs matériau(x) adéquatement sélectionné(s) et de la présentation de l'ensemble du projet en vue de sa remise finale. Le concours se tient durant une année scolaire complète et est soutenu par la présence d'un Designer Industriel nommé «*Designer*» dans le présent règlement.

*Les attentes du concours en matière de participation, de présentation et de remise du projet sont :*

- Une inscription au concours, voir Article 1.3, page 6
- Un travail, durant une année scolaire, sur la création d'un objet tridimensionnel, voir Article 3.2.6, page 12
- Une visite d'usine ayant un rapport avec l'objet développé, voir Article 2.4, page 9
- Un rapport intermédiaire à remettre pour la mi-janvier 2017, voir Article 2.5, page 9
- Pour la remise définitive des projets à l'*Organisateur*, le mercredi 22 mars 2017 :
  - Une fiche d'identité, voir Article 3.2.1, page 10
  - Une photo électronique du groupe d'élèves autour du projet, voir Article 3.2.2, page 10
  - Trois panneaux de présentation graphique, voir Article 3.2.3, page 11
  - Une vidéo de présentation (sur CD), voir Article 3.2.4, page 11
  - Un carnet de route, voir Article 3.2.5, page 12
  - Un objet tridimensionnel, voir Article 3.2.6, page 12
- La participation du groupe scolaire à l'exposition des projets et à la cérémonie de clôture avec la remise des prix du concours par un jury professionnel.

**Les dates clés du concours sont les suivantes :**

- *Inscription au concours* → du jeudi 01 au vendredi 23 septembre 2016
  - *Début du travail avec les élèves, l'Enseignant et le Designer* → mercredi 05 octobre 2016
  - *Remise du rapport intermédiaire* → mercredi 18 janvier 2017
  - *Remise définitive du projet* → mercredi 22 mars 2017 entre 14H00 et 16H00 au Complexe Sportif BLOCRY • Place des Sports, 1 • 1348 Ottignies - Louvain-la-Neuve.
  - *Vernissage de l'exposition* → le vendredi 21 avril 2017 de 19h00 à 23h00 au BLOCRY à LLN.
  - *Visite de l'exposition des projets* → du samedi 22 avril au mardi 25 avril 2017 au BLOCRY à LLN, de 10h00 à 16h00.
  - *Cérémonie de clôture et de remise des prix* → le mercredi 26 avril 2017 – Arrivée en car de 13h00 à 14h00 et début de la cérémonie à 14h30.
- La fin de la cérémonie est prévue vers 16h00, elle sera suivie d'un goûter. Les projets sont restitués aux participants. Le retour en car vers les écoles respectives est programmé pour 16h30.

## I - Participation au concours

### ► Article 1.1 – **Qui peut participer ?**

Le concours de l'Odyssée de l'Objet 2016/2017 est réservé aux groupes d'élèves de 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup>, 6<sup>ème</sup> ou 7<sup>ème</sup> années du secondaire de tous les réseaux et de tous les types d'enseignements confondus.

Il s'adresse aussi bien à des groupes d'élèves inscrits dans un établissement scolaire situé dans la Fédération Wallonie-Bruxelles qu'à des groupes d'élèves d'un établissement scolaire situé en Communauté germanophone.

Par « groupe d'élèves », on entend un groupe **entre sept et dix élèves maximum**, qui sont tous inscrits dans le même établissement scolaire.

L'Organisateur propose trois classifications par **degré** :

**1<sup>er</sup> degré** : Les élèves des 1<sup>ères</sup> et 2<sup>èmes</sup> années.

**2<sup>ème</sup> degré** : Les élèves des 3<sup>èmes</sup> et 4<sup>èmes</sup> années.

**3<sup>ème</sup> degré** : Les élèves des 5<sup>èmes</sup>, 6<sup>èmes</sup> et 7<sup>èmes</sup> années.

- Un groupe d'élèves est constitué de 7 à 10 élèves **maximum**.
- Un groupe d'élèves ne peut pas provenir de deux degrés différents (Exemple : des élèves de 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> année scolaire faisant partie d'un même groupe d'élèves n'est pas accepté).
- Un groupe d'élèves peut provenir de deux classes différentes au sein d'un même degré (Exemple : pour le 1<sup>er</sup> degré, un groupe peut être constitué de 7 élèves de 1<sup>ère</sup> année et de 2 élèves de deuxième année).
- Un même élève ne peut pas faire partie de deux groupes d'élèves différents.
- Chaque groupe d'élèves doit être encadré par un ou plusieurs professeurs qui enseignent dans l'établissement scolaire du groupe et qui va/vont suivre le projet de bout en bout.
- Un même professeur ne peut encadrer plus de **deux** groupes d'élèves à la fois.
- Le nombre de groupes d'élèves inscrits au concours par un même établissement scolaire est limité à **4 groupes**.
- L'Organisateur limite le nombre total de groupes scolaires inscrits au concours à un maximum de **60 groupes participants** selon leur ordre d'inscription. Il ne faut donc pas traîner pour s'inscrire au concours.

### ► Article 1.2 – **La motivation, une des conditions de participation au concours.**

Avant de s'inscrire au concours, l'Enseignant et le groupe d'élèves doivent être certains d'être suffisamment motivés à la perspective de travailler toute une année scolaire sur le développement d'un objet.

Vu l'énergie et l'investissement consentis de l'Organisateur dans l'organisation du présent concours et la perspective de la mise en valeur du travail des élèves participants ; il est important d'être très motivé pour y participer, en se donnant comme belle philosophie d'y arriver.

Ce concours peut réellement s'inscrire comme une facette pédagogique d'un enseignement.

► Article 1.3 – **Comment s'inscrire ?**

Le groupe qui souhaite participer au concours et s'y inscrire doit suivre la procédure détaillée ci-dessous.

