



# Retours sur 10 ans de programme

Septembre 2020

[www.challenge-competences.fr](http://www.challenge-competences.fr)

LAVAL MAYENNE TECHNOPOLE

**LMJ**

INNOVER & RÉUSSIR



# Sommaire

- Le Challenge Compétences
- Les écoles partenaires
- Les retours des étudiant·e·s
- Les entreprises participantes
- Les retours des entreprises participantes
- Les projets poursuivis par les entreprises
- Et après ?





# Le Challenge Compétences



Photo : promo du Challenge Compétences MAYAM 2013

## **Sur une semaine : une seule question !**

**Qu'est-ce que les compétences des étudiant·e·s des écoles mayennaises peuvent apporter aux entreprises du territoire ?**

*(nouveaux produits et services, nouveaux marchés, nouveaux outils, nouvelles façons de procéder, ...)*

## **Une seule règle !**

**Ce n'est pas à l'entreprise de proposer un sujet : ce sont à l'œil neuf et à la créativité des étudiant·e·s de générer des idées de projets !**



# Depuis 2011

- Réunir étudiant·e·s et entreprises mayennaises au service du développement de l'innovation
  - Mettre en application et valoriser les compétences présentes dans les écoles du département, auprès des entreprises locales,
  - Expérimenter une démarche créative et innovante, tant du côté des étudiant·e·s que des entreprises,
  - Amorcer de nouveaux projets au sein des entreprises du territoire.

## Quelques dates :

- Création en 2011 avec l'Institut Laval Arts&Métiers pour promouvoir la réalité virtuelle et la réalité augmentée auprès des entreprises mayennaises,
- 2014 : Ouverture du programme à d'autres écoles du département,
- 2020 : Première duplication en cours sur un nouveau territoire.





# Chiffres-clés

**10<sup>ème</sup>** édition en 2020

**33** sessions avec **7** écoles différentes

**68** projets récompensés

> [Visitez la galerie des projets récompensés !](#)

Entreprises les + récompensées  
avec 3 prix chacune



**880** étudiant·e·s réparti·e·s dans **186** équipes

**4-5** étudiant·e·s par équipe

**150** entreprises

**20%** choisissent de « re-jouer »



**5** participations





# Les écoles partenaires

Actuelles et passées

Photo : promo du Challenge Compétences IIA 2015



### Réalité virtuelle & Réalité augmentée

depuis 2011, 10 éditions  
357 étudiant·e·s, 75 équipes  
69 entreprises



### Système électroniques & embarqués

de 2014 à 2016, 3 éditions  
167 étudiant·e·s, 28 équipes  
26 entreprises



### Commerce, Hygiène et Qualité en Agroalimentaire

depuis 2014, 7 éditions  
133 étudiant·e·s, 28 équipes  
26 entreprises



### Management de l'ingénierie informatique

depuis 2014, 7 éditions  
77 étudiant·e·s, 23 équipes  
23 entreprises



### Commerce

2014, 1 édition  
6 étudiant·e·s, 2 équipes  
2 entreprises



### Transports & Nouvelles Mobilités

2014 & 2015, 2 éditions  
81 étudiant·e·s, 16 équipes  
15 entreprises



### Commerce, relations clientèle et gestion

2017, 2018 & 2020, 3 éditions  
59 étudiant·e·s, 14 équipes  
14 entreprises





# Les intérêts du Challenge Compétences du point de vue des écoles

- Créer des connexions entre écoles et entreprises
  - Amener les compétences présentes dans les écoles, dans les entreprises
  - Participer à l'attractivité du territoire, des entreprises du territoire
  - Générer des collaborations

*« Tous ces moments de frottement participent à l'ouverture des entreprises aux écoles. »*

Jean Labourdette, ESIEA Laval

*« Il y a une vraie volonté des entreprises et écoles de se rencontrer et faire des choses ensemble. »*

Aurélie Abadie, ESUP Laval

Arguments recueillis auprès de 6 écoles partenaires,  
lors d'entretiens avec 12 personnes ayant encadré le Challenge Compétences.





# Les intérêts du Challenge Compétences du point de vue des écoles

- Saisir une opportunité pédagogique
  - Permettre aux étudiant·e·s de mettre en application leurs compétences théoriques
  - Rendre les étudiant·e·s conscient·e·s de leurs compétences, de leurs capacités

*« L'idée est qu'ils apprennent en faisant. »*

Laurent Poisson, IUT de Laval

*« Ça donne plus de maturité, prendre conscience des choses acquises, et qu'il reste des choses à acquérir. »*

Philippe Moreau, IIA Laval

*« Ce n'est pas l'entreprise qui impose, ce sont les étudiants qui proposent. »*

Josiane Hérault, IUT de Laval

Arguments recueillis auprès de 6 écoles partenaires,  
lors d'entretiens avec 12 personnes ayant encadré le Challenge Compétences.





# Les intérêts du Challenge Compétences du point de vue des écoles

- Participer à la professionnalisation des étudiant·e·s
  - Faire se rencontrer professionnel·le·s et étudiant·e·s
  - Développer un regard critique et créatif dans un contexte réel
  - S'ouvrir vers le monde professionnel, vers le monde économique

*« Souvent les étudiants sont surpris des entreprises, ils travaillent avec des entreprises dont ils n'auraient pas imaginé l'existence, et ça leur permet de prendre conscience d'un autre milieu, d'autres secteurs d'activités. »*

Simon Richir, Institut Laval Arts&Métiers

*« A chaque fois, ce sont des belles rencontres, des entreprises qui jouent le jeu, qui sont accueillantes, qui prennent le temps et s'impliquent dans le dispositif et qui sont généralement agréablement surprises par les projets des étudiants »*

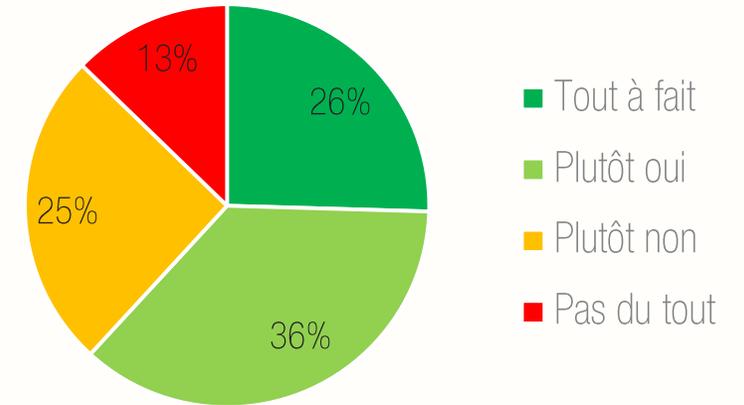
Philippe Moreau, IIA Laval

Arguments recueillis auprès de 6 écoles partenaires,  
lors d'entretiens avec 12 personnes ayant encadré le Challenge Compétences.





