

CHALLENGE INNOCITÉ

Règlement du Challenge InnoCité 2025

Article 1 Organisation et objectif du Challenge InnoCité

- ¹ Le Challenge InnoCité (ci-après, le Challenge) est organisé par l'Université de Neuchâtel, la Haute École Arc, le Pôle Technologies et Industrie du Centre de formation professionnelle neuchâtelois (CPNE) et Microcity SA (ci-après, les institutions organisatrices).
- ² Son objectif est de mettre les forces, l'imagination et l'interdisciplinarité de la formation neuchâteloise au service de la créativité et de l'innovation régionale.
- ³ L'organisation du Challenge est pilotée par un comité décisionnel (ci-après, le comité) constitué de représentant·es des 4 institutions partenaires mentionnées à l'alinéa 1.

Article 2 Concept général

- ¹ Le Challenge est un concours et un exercice pédagogique de trois jours et demi durant lesquels des équipes interdisciplinaires d'étudiant·es (ci-après, équipes de challenge) ont pour mission de répondre de manière innovante à des défis proposés par des entreprises et acteurs socio-économiques de la région.
- ² Il est ouvert aux étudiant·es des trois écoles organisatrices telles que mentionnées à l'article 1.
- ³ Le comité peut inviter également d'autres étudiant·es ou jeunes diplômé·es à participer au Challenge.
- ⁴ Les équipes de challenge sont encadrées par des formateur·trices issu·es des quatre institutions organisatrices.

Article 3 Défis et challengers

- ¹ Un défi est une question, une problématique, une première idée ou un début de projet qui reflète un défi concret pour le développement futur d'une ou plusieurs entreprises, organisations ou collectivités publiques.
- ² Les domaines d'activité peuvent impliquer aussi bien les milieux industriels, commerciaux et touristiques que les milieux politiques, culturels et associatifs.
- ³ Le caractère innovant et ancré dans la région du défi est un critère de sélection prépondérant.
- ⁴ L'importance que le défi accorde à la collaboration, à la durabilité et à la digitalisation est également un critère de sélection.
- ⁵ Les challengers sont les entreprises, organisations ou collectivités publiques qui proposent un défi.

Article 4 Sélection et attribution des défis

- 1 Les défis sont sélectionnés et communiqués par le comité.
- 2 Les étudiant·es inscrit·es peuvent exprimer des préférences pour certains défis.
- 3 Le comité constitue les équipes de challenge et leur attribue un défi en tenant compte de l'intérêt exprimé par les étudiant·es, de la répartition équilibrée des effectifs et des compétences requises par le défi.

Article 5 Déroulement du Challenge

- 1 Les étudiant·es rencontrent les membres de leur équipe ainsi que leur challenger lors d'une soirée « kick off » qui précède de l'événement.
- 2 Le Challenge se déroule sur trois jours et demi, durant lesquels les équipes développent un stand et une présentation orale exposant la solution qu'ils proposent à leur défi.
- 3 Les stands et les présentations orales sont évalués le dernier jour du Challenge.
- 4 Les présentations orales durent entre 5 et 7 minutes, suivies de 3 minutes de questions-réponses avec le jury.

Article 6 Ressources durant le Challenge

- 1 L'ensemble des activités et des repas organisés dans le cadre du Challenge sont pris en charge par les institutions organisatrices.
- 2 Des moyens d'impression ainsi que du matériel usuel de réflexion, de conception et de bricolage sont également mis à la disposition des participant·es.
- 3 Des moyens supplémentaires pour l'achat de matériel spécifique et nécessaire à la conception ou présentation du travail peuvent être sollicités auprès du comité par les équipes. Ceux-ci doivent être dûment justifiés et restreints au minimum.

Article 7 Prix

- 1 Un Prix du Challenge InnoCité d'une valeur de CHF 2'000, un Prix des sponsors « Société de demain » d'une valeur de CHF 2'000 et un Prix « Stand out » d'une valeur de CHF 1'000.- sont décernés à des projets au terme du Challenge.
- 2 Les trois prix sont attribués par le jury du Challenge sur la base des critères d'évaluation de l'article 9.