Le document d'inscription interroge sur les informations administratives du groupe participant et sur son encadrement.

L'inscription d'un groupe d'élèves doit parvenir à l'*Organisateur* entre le jeudi 01 septembre et le vendredi 23 septembre 2016, au plus tard.

La procédure d'inscription est la suivante :

- 1- Télécharger le document d'inscription à partir du site: <http://www.lodyseedelobjet.be>
- 2- Remplir dûment le document papier.
- 3- Renvoyer l'inscription à l'*Organisateur* soit :
  - Par courrier postal (voir adresse du concours en page 4).
  - Par courriel (mail) à l'adresse électronique suivante : [odyssee@spw.wallonie.be](mailto:odyssee@spw.wallonie.be)

Pour la remise du formulaire de candidature par courriel ou par courrier postal, la date de réception électronique ou la date d'oblitération font foi.

Pour rappel :

L'*Organisateur* limite le nombre total de groupes scolaires inscrits au concours à un maximum de 60 groupes participants selon leur ordre d'inscription. Il ne faut donc pas traîner pour s'inscrire au concours.

► Article 1.4 – **Candidature acceptée ou non ?**

Dès réception du formulaire de candidature, l'*Organisateur* informe le groupe que sa candidature a été acceptée ou non.

Est considéré comme participant au concours, le groupe d'élèves qui a introduit, dans les délais, un formulaire dûment complété et dont la candidature apparaît conforme au présent *Règlement du concours*.

Si la candidature n'a pas été acceptée, l'*Organisateur* communique sa décision de refus et la motive. Le groupe d'élèves peut y répondre en introduisant un formulaire de candidature modifié en conséquence, et ce pour le vendredi 14 octobre 2016 au plus tard.

Par son inscription et la réception de l'acceptation de sa candidature, le groupe cautionne l'ensemble des conditions des articles du *Règlement du concours* de l'Odysée de l'objet 2016/2017, repris sur le site <http://www.lodyseedelobjet.be>

Dès que la demande de participation d'un groupe a été acceptée, l'*Organisateur* lui communique son « **numéro de référence** ». Le numéro de référence permettra de garantir l'anonymat de la candidature des groupes participants au concours ; il doit apparaître sur l'ensemble des éléments constituant la présentation du projet pour la remise définitive du concours (voir page 13, Article 3.4).

*Attribution du Designer :*

Dès que la demande de participation d'un groupe a été acceptée, l'*Organisateur* associe au groupe d'élèves participant, un Designer Industriel professionnel. Celui-ci prendra contact avec l'*Enseignant* désigné lors de la dernière semaine de septembre afin de dresser le calendrier des rencontres.

► **Article 1.5 – La thématique du concours : « l'équipement sportif »**

- Afin de canaliser les recherches de thèmes par les élèves, l'Organisateur propose, pour cette 8<sup>ème</sup> édition, de développer des idées de projets autour de la thématique « **l'équipement sportif** ».
- Cette thématique qui semble très cadrée, dévoile bien des champs différents de création de produits. Cette thématique sera utilisée par l'Enseignant et le Designer comme réflexion de fond au développement de leur projet.
- **L'équipement sportif** est un objet additionnel indispensable à la pratique d'un sport qui lui est propre. Font donc parties des attentes du concours les pièces complémentaires d'un sport individuel ou collectif, pratiqué à l'école ou en privé. Ces équipements se doivent d'être ergonomiques, pratiques, formels et simples d'utilisation.
- Les élèves peuvent analyser les actions et besoins des sportifs professionnels ou amateurs, pour mettre en avant une direction de travail innovante et inattendue.
- Sur la base de la décision de participation au concours, le lancement d'un débat en classe éveillant l'intérêt des élèves en vue de l'élaboration d'un produit innovant et créatif autour du thème de « l'équipement sportif », devra être suscité par l'Enseignant et le Designer.
- Une explication plus étendue et détaillée des champs de réflexions de la thématique de « l'équipement sportif » est reprise dans le Vade-mecum à l'usage des Enseignants.

Pour plus d'informations sur la réflexion de fond à mener sur la thématique du concours, veuillez consulter le *Vade-mecum des Enseignants* en page 7, Phase 1.4.

**2- Rôle du Designer et choix de la visite**

► **Article 2.1 – Le Designer et sa mission**

Le Designer est un acteur du monde professionnel, extérieur à l'établissement scolaire. Il dispose d'une expérience professionnelle avérée en matière de Design Industriel.

La mission du Designer est avant tout pédagogique et consiste à accompagner un groupe d'élèves dans la recherche d'une idée et dans la réalisation et le développement de cette idée. Un même Designer ne peut, en principe, encadrer plus de quatre projets (sauf sur demande spécifique de l'Organisateur). Cet accompagnement consiste notamment à suivre la recherche collégiale d'un thème de travail, à suivre le développement d'un objet « simple », à promouvoir la découverte et l'utilisation de matériaux, à faire découvrir certains principes de production industrielle et à sensibiliser les élèves aux critères d'un développement durable et d'éco-responsabilité en matière de production d'un objet.

Cette mission fait l'objet d'au moins sept rencontres de deux heures de travail avec les élèves dans les établissements scolaires. Ces rencontres sont réparties sur toute la durée du développement du projet (une année scolaire).

Une des rencontres consiste en une **visite d'usine** ou d'un **centre de recherches** organisée par le Designer; plus d'informations à ce sujet à l'Article 2.4, page 9.

La désignation du Designer sera annoncée par l'Organisateur à l'Enseignant avant le 05 octobre 2016 au plus tard.

Le travail avec le Designer pourra débuter dès le mercredi 05 octobre 2016.

Il est demandé à l'Enseignant et au Designer, lors de leur première rencontre, de dresser le calendrier de leurs rencontres et de définir clairement, aux élèves, leurs rôles respectifs tout au long de la mission afin de garantir une progression saine dans le développement du projet.