# Question aux étudiant·e·s : Recommanderiez-vous le programme à une nouvelle école ?



## Arguments

- **L'ouverture vers le monde professionnel**
  - Découverte de la vie d'entreprise,
  - Travail sur un projet concret, ...
- **Une expérience supplémentaire à valoriser**
  - Défendre un projet, ses idées, ...
  - Développer ses compétences,
  - Expérience enrichissante, ...
- **Développement de la créativité**
  - Innovation, ouverture sur de nouveaux métiers, faire entendre ses idées, ...

## Points de vigilance

- **Frustration possible quant à la courte durée du programme**
  - Impression de ne pas pouvoir aller au bout d'un projet (en terme de développement fonctionnel notamment)
- **Nécessité de présenter l'intérêt pédagogique du programme**
  - Notamment sur l'acquisition / développement de « soft skills », plutôt qu'un approfondissement des compétences techniques liées à la formation

Propos recueillis auprès de 60 étudiant·e·s ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne entre juin et septembre 2020.





# Retours des entreprises

- Selon les répondant·e·s, le Challenge Compétences leur a permis de :
  - Mieux connaître les écoles mayennaises et compétences présentes localement : **51,2 %**
  - Développer de nouvelles collaborations (avec les écoles, avec d'autres entreprises, ...) : **14,0 %**
- Parmi les projets poursuivis, **54,5 %** l'ont été en collaboration avec une école (stages, projets étudiants, projets de recherche, alternance, ...)

Propos recueillis auprès de 44 coachs entreprise ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne entre juin et septembre 2020, et de 10 entretiens.





# Les retours des étudiant·e·s

Photo : démos avant la remise des prix du Challenge Compétences MAYAM 2015



# Enquête en ligne

- Diffusée par mail entre juin et septembre 2020
  - 304 contacts mails encore valides, soit 37,0 % des participant·e·s
- 60 réponses obtenues
  - **19,8 %** de taux de réponse,
  - Soit 7,3 % de l'ensemble des étudiant·e·s ayant participé au programme.

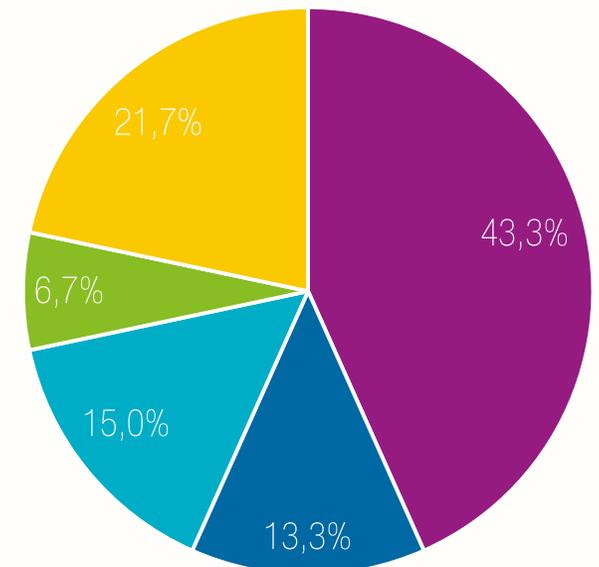
*« C'est une expérience professionnelle non négligeable pour ce qui est de la gestion en équipe rapide et le développement d'un prototype. »*

Quentin, Challenge Compétences MAYAM 2018

Propos recueillis auprès de 60 étudiant·e·s ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne entre juin et septembre 2020.

Représentativité des écoles parmi les répondant·e·s

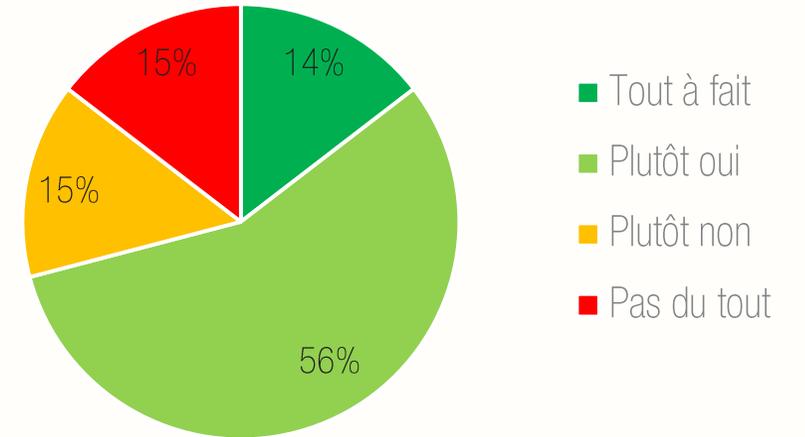
- Institut Laval Arts&Métiers
- IUT de Laval
- IIA Laval
- ESIEA Laval
- ESUP Laval



