

RAPIDE DESCRIPTIF DU CONCEPT

3 jours de concours ponctués de **2 jurys**, du 18 au 20 octobre 2017

106 élèves de terminale en filière générale Economique et Sociale (**ES**), en Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (**STMG**), en Bac Professionnel Gestion – Administration (**BPGA**) ou en **BTS**¹ Assistant de Gestion PME-PMI du lycée Jacques Ruffié

Un cadre sécurisant, **bienveillant et convivial** garanti par **15 coachs professeurs**, **15 coachs professionnels**, 5 consultants et des partenaires acteurs du territoire, au sein du lycée mais aussi dans Limoux.

Générer des idées innovantes autour des ressources spécifiques du territoire et Co-crée par équipe, des *start-up* viables supports d'**activités économiques locales**

EN AMONT

1. Animation par V. Gardair et S. Adam, **coordinatrices du projet**, d'un **COPIL** regroupant élèves-enseignants-acteurs du territoire : pilotage du programme (modification, programmation, évaluation etc.) ; lien avec les partenaires de la recherche (CNRS, Montpellier 3 et CARDIE) et le PTCE ; lien avec l'équipe de direction (lors des rencontres hebdomadaires de sept et d'oct) ; lien avec les équipes d'accueil (Lycée Herriot de Quillan) et de communication (1BPGA de Ruffié, 1STMG de Ruffié et SEGPA de Limoux) ; lien avec les partenaires financiers (Région, Politique de la Ville, Lycée Ruffié, PTCE 3.EVA)
2. **Identification de ressources spécifiques du territoire** par le laboratoire Acteurs Ressources Territoire Développement (ARTDev) et sélection de 14 d'entre elles par le COPIL :
 - Le Patrimoine :
 - Gastronomie et produits locaux
 - patrimoine historique
 - patrimoine naturel et biodiversité
 - viticulture
 - Les ressources Humaines :
 - seniors
 - anglophones
 - artistes
 - Le numérique :
 - réseaux de compétences
 - dématérialisation de services
 - L'eau :
 - eau chaude et l'eau salée
 - berges de la rivière
 - eau vive et l'eau tranquille
 - Le bois
 - Les déchets (les déchets des uns sont les ressources des autres)
3. **Présentation du programme et des ressources aux acteurs**
 - Communication aux en classe (V. Gardair et les enseignants) : descriptif du challenge en septembre et descriptif des ressources en octobre
 - Présentation du business plan par Christine Montagne et JM Bouvarel dans chacune des classes de en octobre pendant leur cours d'économie

- Rencontres et entretiens téléphoniques avec les acteurs locaux : « recrutement » d'experts des ressources travaillées, d'entrepreneurs convaincus des bienfaits d'un tel programme, d'acteurs intéressés par un « think tank »...
- Réunions avec le personnel de l'éducation nationale : communication de l'avancée des travaux, répartition des tâches administratives (autorisations parentales, chgts d'emplois du temps, affectation de salles, invitations et courriers etc.)

4. Identification des talents et diagnostic des compétences des élèves

- Organisation prise en charge par les professeurs principaux à l'aide de 2 outils : [Kledou](#) lycéen ; [RIASEC](#) monemploi : 6 compétences = Réaliste/Pratique ; Artiste/Créatif ; Investigateur ; Entreprenant ; Social ; Conventionnel/Méthodique = 6 couleurs repérables pendant le concours (chaque start'uper a sur son badge un porte clés munis de rubans de couleur)
- Gestion des données par Carole Ferrini, professeur de BPGA, transmises à l'équipe d'accueil de Quillan
- Création de binômes au sein des classes afin de faciliter la création des équipes le 1^{er} jour.

5. Mise en œuvre de la communication interne et externe de l'évènement :

- Création d'une page facebook et formation d'un groupe de 1^{ère} STMG à la modération en partenariat avec la coopérative d'activités de la Scic Sapie (community managers)
- Création d'affiches et d'un logo et initiation à l'identification visuelle de la classe de 1^{ère} BPGA en partenariat avec la coopérative d'activités de la Scic Sapie (infographiste et animateur)
- Fabrication d'objets dérivés (cadeaux à offrir aux jurés et partenaires) en partenariat avec la SEGPA du collège Delteil de Limoux
- Rencontre avec la presse (La Dépêche, Aude TV, TF1)



6. Préparation de l'accueil et de l'organisation de l'évènement

- En partenariat avec la classe de 1^{ère} Accueil Relations Clients Usagers du lycée Herriot de Quillan : rencontres avec La « Team Accueil » à Quillan et à Limoux pour programmer avec précision les moments clés de l'accueil et de l'organisation, se répartir les tâches et définir le rôle de chacun.
- En partenariat avec le service restauration de l'établissement : préparation du repas de clôture, mise à disposition de cafés, boissons, mignardises etc.

- 7. **Prévision d'un budget** : recherche de partenariats, réponse à appels à projets, demandes de devis etc....

LE DEROULE

- **Conférences brèves d'acteurs de Start'Up Ruffié – J1 - 8heures**, au cinéma l'Elysée de Limoux

- Accueil de Monsieur le proviseur : lancement de la 3^{ème} édition de la Start'up Ruffié
- Témoignages de 3 étudiants, start'upers 2016, Madison, Mathilde et Charly : « vos trois jours Start'up »
- Témoignage d'Aurélien Jalabert, coach professionnel, ancien élève du lycée Ruffié, jeune dirigeant à Limoux : « J'entreprends dans la Haute Vallée de l'Aude et alors ? »



- Présentation du territoire par Benoît Prévost, enseignant-chercheur à l'université de Montpellier 3 et au laboratoire ARTDev : « Du déclin au rebond ».
- Introduction à l'art de convaincre en peu de temps par J-P Baillaud, responsable du Centre des Jeunes Dirigeants d'Entreprise : « l'art de pitcher »

- **Choix des projets-ressources et recrutement des équipes – J1- 10h30-17h30, au lycée J. Ruffié**

- A chaque lycée sont remis par la Team-Accueil un badge, un porte-clés muni des couleurs-compétences individuelles,
- Chacun des binômes se positionne sur un projet/piste/solution à une ressource matérialisée par un panneau
- Les lycéens ont une demi-heure pour construire une équipe de 8 à 10 participants, en respectant la mixité des compétences et des filières autour d'un projet



- 13 équipes de 8 à 10 élèves autour de 13 projets-ressources-idées inspirantes (grands panneaux pendus). La ressource « Patrimoine historique » n'a pas été choisie. Les coachs sont alors ventilés dans les équipes qui présentent une « défaillance » (ex. un coach contraint de s'absenter régulièrement au cours des 3 jours...)



- Les 13 équipes se répartissent dans 13 salles dédiées à l'opération et commencent leurs travaux. Les sandwiches sont sur place pour favoriser l'autonomie des équipes et l'appropriation de l'espace et du temps.



- Des équipes de prof/entrepreneur, sont alors à leurs côtés pour les guider et les conseiller = 13 ressources/13 profs/13 entrepreneurs/13 équipes/13 salles
- Les heures qui suivent sont importantes. Le projet adossé à la ressource doit être défini, et la solution, l'idée nouvelle cadrée, les indicateurs doivent être fixés, les informations chiffrées sourcées. Chaque équipe fixe alors sa feuille de route avec 5 questions (Quoi ? Pourquoi ? Comment ? Combien ? Pour qui ?), programme ses sorties sur le terrain pour aller chercher les informations en rencontrant les futurs utilisateurs de la solution imaginée : Internet, questionnaire direct, téléphone, enquête... tous les moyens sont bons pour que les équipes aillent lever le doute à la rencontre du marché et de ses acteurs identifiés préalablement.
- Ils disposent de l'aide de consultants qu'ils peuvent joindre afin de prendre rendez-vous avec des membres de leur équipe : un comptable, un conseiller bancaire, une conseillère artistique et un pitcher incluent dans leur emploi du temps de ces 2 jours, des rendez-vous avec nos équipes de start'upers.

- **Les projets/ressources**

- Eau chaude = « Rhedae » ➔ Crée et vend par correspondance, des billes de bain et des sachets contenant le plancton lyophilisé qui se développe dans l'eau chaude de Rennes-les-bains afin de reproduire les bains de Rennes et ses bienfaits pour la peau, à la maison.
- Patrimoine naturel = « Aude Eco Lodge » ➔ Vend ou loue des « lodges » sur un territoire précis de la Haute Vallée afin de faire venir des touristes souhaitant un espace calme, paisible, reculé, tout en respectant l'environnement.
- Déchets-recyclage = « Clop'Eco » ➔ Recyclage des mégots de cigarettes afin de réduire la pollution dû à la cigarette. Pour cela il propose du ramassage de mégots lors d'évènements festifs grâce à d'un côté des bornes où les individus pourraient voter sur des questions citoyennes avec leurs mégots. De l'autre côté avec du ramassage classique de mégots par le biais de voiture électrique (respect de l'environnement).

- Artistes = « Scoop'Art » ➔ Création d'une coopération d'artiste afin de leur proposer un local pour exposer leur création. Mais aussi de les aider sur le plan financier et administratif. Tout cela en proposant des évènements artistiques.
- Bois = « Boscas » ➔ Création de meubles très haut de gamme grâce aux recyclages de vieux meubles et de pertes de scieries. La vente de meubles très hauts de gamme de la Haute Vallée de l'Aude s'étendrait au monde entier.
- Anglais = « Aude Sweet Aude » ➔ Création d'une association qui a pour but de regrouper les anglophones et les français pour coexister. Permettrait également l'échange et le métissage culturels. Mais aussi de les aider dans l'administration française.
- Produits locaux = « El Loco » ➔ Création d'un « entrepôt » où seraient réunis les producteurs et les clients afin de créer un circuit court. Cet entrepôt serait ouvert 24/24h et proposerait aussi des services de livraison afin d'aider les personnes qui ne peuvent venir sur le site.
- Numérique = « Kefass » ➔ Application qui permettrait de définir (en fonction de vos intérêts) des activités sportives, culturelles, détente... En plus des activités basées sur la Haute Vallée, l'application propose aussi comment accéder à l'activité et les commerces environnants afin de faire découvrir le territoire.
- Numérique = « Occ Drive » ➔ crée un site internet et une application (pour smartphone) « off-line » qui permettent d'acheter des produits locaux de la Haute Vallée recensés par l'interface elle-même et de se faire livrer de manière participative même sans connexion internet.
- Berges de la rivière = « L'ode à l'Aude » ➔ C'est l'aménagement des berges de l'Aude car elles sont mal utilisées, organisées. C'est pourquoi ils veulent créer des espaces de plein air, de détente, de pique-nique... Tout en organisant des évènements festifs.
- Séniors = « Activ' Senior » ➔ Créer un espace pour les personnes âgées pour qu'elles soient moins « isolées ». Ce serait une association qui proposerait un lieu de vie chaleureux avec différentes activités tout en favorisant le partage entre seniors mais aussi avec les jeunes.
- Viticulture = « Vin'Tage » ➔ Création d'un jeu de société intergénérationnel qui permettrait de découvrir le terroir viticole tout en s'amusant et en enrichissant sa culture du territoire.
- Eau vive –eau tranquille = « O2 Vallée » ➔ Création d'une centrale hydro-électrique qui ferait office de centre éducatif autour de l'eau de rivière et du respect de l'environnement à des écoles, familles, touristes....

- **Le pré jury – J2 - 10h00-12h00, au lycée J. Ruffié**

- Chaque groupe passe devant un pré jury avec une minute pour présenter leur couple ressource/idée en répondant à trois questions :
 - Pourquoi ? Allez-vous créer une entreprise
 - Comment ? Quelle stratégie pensez-vous utiliser
 - Quoi ? Quels produits et services allez-vous proposer ?Les indicateurs clés et chiffres relevés la veille sont alors là pour confirmer, ou infirmer leurs idées. Le pré-jury dispose à son tour de 3 minutes pour faire préciser des éléments aux membres de l'équipe.
- Le pré-jury donne alors feu vert ou rouge à l'équipe, « j'y crois » ou « j'y crois pas ». Les jurés délibèrent très rapidement après chaque passage devant une médiatrice Caroline Daldosso, professeur d'économie et de gestion, ex enseignante du lycée , qui traduit ensuite à chaque équipe les verts et les rouges du pré-jury.
- Ce moment est déterminant car il constitue un moment de pression, de tensions pour remettre l'équipe en accélération dans de bonnes conditions.



- Les résultats du pré-jury sont (R pour rouge et V pour vert) :
O2 Vallée → 7V (un juré ne s'est pas prononcé) ; Vin'tage → 8V ; Acti' Senior → 5V3R ; Rhédaé → 8V ; Occ'Drive → 8V ; L'ode à l'Aude → 6V1R (un juré ne s'est pas prononcé) ; Kefass → 4V3R (un juré ne s'est pas prononcé) ; El Loco → 4V4R

- **Reprise des travaux dans les salles – J2 - 12h00-17h30, au lycée J. Ruffié**

Chaque groupe reçoit une quinzaine de plaques de carton de 40 par 80 cm et un jeu de marqueurs qui vont apporter de la créativité à la présentation de leur entreprise au jury du lendemain.



- **Le jury final – J2 - 09h00-12h00, au cinéma l'Elysée de Limoux**

- Présentation des projets devant un jury alliant entrepreneurs et experts de l'entrepreneuriat local, proviseurs et élus locaux, qui vont juger de la qualité des projets d'entreprises à partir d'une grille fondée sur 5 critères :

Technicité : Faisabilité, adéquation entre la demande, les ressources et les solutions apportées.

Innovation et originalité : caractère innovant de la solution proposée ; réponse nouvelle au problème.

Présentation orale et artistique : Qualité de la présentation / du pitch ; Créativité et qualité des supports...

Utilité économique et sociale : création d'emplois possibles, participation au développement économique local...

Pérennité financière : Viabilité et solidité financière du projet.

- Chaque équipe dispose de 5 minutes pour présenter son projet et de 5 minutes de questions/réponses avec le jury



Les vainqueurs de la Start'Up Ruffié 3^{ème} édition sont :

1^{er} Vin'Tage

2^{ème} Rhédae

3^{ème} Clop'Eco

Coup de cœur : « O2 Vallée »,

Prix Innovation : « Kefass »

Prix Communication : « Activ'Seniors »

Prix Viabilité financière : « L'ode à L'aude ».



Les trois premiers, ils vont avoir l'honneur d'aller à Toulouse pour participer à l'évènement « 48 heures pour faire naître une idée » organisé par l'INSA. Ils seront donc pendant 48h (logé et nourri) sur le campus de Toulouse avec les étudiants de premier, deuxième et troisième cycle pour créer une start-up.

Le prix Innovation participe au lancement d'un hackathon à Tarbes et visite un incubateur de start'ups à Pau sous l'égide d'EDF « Une rivière, un territoire »

Le coup de cœur est suivi par le PTCE 3.EVA qui souhaite le mettre en place

« Scoop art » est suivi par le conseil municipal de Limoux dans le cadre du Total Festum organisé le 9 juin.

Selon vous, Start'Up c'est quoi ?

« Un révélateur de compétences » Mr Migrenne

« De l'originalité et de l'inventivité » Mr Dherbès

« Des jeunes avec des idées originales pour une économie nouvelle »
Mr Fort

« De l'idée à l'action » Coach professionnel sur les produits locaux

« De l'innovation ainsi que de l'énergie pour forger de la confiance et de l'échange » Mme Alingrin

« C'est entreprendre au lycée » Mr Calcoen

« Apprendre aux lycéens l'entrepreneuriat mais aussi de réunir les professionnels et les élèves » Luc Chinel coach professionnel

« What I've seen today impresses me, as these young people are working so well together ! » Kate Wood, coach professionnel

« Créativité et réalité économique » Mr Espinasse

« Super projet éducatif pour les lycéens » Mr Peguin

« Envie aux jeunes d'entreprendre et de créer » Mme Aparicio

« Jeunesse, enthousiasme, rafraichissant » Mr Munich

« Dynamique » Mr Prévost

« Concentré de jeunesse, d'intelligence et d'innovation » Mr Bousquet

« Concours pédagogique qui permet aux jeunes de faire le lien entre leurs formations et le monde économique. On y retrouve la pédagogie de projet, ce qui fait appel à leur créativité et leur apporte du plaisir » Mr Laib

« La première année de Start'Up, j'avais été bluffé par la capacité des jeunes à se mettre en mode « projet » face aux clichés qu'ils peuvent avoir. Maintenant ce qui me bluffe le plus c'est la solidarité entre ces jeunes » Mr Jalabert

« Le projet Start'Up c'est un symbole des énergies présentes sur le territoire » Arthur Veramesse