► Article 2.2 – **Découverte des matériaux & des fiches techniques**

- Afin d'aider l'Enseignant et le Designer à aborder clairement la découverte des caractéristiques spécifiques des matériaux, des fiches techniques reprenant plus de 80 matériaux différents évoluant dans l'entourage quotidien des élèves ont été élaborées.
- Les fiches techniques sont rassemblées en plusieurs familles de matériaux : bois, métal, matière plastique, pierre, verre, tissu, bio- et agro-matériaux et moyens de fixations.
- Ces fiches sont de véritables outils pédagogiques, avec des visuels, des informations techniques, des adresses et des liens Internet.
- L'ensemble des fiches techniques des huit familles de matériaux est consultable, au [format PDF](#), sur le site du concours.

► Article 2.3 – **Les critères d'une éco-responsabilité**

- Le souci du développement durable et de l'éco-responsabilité doit être un réflexe de base au développement du projet mené par les élèves. Plusieurs questions peuvent être posées en la matière au moment de la réflexion sur la thématique du concours et de ses applications.
- Quelle est la caractéristique d'un objet dit « durable » et « éco-responsable » ? Les objets développés par les groupes d'élèves devront obligatoirement rencontrer au moins une exigence « durable » (voir la liste de réflexion détaillée ci-dessous).  
Ce critère sera détaillé et justifié dans le carnet de route qui suit le développement de votre projet. Il sera pris en compte dans la pondération du jury (voir Article 3.2.5, page 12).  
L'éco-responsabilité fait plus appel à un « comportement environnemental responsable » de l'élève au quotidien, qu'à une question précise d'utilisation de matériaux « durables » ou « écologiques ». L'éco-responsabilité brasse plus large, elle tend à une réflexion plus sociétale de la problématique environnementale.

**Pistes de réflexion**

- L'objet est-il recyclé (détournement d'un objet existant, récupération et détournement de chutes de production industrielle avec ou sans transformation) ?
- L'objet est-il recyclable (peut-on le détruire en fin de vie ou le réutiliser pour fabriquer un autre objet) ?
- L'objet utilise-t-il un minimum de matière ?
- L'objet pourrait-il être produit localement (peu de transports) ?
- Le ou les matériau(x) qui compose(nt) l'objet sont-ils produits localement ?
- L'objet est-il produit avec peu d'énergie ?
- L'objet consomme-t-il peu d'énergie à son utilisation ?
- L'objet est-il composé de matériaux chimiquement stables (surtout lors de sa destruction) ?
- L'objet est-il utilisé régulièrement ou sporadiquement (questionnement sur l'utilité de développer un objet qui n'est que très peu utilisé - surabondance d'objets) ?
- L'objet est-il composé de bio-matériaux (matériaux à base de produits naturels qui ont la propriété de se dégrader naturellement) ?
- L'objet est-il composé d'agro-matériaux (matériaux issus de l'agriculture: par exemple, le lin ➡ voir la famille des bio&agro-matériaux dans la farde des fiches techniques) ?
- L'objet est-il composé uniquement de systèmes de fixation mécaniques et non de colles, afin de pouvoir en séparer les éléments en fin de vie et de les recycler individuellement ?
- Peut-on démanteler l'objet en fin de vie ?
- La matière utilisée serait-elle acheminée chez votre fournisseur par camion, par rail ou par air ?
- Faire un choix de la matière utilisée suivant son « bilan énergétique » global, c'est-à-dire l'énergie dépensée à fabriquer une matière depuis son extraction naturelle jusqu'à sa dernière transformation.



► **Article 2.4 – La visite d'usine**

- Une visite d'usine, d'une entreprise, d'un centre de recherches, d'un laboratoire ou d'un bureau de Design, en rapport avec le projet ou l'objet à réaliser, doit être organisée par le *Designer* pour le(s) groupe(s) d'élèves à sa charge.
- La visite d'usine doit **impérativement s'effectuer avant la fin décembre 2016** afin que la portée de celle-ci puisse avoir un impact sur l'élaboration du projet.
- Ne pas réaliser la visite d'usine est un motif de disqualification d'un groupe d'élèves à la participation au concours. L'*Organisateur* se réserve le droit de pouvoir appliquer cette règle à un groupe d'élèves participant, sans autre forme de procès.
- Le *Designer* détermine et programme la visite d'usine conjointement avec l'*Enseignant* en vue de l'organisation, par l'école, du déplacement des élèves (assurance, autorisation parentale, etc..).
- L'*Organisateur* n'intervient pas dans les frais occasionnés par cette visite, ni dans son organisation.
- Il est conseillé de ne pas organiser la visite d'usine trop près des examens de fin d'année 2016.
- La visite d'usine s'organise uniquement pendant la période scolaire.

► **Article 2.5 – Le rapport intermédiaire**

- L'*Enseignant* et le *Designer* dressent un rapport intermédiaire d'un maximum de 10 pages comprenant l'état d'avancement du projet, comprenant des photos et des dessins permettant d'entrevoir son évolution.
- À ce stade de l'avancée du projet, il est utile de vérifier si l'idée qui se dessine n'est pas déjà existante (via Internet notamment), afin d'être certain de rester dans l'attente du concours, à savoir, **la création d'un objet original et innovant**.  
Le jury ne peut pas primer, éthiquement parlant, un projet trop proche d'un objet existant connu de tous.
- Ce rapport intermédiaire détaille également la visite d'usine effectuée avec les élèves (également agrémenté de photos).
- Ce document est transmis électroniquement au format PDF par le *Designer* à l'*Organisateur*, et ce pour le mercredi 18 janvier 2017, via l'adresse du site du concours. Attention, ne pas remettre le rapport intermédiaire à la date prévue peut être un motif d'exclusion au concours.
- Le rapport comprendra :
  1. Une page décrivant le thème, le sujet choisi accompagné de brèves explications ;
  2. Des dessins des élèves décrivant l'aspect pressenti de l'objet ;
  3. Des photographies d'ambiance de travail du groupe, en cours ;
  4. La description de l'entreprise visitée par le groupe et quelques photos décrivant ce moment.
  5. Un calendrier de l'évolution du travail et l'énumération des tâches encore à accomplir ;
  6. Une évaluation du coût du développement du projet, frais de présentation du projet et dépenses pour la réalisation de l'objet tridimensionnel compris (voir l'Article 3.3, page 13).