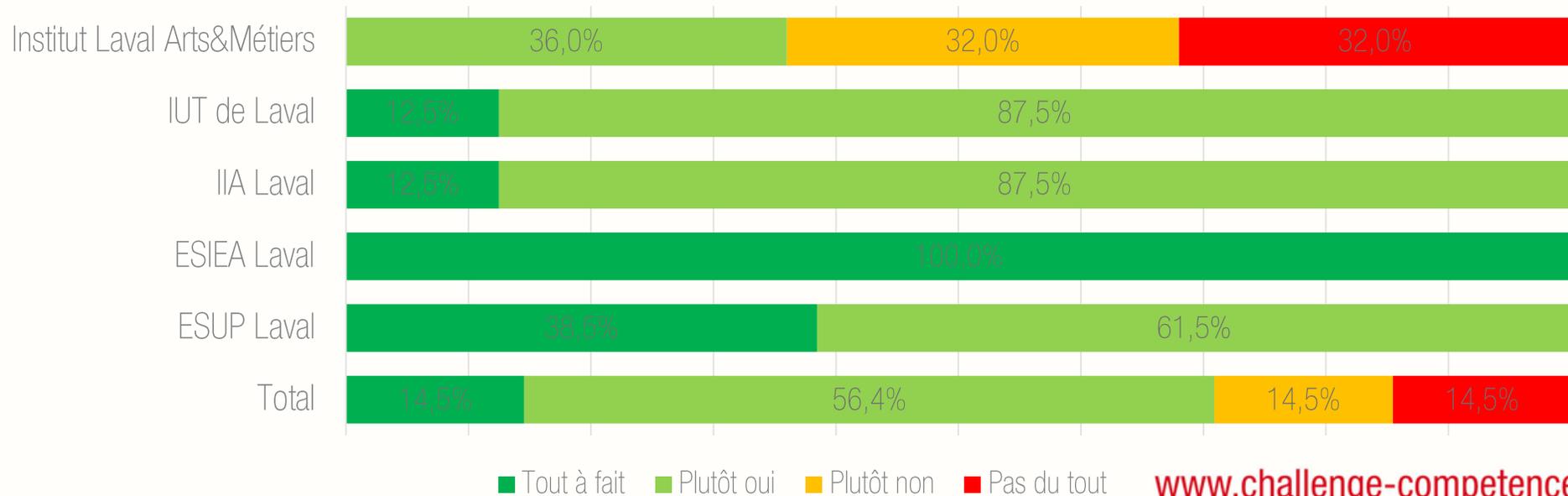


# Avez-vous un bon souvenir de votre participation ?

**70,9 %** des répondant·e·s ont un bon souvenir de leur participation au Challenge Compétences.



## Détail des réponses en fonction de l'école des étudiant·e·s

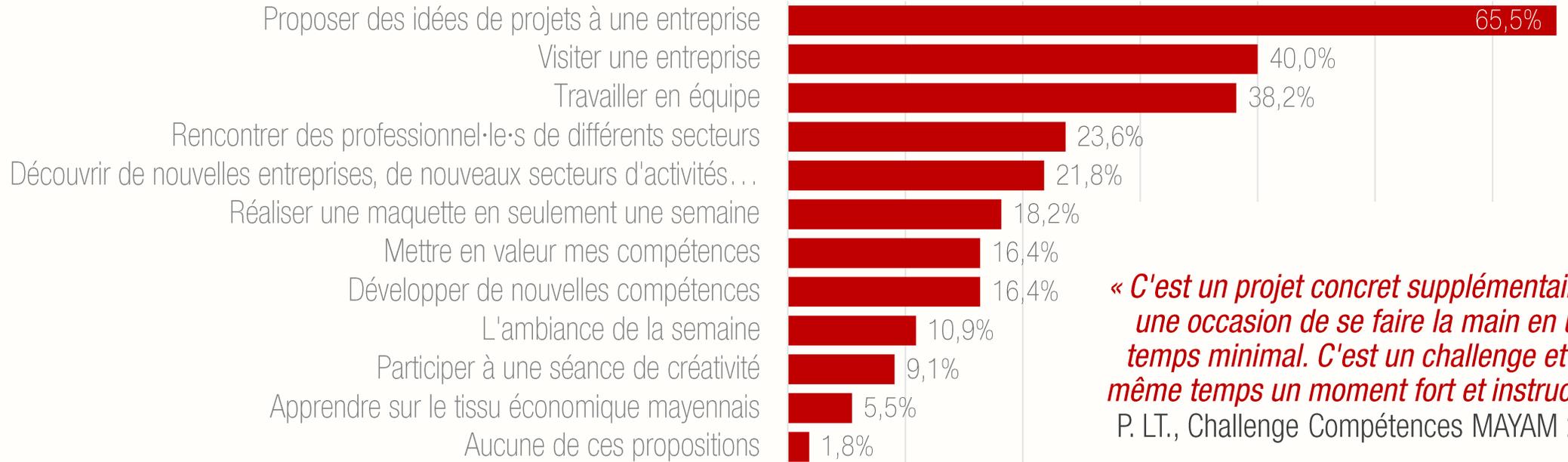






# Qu'avez-vous le plus apprécié ?

Les répondant·e·s pouvaient sélectionner jusqu'à 3 propositions parmi une liste de 11 aspects du Challenge Compétences.



*« C'est un projet concret supplémentaire et une occasion de se faire la main en un temps minimal. C'est un challenge et en même temps un moment fort et instructif. »*

P. LT., Challenge Compétences MAYAM 2016

Si ce que les étudiant·e·s préfèrent, toutes écoles confondues, est de **proposer des idées à une entreprise**, la 2<sup>ème</sup> place est partagée entre :

- le fait de **visiter une entreprise** (Institut Laval Arts&Métiers et IIA de Laval),
- le **travail en équipe** (IUT de Laval),
- et le fait de **rencontrer des professionnel·le·s de secteurs et compétences variées** (ESUP Laval).

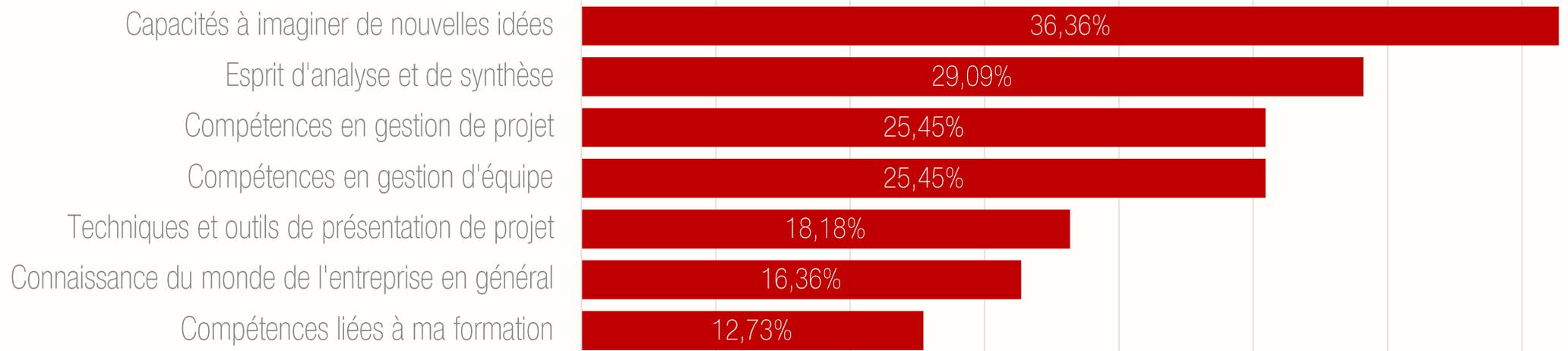
Propos recueillis auprès de 60 étudiant·e·s ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne entre juin et septembre 2020.





# Pensez-vous que le Challenge Compétences vous a permis de développer vos compétences ?

**74,6 %** des répondant·e·s pensent que le Challenge Compétences leur a permis de développer leurs compétences :



« *Les ateliers me servent dans la vie de tous les jours.* »  
M. B., Challenge Compétences ESUP 2018

« *J'ai une meilleure connaissance de l'action de mon métier avec les autres entreprises,* »  
Simon Pasi, Challenge Compétences MAYAM 2017 & 2018

Propos recueillis auprès de 60 étudiant·e·s ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne entre juin et septembre 2020.





# Avez-vous déjà mis en valeur cette expérience depuis ?

**27,3 %** des répondant·e·s ont mis en valeur leur expérience du Challenge Compétences lors d'une candidature ou d'un recrutement :



## 2 prix et distinctions

**Mayam 2018 — Prix de la créativité**  
déc. 2018 • Laval Mayenne Technopôle

Prix remis suite à la participation au challenge compétence 2018 avec l'entreprise Jouve, l'ENSAM et Laval Mayenne Technopôle.