Article 8 Jury

- 1 Le jury du Challenge est composé de 6 à 9 personnes représentant les sponsors, les institutions organisatrices et les milieux socio-économiques de la région.
- 2 Le comité veille à un équilibre entre les représentants des écoles, de l'économie et des milieux sociaux de la région.
- 3 Lorsqu'un sponsor est challenger, il ne peut être membre du jury.
- 4 La présidence du jury est décidée chaque année par le comité.
- 5 Le jury prend ses décisions en toute indépendance et délibère valablement lorsque quatre de ses membres au moins sont présents.
- 6 En cas d'égalité des voix, celle de la présidence est prépondérante.
- 7 Les membres du jury s'engagent à respecter la confidentialité des informations transmises et des dossiers en tout temps et ne les utiliser à aucune autre fin que l'exercice de leur activité de membre du jury.
- 8 Les délibérations sont également couvertes par le secret, seules les décisions du jury font l'objet d'un procès-verbal. À des fins pédagogiques, le jury communique en outre à chaque équipe les principales forces et faiblesses de leur travail sous la forme de quelques points de synthèse.
- 9 Le secrétariat du jury est organisé par le comité.

Article 9 Critères d'évaluation

- 1 Le Prix du Challenge InnoCité et le Prix des sponsors « Société de demain » sont attribués par le jury sur la base des stands et des présentations selon les critères suivants :
 - l'originalité de la proposition ;
 - la qualité et clarté de la proposition ;
 - la pertinence et la faisabilité de la proposition par rapport au défi de départ ;
 - la durabilité économique, sociale et environnementale de la proposition.
- 2 Le Prix du Challenge InnoCité est décerné au projet qui répond le mieux aux critères de l'al. 1.
- 3 Le Prix des sponsors « Société de demain » est décerné au projet que le jury évalue, en complément des critères de l'al. 1, comme le plus visionnaire et porteur d'avenir pour l'économie et la société de demain.
- 4 Le Prix « Stand out » est décerné à l'équipe dont le stand est considéré par le jury comme le plus illustratif, créatif et inspirant pour réaliser la proposition faite par l'équipe de défi.

Article 10 Propriété intellectuelle

- 1 Le Challenge InnoCité est un événement ouvert et contributif.
- 2 Pour rappel, les participant·es ne peuvent pas faire valoir des droits de propriété intellectuelle sur les idées émises durant le Challenge.
- 3 Toutes les personnes ayant contribué aux travaux d'un groupe doivent être mentionnées de manière équitable. Si les résultats des travaux d'un groupe sont développés ultérieurement par une organisation challenger, elle s'engage à mentionner ces contributions de manière appropriée.
- 4 Les croquis, dessins, schémas, vidéos et autres œuvres similaires sont protégés par le droit d'auteur et soumis à une Licence Creative Commons CC-BY-SA 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ainsi que toute autre version ultérieure.
- 5 Les informations émises et échangées durant le Challenge ne sont pas confidentielles.
- 6 Si une organisation challenger souhaite garder confidentiels des informations ou des documents, elle est tenue de le préciser aux participant·es concerné·es. Celles et ceux-ci sont alors lié·es par la confidentialité.

Article 11 Communication

- 1 Les institutions organisatrices détiennent les droits de communication du Challenge InnoCité.
- 2 Les participant·es acceptent que leurs travaux soient communiqués dans le cadre du Challenge.
- 3 La production et la diffusion publique d'images ou vidéos de l'événement par des participant·es ou des tiers sont soumises à l'autorisation du comité.
- 4 Toutes les images ou vidéos prises lors du Challenge sont soumises au consentement des participant·es.

Règlement approuvé par le comité du Challenge InnoCité le 13 juin 2025