### 3- Caractéristiques et remise du projet

► **Article 3.1 – Le projet & l'objet tridimensionnel**

Le travail à réaliser, par le groupe d'élèves, consiste à concevoir et à mettre au point un objet d'utilité innovant et créatif répondant à la thématique de ce 8ème concours de l'Odysée de l'objet.

Chaque groupe d'élèves présentera son projet, notamment, sous la forme d'un objet tridimensionnel. Cet objet tridimensionnel doit être **une proposition innovante et inédite** répondant à un besoin de la vie quotidienne décelé par le groupe (voir Article 1.5 sur la thématique du concours, page 7).

Cet objet est présenté sous la forme d'un montage tridimensionnel, en taille réelle (échelle 1/1), réalisé à l'aide de matériaux proches de ceux qui seront utilisés pour la réalisation industrielle du produit. L'objet tridimensionnel doit en outre simuler le principe de fonctionnement de l'objet et peut être réalisé à l'école comme à l'extérieur, éventuellement avec l'aide d'un tiers (entreprise, centre de recherche, parent d'un élève, atelier, ...).

Pour plus d'informations sur l'objet tridimensionnel, veuillez consulter le document intitulé « L'objet tridimensionnel ? » repris sur le site web du concours. Le *Designer* aidera à maîtriser le développement de l'objet tridimensionnel.

Les groupes d'élèves du **1er degré** (1ère et 2ème années) qui le souhaitent peuvent toutefois se limiter à **une présentation de l'objet sous la forme d'une maquette** c.à.d. un montage tridimensionnel, en taille réelle (échelle 1/1), réalisé à l'aide de matériaux courants tels que carton, carton plume, matériaux de récupération en tout genre..., qui ne sont pas ceux qui seront utilisés pour la réalisation industrielle du produit. Cette maquette peut être réalisée à l'école comme à l'extérieur, mais **elle doit être réalisée par les élèves eux-mêmes et avec soin.**

### ► Article 3.2 – **Remise & présentation du projet final complet**

Chaque groupe remettra la présentation complète de son projet pour le mercredi 22 mars 2017 impérativement **entre 14H00 et 16H00**. Au-delà de 16H00, la réception des projets sera refusée.

Lieu de dépôt des projets : Complexe BLOCRY • Place des Sports, 1 • 1348 Louvain-la-Neuve.

La remise du projet doit répondre aux 6 impératifs de présentation détaillés ci-dessous.

#### **Attention !**

Chaque groupe participant à l'épreuve a reçu un « **numéro de référence** » lors de son inscription au concours. Ce numéro de référence garantit l'anonymat de la candidature des groupes participants. Il doit figurer sur l'ensemble des éléments constituant la présentation du projet (voir le dessin page 13).

#### **Attention !**

Tout projet doit être **déposé le jour «j»**, dans la fourchette horaire convenue, **de main à main** à l'Organisateur; les envois postaux sont refusés. Tout objet déposé doit être « monté » par le Participant (pas livré en kit) et être d'un assemblage robuste et stable permettant son déplacement en vue de l'exposition.

#### **Les 6 éléments impératifs pour la présentation du projet sont :**

- 3.2.1- La fiche d'identité du groupe
- 3.2.2- Une photo électronique du groupe d'élèves autour du projet
- 3.2.3- Les trois panneaux graphiques de présentation
- 3.2.4- La vidéo de présentation
- 3.2.5- Le carnet de route
- 3.2.6- L'objet tridimensionnel

##### ● 3.2.1- La fiche d'identité du groupe d'élèves

Cette feuille A4 comprendra le numéro de référence du groupe, le nom de l'établissement scolaire, le nom du ou des *Enseignants* ayant participé au projet, le nom de chaque élève du groupe et le nom du *Designer*.

Cette feuille sera mise sous enveloppe et collée à l'arrière du panneau de présentation graphique N°1 (voir le dessin page 13).

##### ● 3.2.2- Une photo électronique du groupe d'élèves, autour du projet

Une photo électronique du groupe d'élèves **autour de leur projet** est à réaliser avant le jour de la remise définitive du projet.

Cette photo est à graver sur le CD comprenant la vidéo (voir plus bas) et est à remettre avec l'ensemble du projet.

Prenez une photo dans un lieu éclairé et propre, sans contre-jour. Soignez l'arrière-plan. Cette photo, libre de droits d'auteur, pourra être utilisée par l'Organisateur dans le cadre unique de la promotion du concours, tout support confondu.

### ● 3.2.3- Les trois panneaux graphiques de présentation

Une présentation graphique illustrée du projet est attendue. Elle sera exprimée sur trois panneaux A3 verticaux cartonnés (carton plume), rigides. En vue de l'exposition des panneaux et dans un souci d'homogénéité de présentation, l'Organisateur fournira les supports à panneaux.

La présentation graphique des trois panneaux doit être soignée et réalisée entièrement via un outil informatique.