**Mayam 2017 — Prix de la créativité**  
déc. 2017 • Laval Mayenne Technopôle

Prix remis suite à la participation au challenge compétence 2017 avec l'entreprise SEMEO, l'ENSAM et Laval Mayenne Technopôle.

Captures d'écran de 2 profils LinkedIn, réalisées en septembre 2020.



**ESUP**

BTS AG | Alternance OUEST ACRO, Admise  
2016 – 2018

- Prix de la créativité remporté aux Challenges Compétences 2017 (LAVAL MAYENNE TECHNOPOLE/ENTREPRISE FENGTECH)
- Membre du Bureau des Étudiants - Secrétaire BD'ESUP

Propos recueillis auprès de 60 étudiant·e·s ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne entre juin et septembre 2020.



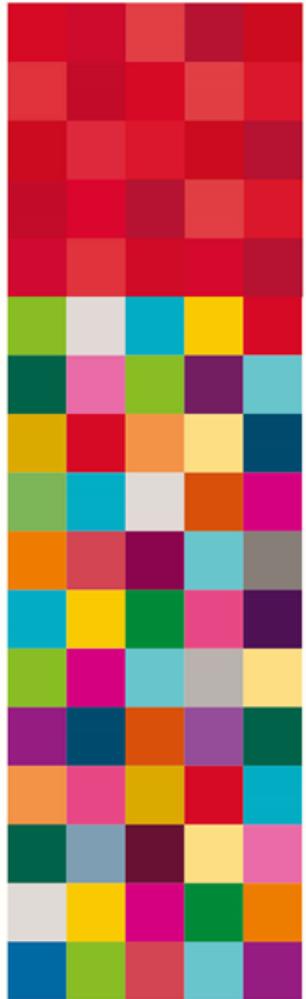
# Les entreprises participantes

Photo : séance de créativité du Challenge Compétences ESUP 2017

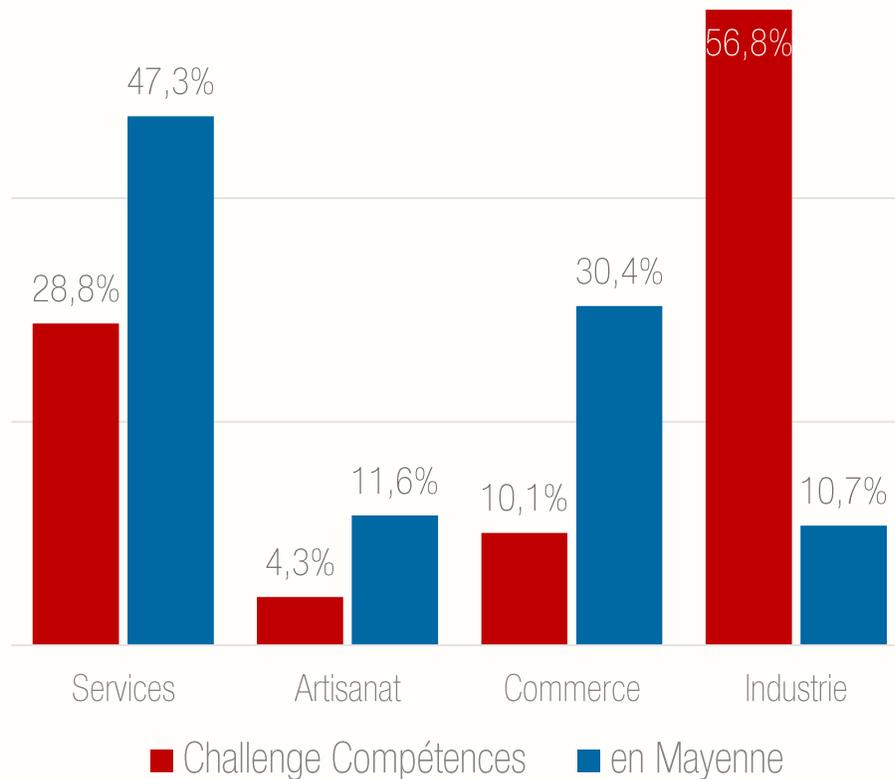


# Qui sont les entreprises qui participent au Challenge Compétences ?

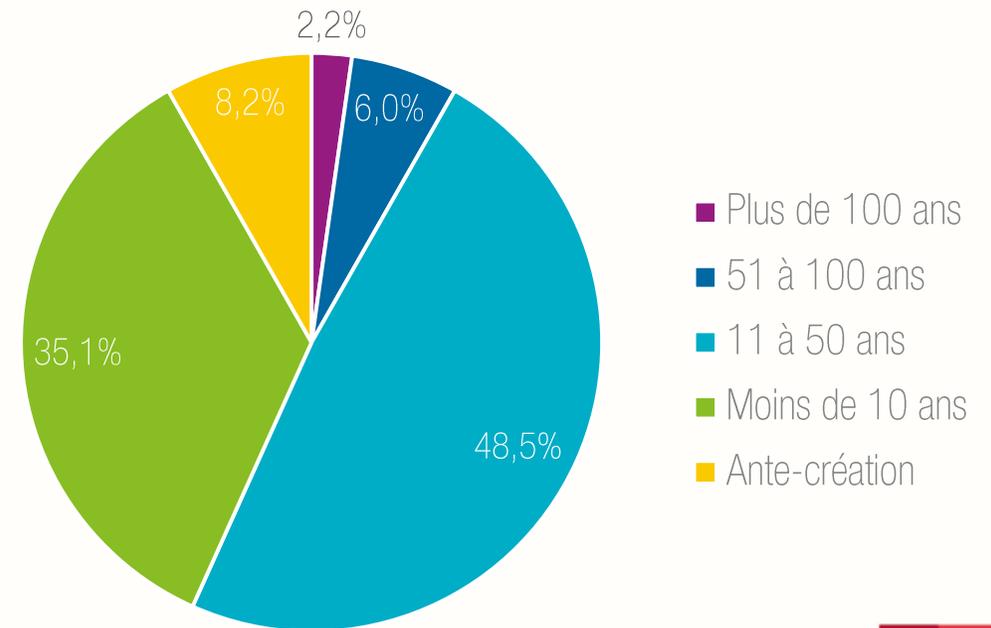
**150** entreprises ont participé au Challenge Compétences



Activité des entreprises



Ancienneté des entreprises (lors de leur première participation)

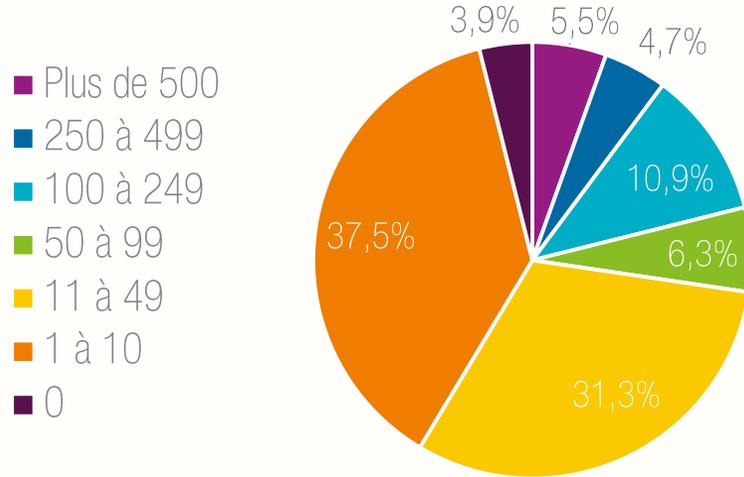




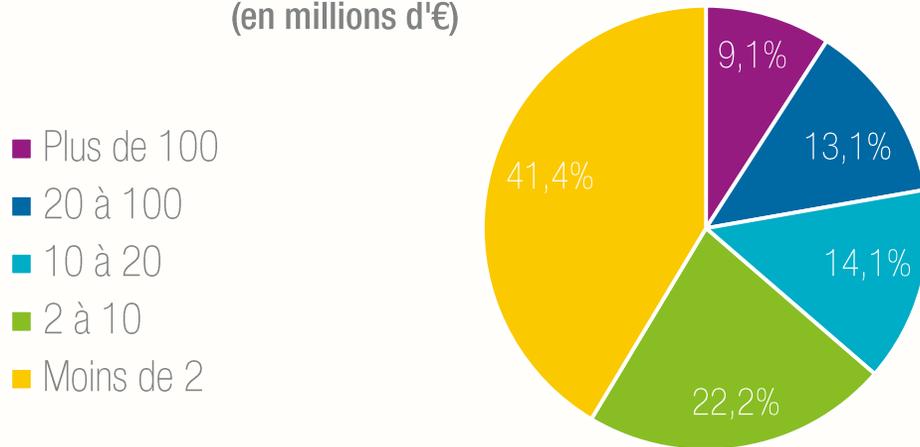
# Qui sont les entreprises qui participent au Challenge Compétences ?



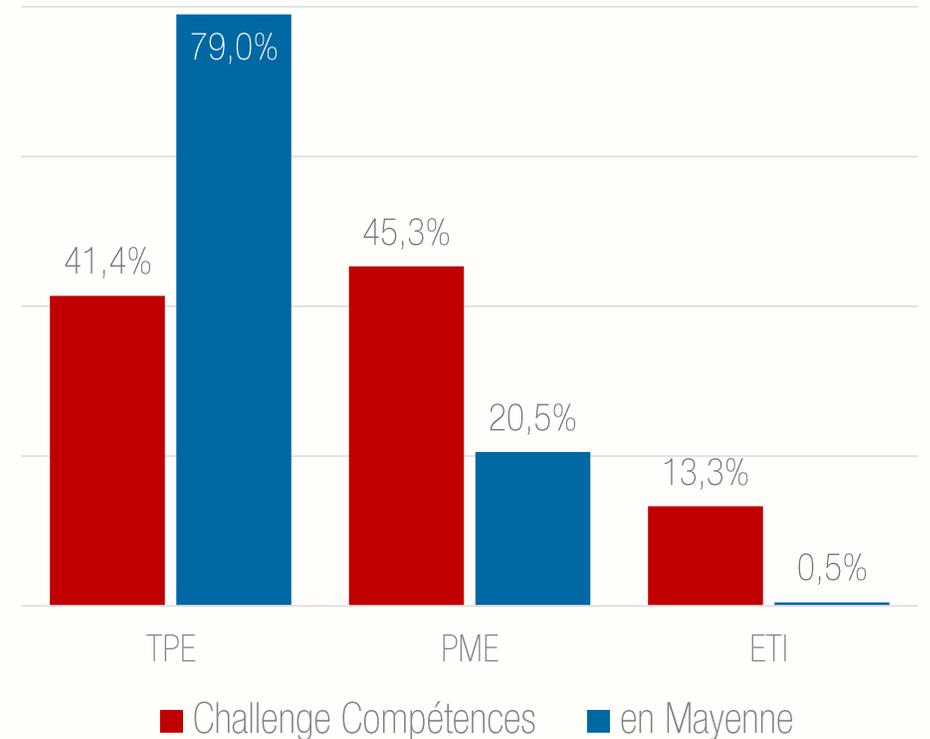
Taille des entreprises en nombre de salarié-e-s



Taille des entreprises en chiffre d'affaires (en millions d'€)



Taille des entreprises suivant la définition de l'INSEE



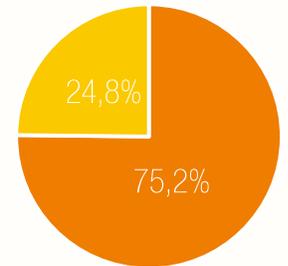


# Localisation des entreprises participantes



**16,4 km**  
distance moyenne à LMT

Territoire des entreprises



- Zone rurale
- Zone urbaine (communes d'au moins 2000 hab.)





# Retours des entreprises participantes

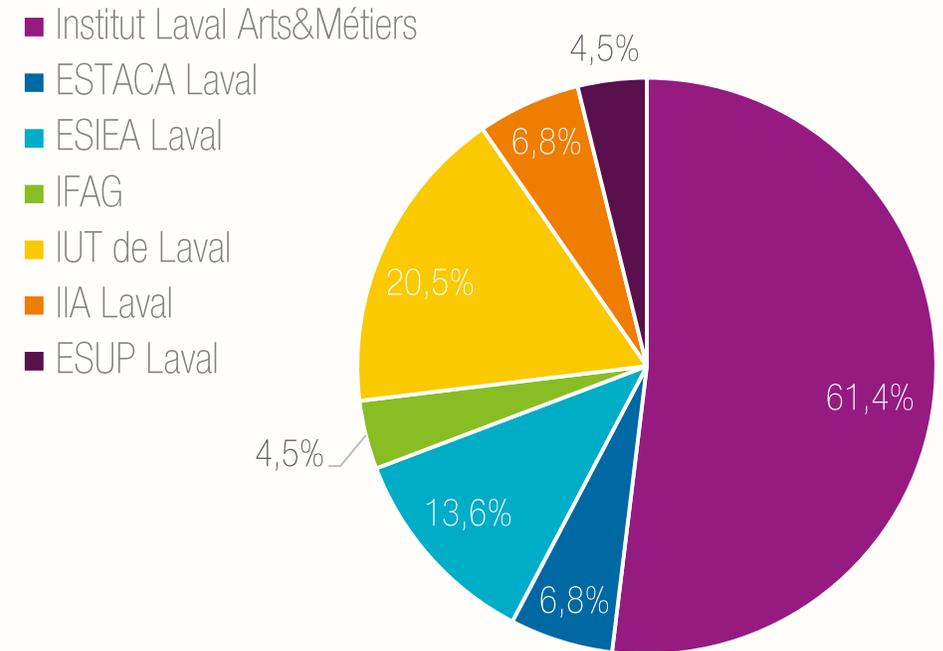
Photo : jury du Challenge Compétences MAYAM 2018



# Enquête en ligne et entretiens

- Enquête en ligne diffusée par mail entre juin et septembre 2020
  - 105 contacts mails encore valides dans 101 entreprises
- 10 entretiens réalisés en face à face ou par téléphone
- Soit un total de 44 réponses obtenues
  - **41,9 %** de taux de réponse (de la part des coachs entreprise),
  - Soit 31,7 % de l'ensemble des entreprises ayant participé au programme.

Représentativité des écoles parmi les entreprises répondantes



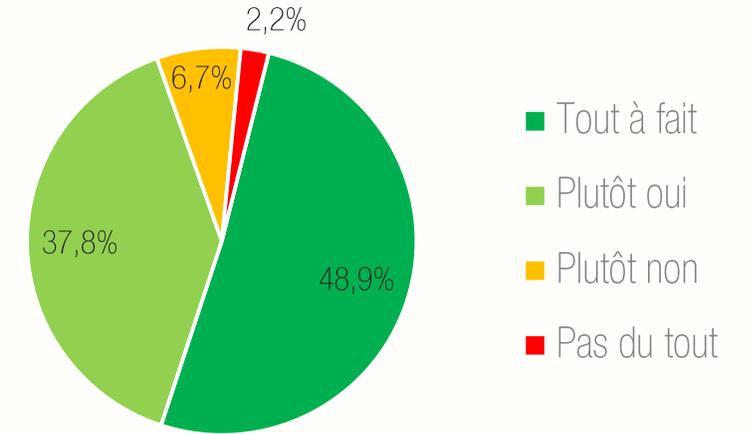
Propos recueillis auprès de 44 coachs entreprise ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne et lors d'entretiens entre juin et septembre 2020.



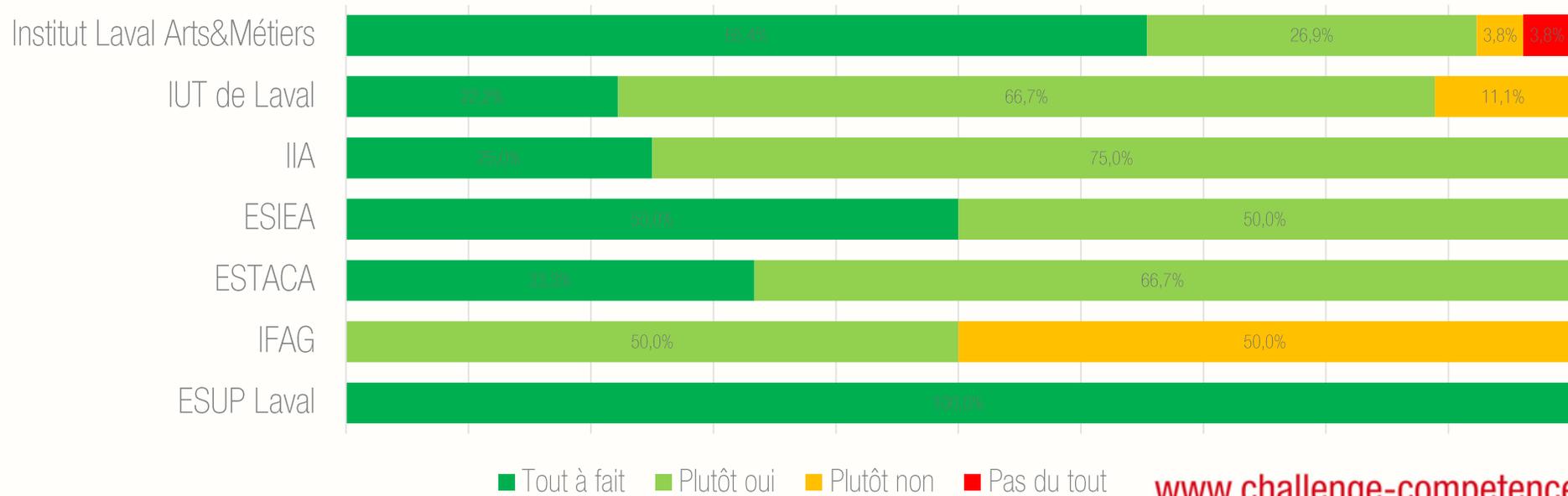


# Avez-vous un bon souvenir de votre participation ?

**86,7 %** des répondant·e·s ont un bon souvenir de leur participation au Challenge Compétences.



## Détail des réponses en fonction de l'école avec laquelle l'entreprise a participé :

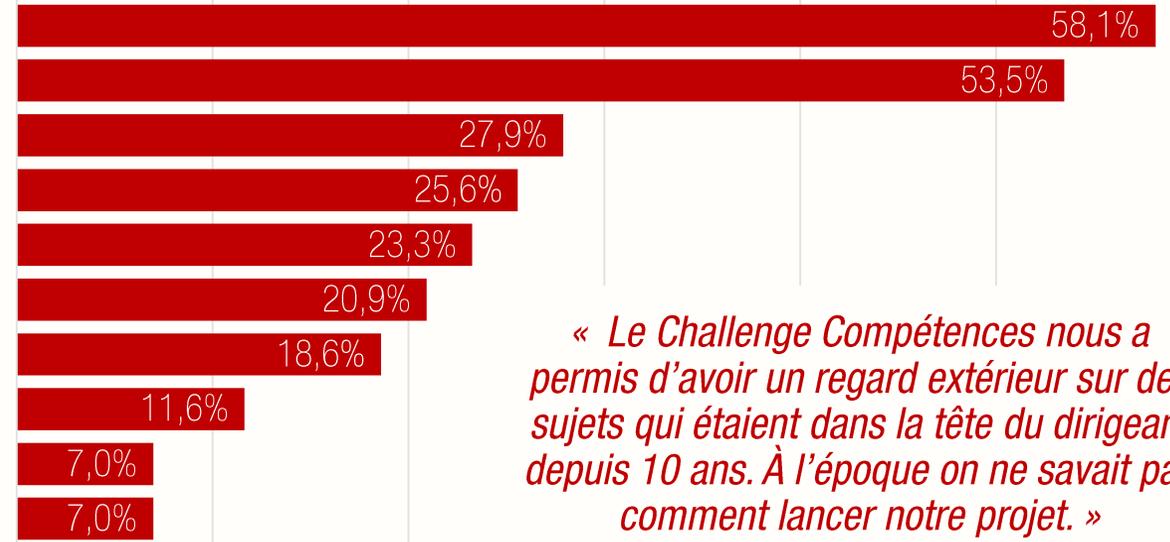




# Qu'avez-vous le plus apprécié ?

Les répondant·e·s pouvaient sélectionner jusqu'à 3 propositions parmi une liste de 11 aspects du Challenge Compétences.

- Avoir un regard extérieur sur mon activité, sur mon entreprise
- Découvrir de nouvelles idées pour mon entreprise
- Accueillir une équipe d'étudiant·e·s dans votre entreprise
- En savoir plus sur les compétences présentes dans les écoles
- Participer à une séance de créativité
- Rencontrer d'autres entreprises mayennaises
- Assister à la restitution finale
- Découvrir de jeunes talents
- Tester de nouvelles méthodes de travail
- Recevoir un prix avec mon équipe

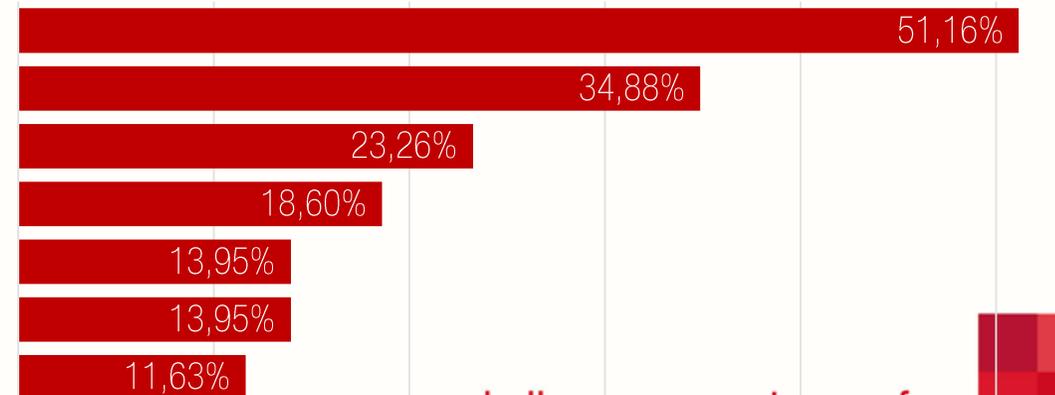


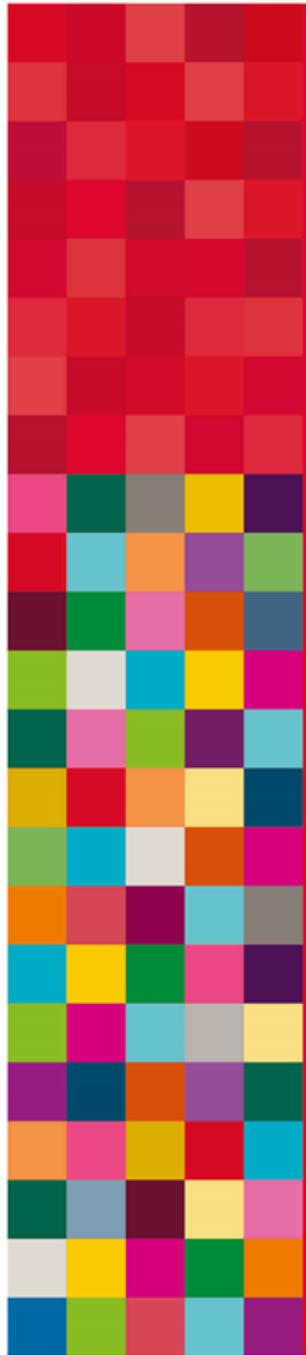
*« Le Challenge Compétences nous a permis d'avoir un regard extérieur sur des sujets qui étaient dans la tête du dirigeant depuis 10 ans. À l'époque on ne savait pas comment lancer notre projet. »*

Baptiste André, Martin 3D  
Challenge Compétences ESIEA 2015

## Diriez-vous que le Challenge Compétences vous a permis de :

- Mieux connaître les écoles mayennaises et les compétences présentes localement
- Lancer de nouveaux projets au sein de l'entreprise
- Prendre du recul sur le fonctionnement de votre entreprise
- Améliorer l'image de votre entreprise, et notamment sa marque employeur
- Développer de nouvelles collaborations
- Développer votre réseau en Mayenne
- Intégrer de nouvelles compétences à l'entreprise





# Les projets poursuivis par les entreprises

Photo : le Grand Prix du jury du Challenge Compétences ESUP 2018



# Les suites données au Challenge Compétences

- **52,8 %** des répondant·e·s ont déclaré avoir poursuivi un projet à la suite du Challenge Compétences, que ce soit le projet précisément proposé par les étudiant·e·s, ou un projet connexe,

Poursuite d'au moins un projet parmi les répondant·e·s



« *Le Challenge Compétences a été une 1<sup>ère</sup> étape pour ce qu'on a créé en 2016 : un outil de formation interne, puis un produit commercialisé par l'entreprise.* »

Pascal Hochart, SDI Services  
Challenge Compétences MAYAM 2012

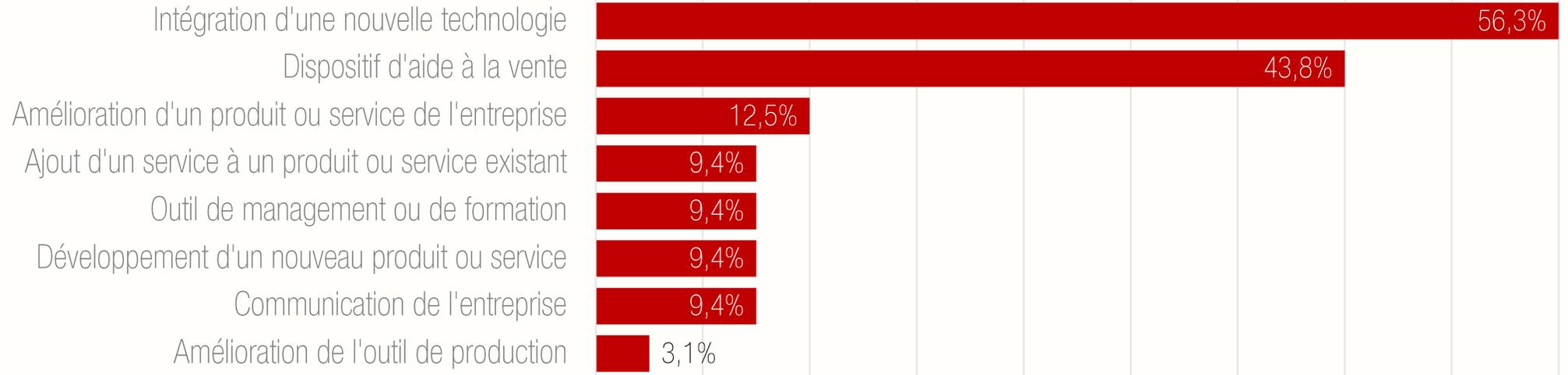
- Dans le détail, **33 projets** ont été poursuivis par les entreprises des répondant·e·s.

Propos recueillis auprès de 44 coachs entreprise ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne et lors d'entretiens entre juin et septembre 2020.





# Typologie des projets poursuivis



S'il fallait proposer un **portrait-robot des projets** poursuivis en fonction de l'école :

- Institut Laval Arts&Métiers : un **dispositif d'aide à la vente** (52,5 % des projets) intégrant une nouvelle technologie (critère « obligatoire » vues les compétences de l'école),
- IUT de Laval : un ou plusieurs **outils de communication** pour l'entreprise (57,1 %), liés ou non au **développement d'un nouveau produit** ou service (28,6 %),
- ESIEA Laval : l'**amélioration d'un produit ou d'un service** existant (60 %) intégrant une nouvelle technologie (80 %)

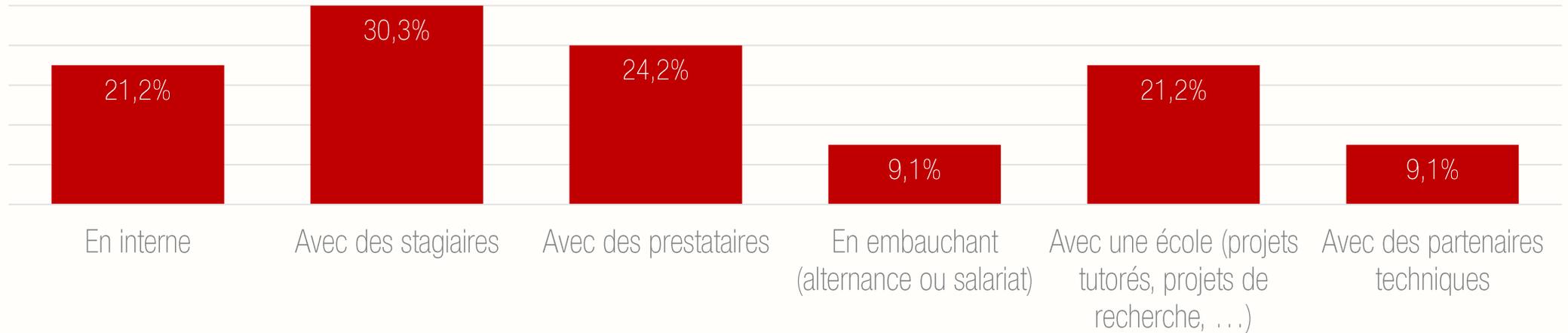
Pour les autres écoles, le manque de réponses ne permet pas de dessiner ce portrait robot.



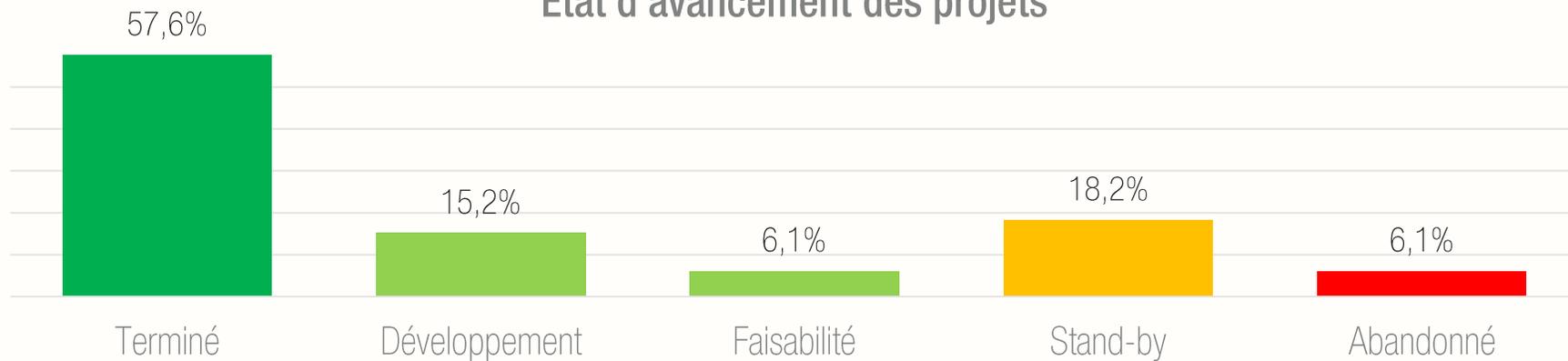


# Poursuite des projets

## Moyens utilisés pour le développement des projets



## État d'avancement des projets

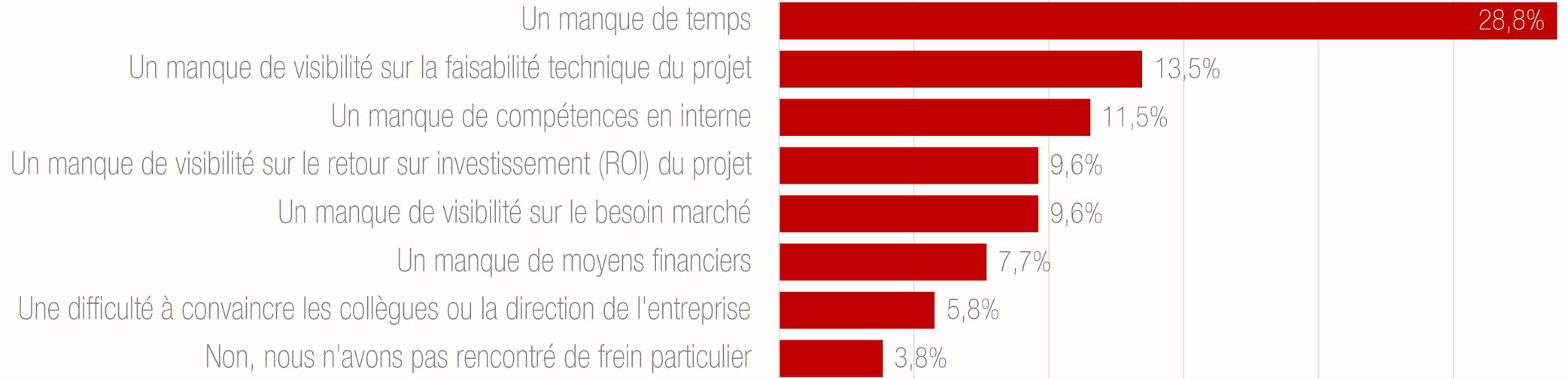


Propos recueillis auprès de 44 coachs entreprise ayant participé au Challenge Compétences, lors d'une enquête menée en ligne et lors d'entretiens entre juin et septembre 2020.





# Les freins au développement des projets (qu'il y ait poursuite ou non)



Les réponses à cette question de la part des entreprises peuvent permettre de flécher **3 aspects auxquels les étudiant·e·s ont les moyens d'apporter des réponses** (et ainsi diminuer l'importance des freins au développement) :

- