

8^{ème} édition CHALLENGE NUMÉRIQUE

« Patrimoine matériel & immatériel de Quimper »

Judi 9 et vendredi 10 février 2023 à La Cantine -Quimper

Thème de la 8^{ème} édition : « Patrimoine matériel et immatériel de Quimper »

Création : La Cantine Quimper

Inspiration : Startup week-end (compétition de création d'entreprise, étudiants et professionnels)

Edition 2023 / Déroulement :

½ journée d'information (vendredi 27 janvier 2023) avec une présentation des nouveaux modèles économiques dans le domaine des industries créatives et culturelles par Chloé GUENNOU, fondatrice de AR[t] Studio

2 journées de challenge numérique encadrées par des coaches les 9 & 10 février 2023



Le Challenge numérique 2023 s'inscrit dans le cadre du projet européen 4H Create. Ce projet réunit 6 partenaires dont la Technopole Quimper-Cornouaille. Il vise à accompagner l'innovation dans les industries créatives et culturelles (ICCs) en associant l'utilisateur final et en explorant de nouveaux modèles économiques résilients suite à la pandémie de Covid 19.

OBJECTIFS du Challenge numérique

Mettre en pratique les compétences numériques des étudiants coachés par des professionnels lors d'une démarche entrepreneuriale, dans le même esprit que les startups week-ends

En équipe et en moins de 48 heures, il s'agit de **créer une application ou un site web où le numérique vient faciliter la vie de l'utilisateur** et de le présenter devant un jury de professionnels.

CHALLENGE POUR L'ETUDIANT Stimuler sa créativité en travaillant avec des étudiants de profils différents
Mettre rapidement en place une idée
Pitcher son idée et convaincre un jury
Convaincre et gagner

ENJEUX POUR L'ETUDIANT Mettre en relation ses études, ses pratiques du numérique et les usages attendus



38 ETUDIANTS CURIEUX ET MOTIVÉS

2^{ème} année - Etudiants en DNMADE (design numérique)

Lycée Le Paraclet, Quimper

Encadrés Adèle GILSON et Bertrand LEFEVRE, Enseignants

Master 1 Patrimoine

Pôle Universitaire Pierre Jakez Helias, Quimper

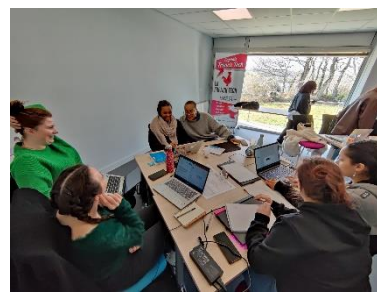
Encadrés par Julien BACHELIER, directeur - IUP Patrimoine



Groupe d'étudiants coaché par Fen RAKOTOMALA, fondatrice de Cool IT



Présentation de Chloé GUENNOU lors du Challenge numérique le 27 janvier



Groupe d'étudiants en réflexion sur son projet innovant



LES LAURÉATS



1^{er} prix – Ilizéo

Service destiné aux secteur médico-social qui offre à ses utilisateurs des expériences immersives de visites en réalité virtuelle. Cette expérience permettra aux résidents d'Ehpad de voyager hors de la routine quotidienne.

Azilis JAQUET, Alwena GAUTER et Etienne RENARD, DNMADE numérique – Lycée Le Paraquet ▪ Louise LE BARS, Sarah LEVAYER et Maureen GUIARD, Master 1 Patrimoine et Musées



Prix 4H Creat – Kemp'Art

Application qui répertorie et géolocalise les artisans d'art de Quimper pour faire découvrir leurs métiers, leurs ateliers, leurs savoir-faire aux touristes.

Cassandra LISE, Darya PRIMAK, et Julie CONAN, DNMADE numérique – Lycée Le Paraquet ▪ Amandine QUESNE-LETHEUR et Musées Marie CRENN, Master 1 Patrimoine et Musées

Prix Coup de Cœur – Mojenn Hag Avantur

Prix de l'innovation - Bihankou



Prix de l'engagement - Urbis



Prix Talent Quimper Cornouaille - BreizhBalade



COACHS & Membres du JURY



■ Membre du Jury (de gauche à droite)

Chloé GUENNOU, fondatrice AR[t] Studio
Valérie HUET MORINIERE, Elue, Mairie de Quimper
Maïna LE FLOC'H, Chef de projet ACEI, Technopole
Emmanuelle COACOLOU, Chargée de communication, Quimper Cornouaille Développement



■ Coachs

Assis : Fen RAKOTOMALALA, Cool IT / Séva HOUZ, Pépité Bretagne / Gildas DORVAL, Digital Agile
Debout : Morgane LE CORRE, La Cantine – Quimper / Olivier DENOUAL, Technopole Quimper-Cornouaille / Maïna LE FLOC'H, Technopole Quimper-Cornouaille / Rozenn LE VAILLANT, Technopole Quimper-Cornouaille