Chaque panneau doit être pourvu, en face avant, du numéro de référence du groupe donné par l'Organisateur. Ce numéro de référence permet d'identifier le groupe tout en respectant le principe de l'anonymat (voir le dessin page 13). Aucun nom d'élèves ni de nom d'école ne peut figurer sur les panneaux ou sur l'objet tridimensionnel sous peine de disqualification.

#### **Description du contenu des panneaux :**

- Le premier panneau exprimera le concept, l'idée du projet (panneau N°1).
- Le second détaillera, au moyen de dessins et de photos, les spécificités du projet ainsi que la palette d'échantillons de matières utilisées pour l'élaboration du projet (panneau N°2).
- Le troisième exprimera les cotes d'encombrement de l'objet proposé, vu en plan, vu de côté et vu du dessus (panneau N°3).

La valeur graphique de la mise en page des trois panneaux et de leur contenu seront tenus en compte dans l'appréciation du projet par le jury (voir Article 4.1, page 15).

Le Designer aidera le groupe d'élèves dans l'élaboration des trois panneaux.

L'ensemble de la présentation sera rédigé en langue française ou en langue allemande.

### ● 3.2.4- La vidéo de présentation

Cette vidéo va permettre au groupe d'élèves de présenter et défendre son travail de manière active et ludique, voire humoristique. Le scénario de présentation du film est libre, mais doit tenir compte des points suivants :

- Seule une (1) vidéo par projet sera remise à l'Organisateur le jour de la remise du projet le mercredi 22 mars 2017.
- Cette vidéo doit être gravée sur CD au **format MP4 exclusivement** (si votre appareil vidéo ou votre GSM ne permet pas de réaliser une vidéo au format MP4, il existe des convertisseurs libres de droits sur Internet).
- La vidéo ne dépassera pas une durée de deux minutes, dans sa totalité (+/- 12 Mo).
- Il est vivement conseillé, par simplicité technique, de réaliser la présentation en une seule prise de vue; et ce afin d'éviter les difficultés inhérentes à un montage de séquences vidéo.
- Préparez un petit scénario de présentation avant de vous lancer dans la prise de vue et faites plusieurs essais de présentation avant la prise de vue définitive.
- Le scénario de présentation est libre, mais la présentation et la compréhension du projet doivent dominer.
- Le film présenté doit expliquer le sens du projet défendu, ses caractéristiques, ses atouts, ses fonctions et son principe d'utilisation.
- L'orateur de la présentation vidéo sera un élève, son discours doit être parfaitement audible.
- L'objet présenté doit être visible dans son intégralité.
- L'orateur est tenu d'y prononcer le N° de référence du groupe; aucune autre information se référant à l'école ou au groupe scolaire ne doit y figurer ou y être mentionnée.
- Le nom du fichier informatique de la séquence vidéo, sera composé du numéro de référence et du nom du projet – Exemple : 18 «Grille malin matin». Aucune référence à l'école ne doit apparaître.
- La vidéo sera visionnée par les membres du jury, elle rentrera en ligne de compte de l'évaluation du projet (voir Article 4.1, page 15).
- La présentation du projet se fera en langue française ou en langue allemande.

### ● 3.2.5- Le carnet de route

Le « carnet de route », mémoire écrite de l'évolution du projet, est remis sous forme papier.

**Il est composé de trois chapitres distincts :**

1. Un chapitre rédigé par l'Enseignant.
2. Un chapitre rédigé par le Designer.
3. Un chapitre réservé aux élèves, rassemblement de témoignages divers et dessins.

Le carnet de route doit rester cantonné à **un maximum de 10 pages**, photos comprises. Il est important que les élèves y contribuent réellement.

Ce carnet de route rassemblera les éléments suivants, témoins du travail des élèves :

- La présentation de la thématique développée.
- La présentation des motivations et des ambitions du groupe à réaliser leur projet (+ photos).
- La description de la méthode de travail suivie, les problèmes rencontrés, les solutions dégagées, l'apport des personnes et entités rencontrées.
- La définition des matériaux utilisés.
- L'utilisation du matériel pédagogique (fiches techniques).
- Les références Internet.
- Le ou les critère(s) de développement durable propre(s) au projet.
- La présentation de la visite d'usine réalisée avec le groupe (+ photos).

Le carnet de route est réalisé sur papier A4 et est remis le mercredi 22 mars 2017 lors de la remise générale du projet.

Le carnet de route doit, uniquement, être pourvu de son numéro de référence en couverture (voir le dessin ci-dessous).

L'intérêt du contenu du carnet de route sera analysé par l'*Organisateur* et tenu en compte dans l'appréciation du projet par le jury (voir Article 4.1, page 15).

Afin de réduire le poids « administratif » de la rédaction du chapitre du carnet de route réservé aux élèves, les groupes d'élèves du **1er degré** (1ère et 2ème années) qui le souhaitent peuvent se limiter à une présentation sous forme de dessins et de photos; pas d'explications écrites.

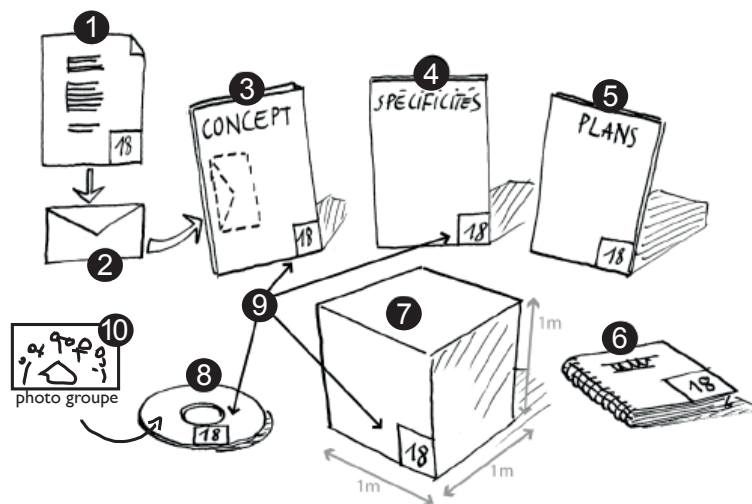
Le carnet de route sera rédigé en langue française ou en langue allemande.

