



Xperium est un des trois pôles de Lilliad Learning center Innovation, lieu conçu pour faciliter l'émergence, la convergence, les échanges, la collaboration de tous les acteurs de l'innovation en Région.

Xperium est une vitrine de la recherche et l'innovation développées par les laboratoires et leurs partenaires.

Il présente trois caractéristiques essentielles qui, combinées, en constituent la signature originale et inédite :

- Les expériences montrées sont révélatrices de la créativité scientifique des chercheurs. Ces expériences constituent un « itinéraire », fil conducteur qu'il est possible de parcourir en autonomie ou au gré des rencontres avec des acteurs de la recherche – principalement des doctorants ;
- L'itinéraire et parfois les expériences elles-mêmes sont par nature transdisciplinaires, favorisant et même recherchant les croisements entre sciences et techniques, sciences humaines, sociales et économiques ;
- Les expériences sont mises en relation avec les enjeux techniques, scientifiques, sociaux et sociétaux qu'elles interrogent, permettant une meilleure mise en perspective et en actualités de la recherche, pour une meilleure appréhension par le grand public.

Créé en février 2014, Xperium a reçu plus de 21000 visiteurs (2/3 de lycéens) en près de 10 ans.

En 2018, LILLIAD Learning center Innovation (Université de Lille) et le Rectorat de l'Académie de Lille ont créé le "Challenge Xperium : Lycéens et étudiants ensemble pour innover". Ce challenge est à destination des élèves de lycées de l'Académie de Lille et des étudiants de l'Université de Lille.

**En 2023, la sixième édition du "Challenge Xperium : Lycéens et étudiants ensemble pour innover" aura lieu Jeudi 16 novembre 2023.**

Ce concours, organisé en partenariat avec le Conseil régional des Hauts de France, I-SITE - projets structurants, et Enedis, s'appuie sur la cinquième saison d'Xperium intitulée : « Va y avoir du sport ! Ce que nous apprend la recherche ».

Les pages suivantes en précisent le règlement.

# RÈGLEMENT

## 6<sup>e</sup> Challenge Xperium

### *Lycéens et étudiants ensemble pour innover*

#### **Article 1. Objectif du concours**

Le challenge se déroulera sur la journée complète du 16 novembre 2023 au sein de l'espace événementiel de LILLIAD. L'objectif est d'engager des propositions visant à apporter des réponses aux défis posés par les thématiques ci-dessous (article 3).

Deux défis seront proposés par thématique :

- « Imaginer demain » : l'objectif sera de proposer une solution innovante susceptible d'être mise en œuvre rapidement
- « Imaginer dans 30 ans » : l'objectif sera de proposer une solution innovante susceptible d'être mise en œuvre dans le futur

Chaque équipe participante sera invitée à présenter sa réponse sous la forme d'un pitch dont la durée ne devra pas excéder 3 minutes.

#### **Article 2. Public et catégories**

Le concours s'adresse à des groupes de volontaires issus des lycées de l'Académie de Lille et de l'Université de Lille. Chaque groupe est a priori composé de 8 personnes : 4 lycéens et 4 étudiants.

#### **Article 3. Thématiques**

Le fil conducteur de ce Challenge est "l'accessibilité : le sport pour, avec, et par tous". Les thématiques (titres non définitifs) sont :

- Sport & handicap
- Sport & biomimétisme, bioinspiration
- Sport & santé
- Sport & sobriété énergétique et décarbonation
- Sport & art et culture

Chaque groupe se verra attribuer un défi en lien avec l'une de ces thématiques autour de laquelle il devra travailler tout au long de la journée du 16 novembre 2022.

#### **Article 4. Prix et jury**

Seront remis 8 prix :

- **Prix Or, Argent et Bronze** pour chacun des deux défis « Imaginer demain » et « Imaginer dans 30 ans » cités à l'article 1 : le jury sera constitué de chercheurs de l'Université de Lille, de représentants du Service Commun de Documentation de l'Université de Lille, du Rectorat de l'Académie de Lille, des partenaires du Challenge dont la Région des Hauts de France, I-SITE - projets structurants et Enedis. 4 critères servent à classer les groupes : présentation générale (dynamisme, participation du groupe entier ou non, ...); structuration de l'exposé (lancement, développement, conclusion); clarté scientifique de l'exposé (problématique clairement exprimée, originalité des solutions, ...); compréhension du projet (qualité des réponses aux questions du jury)

- **Prix Christophe Chaillou de l'idéation**, récompensant l'investissement et la dynamique du groupe : le jury, composé de représentants de l'équipe scientifique d'Xperium et de l'équipe CAST du Rectorat, classera les groupes selon trois critères : la dynamique du groupe (ambiance, organisation, prise de parole, ...); la créativité et l'émulation pendant la phase d'idéation ; l'évolution de la dynamique pendant la journée.
- **Prix Lilliad du public**, qu'il soit en présentiel ou en distanciel. Le public sera sondé à l'issue des pitches pour choisir son groupe préféré. Les groupes participeront à ce sondage, mais ne devront pas voter pour eux-mêmes.