### ● 3.2.6- L'objet tridimensionnel

- L'objet réalisé doit être en trois dimensions.
- L'objet doit être réalisé à l'échelle 1/1 - vraie grandeur.
- L'objet doit rester dans un cube virtuel d'un m<sup>3</sup>.
- L'objet doit être fidèle aux matériaux définitifs (dans la mesure du possible).
- L'objet doit simuler son principe de fonctionnement (dans la mesure du possible).
- L'objet tridimensionnel doit être solide et entreposable.
- L'objet tridimensionnel doit être livré monté et remis de main à main à l'*Organisateur*, le jour de la remise du projet (le mercredi 22 mars 2017).
- L'objet ne doit nullement être un prototype, ni une maquette (\*).
- L'objet tridimensionnel doit être pourvu de son numéro de référence pour identifier son appartenance à un groupe scolaire.
- Un groupe d'élèves peut être aidé par une tierce personne pour la réalisation partielle de l'objet tridimensionnel.
- L'objet tridimensionnel peut être mis en scène pour sa présentation à l'exposition, si cela facilite sa compréhension ou son utilisation. Il faut, toutefois, éviter de tomber dans une présentation « kitch », ou d'encombrer inutilement l'espace autour de l'objet.

(\*) Voir le document intitulé « L'objet tridimensionnel ? » repris sur le site du concours.

## Attentes en matière de remise du projet final



- ① La fiche d'identité du groupe
- ② La fiche d'identité du groupe doit être mise sous enveloppe et collée à l'arrière du premier panneau
- ③ Le panneau N°1 - Présentation du concept
- ④ Le panneau N°2 - Les spécificités du projet
- ⑤ Le panneau N°3 - Le plan et les cotes d'encombrement
- ⑥ Le carnet de route
- ⑦ L'objet tridimensionnel en taille réelle (Max : 1m x 1m x 1m)
- ⑧ Le CD avec la vidéo de présentation du projet (au format MP4)
- ⑨ Le N° de référence à poser sur l'ensemble des éléments de la présentation
- ⑩ La photo des élèves autour du projet (à graver sur le CD)

### ► Article 3.3 – **Le Budget Matériel**

L'Organisateur a prévu un **Budget Matériel** pour les frais occasionnés par la réalisation des éléments constitutifs du projet.

Ce montant s'élève à une valeur maximale de 500,00 € TVA comprise par groupe d'élèves et donc, par projet.

Toutefois, pour bénéficier de ce remboursement de frais, seuls des justificatifs papiers, présentés par le *Designer* à l'Organisateur sous forme de tickets de caisse ou de factures, après la remise du projet le mercredi 22 mars 2017, seront acceptés.

Tout dépassement du **Budget Matériel** mentionné ci-dessus sera, sans autre forme de procès, à la charge du designer: L'Enseignant et le Designer doivent coordonner leurs dépenses afin de ne pas dépasser le **Budget Matériel** alloué.

Idéalement, il est plus pédagogique de « trouver » les matériaux à utiliser pour le projet, comme des rejets d'industrie, ou des matériaux existants détournés.

### ► Article 3.4 – **Respect de l'anonymat**

- Les projets sont remis de manière anonyme.
- Pour garantir l'anonymat de la participation au concours, l'Organisateur a donné à chaque groupe d'élèves participant un « **numéro de référence** » au moment de son inscription.
- Ce numéro de référence évite l'apparition du nom de l'école ou des élèves sur les éléments de présentation du projet.

- Ce numéro de référence garantit une lecture impartiale des projets par les membres du jury.
- Ce numéro de référence doit **impérativement** être mentionné « lisiblement » sur l'ensemble des éléments constitutifs de la présentation du projet, projet tridimensionnel compris (voir le dessin d'une présentation de projet flanqué du numéro de référence « 18 » en fin d'Article 3.2 page 13).

**Les critères de confidentialité à respecter sont les suivants :**

- a. Aucun nom ou référence quelconque à l'établissement scolaire ne sera accepté sous peine de voir le projet écarté de la compétition. Seul le « **numéro de référence** » du concours, reçu à l'inscription, doit apparaître sur l'ensemble des documents donnés lors de la remise du projet.
- b. La mention des élèves et du professeur du groupe ainsi que le nom de l'établissement sera mentionné sur une feuille A4 mise sous enveloppe fermée et collée à l'arrière du premier panneau (N°1) de la présentation graphique du projet.
- c. Le « carnet de route » sera présenté sans mentionner les élèves, ni l'enseignant; seul le numéro de référence doit y être visible.
- d. Le numéro de référence doit également être placé lisiblement sur l'objet tridimensionnel et sur le CD comprenant la vidéo de présentation ainsi que sur le nom du fichier MP4 de la vidéo.

► **Article 3.5 - Date de remise définitive du projet**

Le groupe participant remet tous les éléments constitutifs de son projet (voir Article 3.2, page 10) à l'Organisateur pour **le mercredi 22 mars 2017, impérativement** entre 14H00 et 16H00, à l'adresse suivante :

**Complexe BLOCRY • place des Sports, 1 • 1348 Louvain-la-Neuve**

Les frais de déplacement pour la remise du projet et les frais d'assurance sont à charge du groupe participant.

L'Organisateur restituera, à chaque groupe scolaire, tous les éléments constitutifs de leur projet (sauf le CD) à l'issue de la **cérémonie de clôture du concours le mercredi 26 avril 2017** au Complexe BLOCRY à Louvain-la-Neuve.

**Attention !**

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure du concours :

- Tout projet pour lequel un ou plusieurs éléments constitutifs seraient manquants,
- Tout projet partiellement livré,
- Tout objet tridimensionnel non monté lors de la remise définitive,
- Tout projet ne reprenant pas le numéro de référence,
- Tout objet qui ne respecterait pas les dimensions maximales recommandées (max 1m<sup>3</sup>),
- Tout projet qui serait livré à l'Organisateur après l'heure de remise (16H00) du mercredi 22 mars 2017 au Complexe BLOCRY à Louvain-la-Neuve.

► **Article 3.6 – Droit d'auteur et droit de publication des projets**

Sauf convention écrite contraire, les personnes constituant le groupe d'élèves participants et l'Enseignant responsable du groupe sont propriétaires en indivision des droits réels et intellectuels liés à leur projet. L'accord de tous\* les membres d'un groupe scolaire est notamment requis pour :

- La vente des droits liés au projet, après la cérémonie de remise de prix clôturant le concours.
- L'exploitation des droits liés au projet, après la cérémonie de remise de prix clôturant le concours.
- La perception et l'utilisation des revenus liés au projet.

\* Enseignant compris, Designer et Organisateur non compris

**Cependant**

- Le groupe participant au concours s'interdit toute présentation ou publication de tout ou partie du projet avant la fin de l'exposition des projets prévue au Complexe BLOCRY à LLN entre le 22 avril et le 25 avril 2017.

- Le groupe participant au concours accepte, par son inscription, que le projet soit présenté sans restriction au public lors de l'exposition des projets du concours, du 22 avril au 25 avril 2017 inclus.
- L'*Organisateur* s'interdit toute utilisation commerciale du projet sans l'accord du groupe participant.
- Le groupe participant autorise, par son inscription au concours, l'*Organisateur* à utiliser et à diffuser les visuels du projet dans le cadre de sa promotion et de l'information du concours, ainsi que de manière générale, dans le cadre de ses actions de diffusion des sciences et des techniques.
- Après la cérémonie de clôture du concours du mercredi 26 avril 2017, l'*Organisateur* et le groupe participant peuvent chacun présenter, reproduire ou publier les visuels du projet en tout ou en partie, sans information préalable et sans contrepartie financière entre eux.
- Pour plus d'informations sur les brevets, les marques et les modèles, veuillez :
  - o Contacter l'Office de la Propriété intellectuelle – North Gate 3 – Boulevard du Roi Albert II, 16 – B-1000 Bruxelles – Tel : 02/277 52 88  
[http://economie.fgov.be/fr/entreprises/propriete\\_intellectuelle/](http://economie.fgov.be/fr/entreprises/propriete_intellectuelle/)
  - o Consulter le site de l'Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle à l'adresse suivante:  
<http://www.wipo.int/ip-outreach/fr/learn.html>  
Un PDF très didactique sur les inventions et les brevets y est disponible.

#### 4- Évaluation des projets & résultats du concours

##### ► Article 4.1 – **Critères d'évaluation des projets**

Les projets sont évalués par un jury indépendant invité par l'*Organisateur*, suivant un ensemble de critères distincts :

- 40% des points concernent l'idée innovante et créative.
- 20% pour l'utilisation adéquate du ou des matériaux choisis (notamment en matière d'impact environnemental).
- 20% pour la réalisation de l'objet tridimensionnel et sa pertinence visuelle.
- 10% pour la présentation graphique des trois panneaux & pour le carnet de route.
- 10% pour la présentation vidéo.

##### ► Article 4.2 – **La composition du jury**

L'*Organisateur* invite un jury composé d'industriels, de designers industriels professionnels et de représentants de l'administration. Il ne peut comporter aucun représentant des établissements scolaires dont relèvent les participants et aucun *Designer* participant.

L'*Organisateur* constitue le jury dès l'annonce du concours et en définit la composition. Il prend toutes les dispositions afin qu'aucun intérêt particulier n'interfère dans les délibérations et les décisions du jury.

L'*Organisateur* se réserve le droit de changer la constitution du jury à tout moment, en cas de force majeure.

Le secrétariat du jury est assuré par l'*Organisateur*.

Le jury sera composé de :

- De Madame R. Detaille, Inspectrice Générale du Département du Développement Technologique/DGO6 du SPW
- De Monsieur C. Sortino, Représentant du Ministre de la Recherche
- De Madame C. Baiverlin, Inspectrice en Sciences & Sciences Appliquées Enseignement Secondaire
- De Monsieur R. Thommeret, Corporate Strategic Marketing Director Construction and Energy chez Solvay
- De Monsieur S. Hadjidimoff, Design Director Artengo (Decathlon group)
- De Monsieur J. Paternotte, Designer Industriel
- De Madame L. Soufflet, Designer Industriel
- De Madame M. Gobert, Designer Industriel – Présidente du jury

► **Article 4.3 – La mission du jury**

Le jury visualise l'ensemble des présentations vidéo des projets des différents participants, après la remise des projets à l'Organisateur du concours et avant la réunion du jury.

À la délibération, le jury évalue les projets suivant les critères distincts visés à l'Article 4.1, page 15 du présent règlement. À l'issue de ses délibérations, il en établit le classement et décerne les trois prix pour chaque degré d'enseignement tels que visés à l'Article 4.6, page 16.

Lors de l'évaluation des projets, le jury peut demander des éclaircissements aux groupes participants, pour autant que l'égalité entre ceux-ci soit maintenue et qu'il n'en résulte pas de modification du projet.

Les décisions du jury sont prises à huis clos et souverainement. Elles ne peuvent faire l'objet d'aucun recours. Toutefois, le jury peut être amené à justifier un de ses choix lors de la cérémonie de clôture. Le jury n'est en aucun cas tenu d'expliquer ou de justifier tout projet non primé.

► **Article 4.4 – La visite de l'exposition des projets**

Du samedi 22 avril au mardi 25 avril 2017, l'Organisateur met sur pied une exposition au complexe BLOCRY • Place des Sports, 1 • 1348 Louvain-la-Neuve où l'ensemble des projets participants au concours sont présentés au public. Chaque élève peut s'y rendre durant les heures d'ouverture, de 10h00 à 16h00. Les parents et proches des participants sont également invités à venir voir les projets exposés.

Chaque visiteur de l'exposition est invité à voter pour son projet préféré. Un prix du public sera décerné au projet rassemblant le plus de votes en sa faveur.

Les projets feront également l'objet d'une publication dans le catalogue de l'exposition.

► **Article 4.5 – La cérémonie de clôture du concours (remise de prix)**

La cérémonie de remise de prix de clôture du concours de l'Odyssée de l'Objet 2016 – 2017 se déroulera le mercredi 26 avril 2017 au Complexe BLOCRY à Louvain-la-Neuve.

La cérémonie de clôture sera accessible à tous les participants au concours. À ce titre, un service d'autocars gratuits, à partir des écoles participantes, sera mis sur pied par l'Organisateur.

Les arrivées en car sont prévues entre 13h00 et 14h00. Le début de la cérémonie de clôture est prévu pour 14h30. La fin de la cérémonie est prévue vers 16h00, elle sera suivie d'un goûter. Le retour en car, vers les écoles respectives, est programmé pour 16h30.

La cérémonie de clôture sera organisée sur un mode ludique, animée par des présentateurs célèbres et en présence de nombreuses personnalités issues du monde du design et de l'industrie.

**Important - Les participants sont invités à récupérer l'ensemble des éléments constituant leur projet à l'issue de la cérémonie de remise des prix (sauf le CD).**

► **Article 4.6 – Les prix du concours**

Les résultats sont proclamés lors d'une cérémonie de clôture du concours de la huitième édition de l'Odyssée de l'Objet 2016 • 2017 qui se déroulera le mercredi 26 avril 2017 au BLOCRY à Louvain-la-Neuve. Dix prix seront attribués à cette occasion aux différents lauréats (groupes participants) :

Premiers prix, au nombre de trois, un pour chaque degré d'enseignement.

Deuxièmes prix, au nombre de trois, un pour chaque degré d'enseignement.

Troisièmes prix, au nombre de trois, un pour chaque degré d'enseignement.

Le prix du public, qui est attribué au projet ayant recueilli le plus de votes lors de l'exposition visitée par le public. Voir l'Article 4.4, page 16.



► Article 4.7 – **En quoi consistent les prix ?**

**Pour les dix prix attribués :**

Premiers prix

Les lauréats des premiers prix de chacun des trois degrés d'enseignement seront invités à participer à un voyage à l'étranger en rapport avec les objectifs du concours (tous frais compris : déplacements, hôtellerie, restauration et visites).

Deuxièmes prix

Les lauréats des deuxièmes prix des trois degrés d'enseignement recevront un bon d'achat d'une valeur de 1.500,00 € pour l'acquisition de matériel pédagogique.

Troisièmes prix

Les lauréats des trois troisièmes prix des trois degrés d'enseignement recevront un bon d'achat d'une valeur de 700,00 € pour l'acquisition de matériel pédagogique.

Le prix du public,

Il est attribué au projet ayant recueilli le plus de voix lors de l'exposition. Les lauréats du prix du public recevront un bon d'achat d'une valeur de 1.500,00 € pour l'acquisition de matériel pédagogique.

- Les voyages précités (premiers prix) devront avoir lieu durant l'année scolaire 2016-2017. L'Organisateur demande aux trois groupes scolaires ayant décroché un premier prix d'être accompagnés par deux responsables désignés par leur école.
- Important - Les participants sont invités à récupérer l'ensemble de leur projet à l'issue de la cérémonie de remise des prix (sauf le CD).
- L'Organisateur se réserve toutefois le droit de modifier la nature des prix en cas de nécessité.

## 5- Responsabilités

► Article 5.1 - **Responsabilités**

L'Organisateur décline toute responsabilité du fait de dommages pouvant être occasionnés aux personnes ou aux biens qui découlent directement ou indirectement de la candidature, de la présentation, du transport ou de la participation à ce concours. Toutefois, il s'engage à déplacer les projets avec toute l'attention nécessaire, notamment pour le montage de l'exposition.

Le transport inhérent à la visite d'usine est sous l'organisation et la responsabilité de l'école.

## 6- Informations et modifications du présent règlement du concours

### ▶ Article 6.1 – **Modes de communication**

Durant le déroulement du concours, l'*Organisateur* porte diverses informations à la connaissance des participants via le site Internet du concours.

Hormis les cas où le présent règlement prévoit des modes de communication précis, les participants sont considérés comme ayant pris connaissance des informations dès leur diffusion sur le site Web du concours, dont l'adresse est : <http://www.lodyseedelobjet.be>

### ▶ Article 6.2 – **Modifications du règlement du concours**

L'*Organisateur* se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement, pour autant qu'il motive sa décision et qu'il respecte le principe d'égalité.

Les participants sont considérés comme ayant pris connaissance d'une modification du présent *Règlement du Concours* dès qu'elle figure sur le site Web du concours: <http://www.lodyseedelobjet.be>.

---



**Service public de Wallonie**

**DGO 6 • DIRECTION GÉNÉRALE OPÉRATIONNELLE  
DE L'ÉCONOMIE, DE L'EMPLOI ET DE LA RECHERCHE**

Département du Développement technologique, Direction de l'Évaluation et de la Sensibilisation  
Place de la Wallonie, 1 Bat III à 5100 Jambes • Tél. 081/33 44 11

<http://www.lodyseedelobjet.be>