Sous réserve d'ajustement, les prix sont constitués de chèques cadeaux, présents et visite à destination des gagnants du challenge :

- Chaque membre d'un groupe ayant fait l'objet d'une attribution de prix Or, Argent ou Bronze se verra remettre un chèque cadeau, offert par Enedis, valable dans différentes enseignes commerciales.
- Chaque membre du groupe ayant obtenu le prix Christophe Chaillou de l'idéation se verra remettre une invitation à l'émission TV « La grande enquête », finalisation du projet Merlin co-construit par l'Université de Lille, L'esprit Sorcier, et Ombelliscience.
- Chaque membre du groupe ayant obtenu le prix Lilliad du public se verra remettre un présent à l'image de l'Université de Lille.
- Les solutions primées feront l'objet d'une communication spécifique sur le site LILLIAD : <https://lilliad.univ-lille.fr/>

Les solutions présentées dans le cadre du concours pourront faire l'objet d'une exposition dans les locaux des organisateurs du concours, ainsi que des partenaires.

#### **Article 5. Modalités de participation**

Les lycéens susceptibles de participer à ce challenge sont sélectionnés directement par le rectorat.

Les étudiants de l'Université de Lille sont mobilisés par le biais de messages transmis aux directeurs de formation. Jean Cosléou, directeur scientifique d'Xperium est en charge de la réception et du tri de l'ensemble des candidatures qui doivent lui être adressées exclusivement par mail à l'adresse suivante : [jean.cosleou@univ-lille.fr](mailto:jean.cosleou@univ-lille.fr)

#### **Article 6. Calendrier**

Début des inscriptions au concours : septembre 2023

Date limite d'inscription : 15 novembre 2023

Confirmation de l'inscription au concours : 15 novembre 2023

Date du challenge : 16 novembre 2023 de 9H à 21H

#### **Article 7. Droits d'auteur**

Les productions liées au « Challenge Xperium : Lycéens et étudiants ensemble pour innover » seront réalisées au cours de la journée du 16 novembre 2023 aux seules fins de cette participation.

Elles peuvent :

- être créées à partir d'éléments matériels (images, textes, sons, vidéos) produits par les équipes spécifiquement pour la circonstance
- être réalisées en combinant ou en exploitant des éléments déjà existants mais libres de tous droits.

Il appartient aux experts accompagnateurs des groupes de vérifier au préalable le respect des droits d'auteurs associées aux productions.

- Les participants sont entièrement responsables de leurs productions.

En cas de non-respect des droits d'auteurs liés aux images, aux sons, aux vidéos et à toute reproduction quelle qu'elle soit, les organisateurs se réservent le droit de considérer la production comme non recevable.

Les organisateurs se réservent le droit d'exposer les productions reçues dans les lieux partenaires du concours et de publier les productions reçues sur ses réseaux sociaux et sites internet. Les productions réalisées par les élèves ne feront, en aucun cas, l'objet de versements de droits d'auteur et de diffusion. La publication des noms et des photographies, le cas échéant des participants et des enseignants accompagnateurs sera soumis à leur accord préalable.

### **Article 8. Protection des données personnelles**

Pour la bonne organisation du concours, il sera nécessaire de connaître :

- Pour les étudiants : les nom et prénom, l'intitulé et niveau d'étude de la formation, l'adresse mail
- Pour les élèves : les nom et prénom, et adresse mail des accompagnateurs des élèves

L'usage de ces informations sera exclusivement limité au cadre du concours et par Jean Cosléou, directeur scientifique d'Xperium, et aux représentants du Rectorat.

### **Article 9. Droit à l'image**

Des images, photo et/ou vidéo, seront réalisées pendant le concours. Tous les participants (élèves, étudiants, accompagnateurs) majeurs ou mineurs représentés par leur(s) représentant(s) légal(aux) en seront informés.

Leur sera demandée une autorisation pour que ces images puissent être exploitées et utilisées directement, sans aucune rétribution financière, et sous toute forme et tous supports connus et inconnus à ce jour, dans le monde entier, sans limitation de durée, intégralement ou par extraits et notamment : Audiovisuel, Presse, Livre, Exposition, Publication électronique, Carte postale, Publicité, Projection publique.

### **Article 10. Responsabilité**

Les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsables si, par suite d'un événement de force majeure, le "Challenge Xperium : Lycéens et étudiants ensemble pour innover " devait être annulé, reporté ou modifié, de même que de toute perte, retard ou avarie dans l'acheminement des productions.

Toute modification ainsi apportée au présent règlement ferait l'objet d'un avenant.

### **Article 11 : Consultation et acceptation du règlement**

La participation au « Challenge Xperium : Lycéens et étudiants ensemble pour innover » implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par l'ensemble des participants. Le règlement du concours est directement téléchargeable en intégralité sur le site internet de LILLIAD pendant toute la durée du concours.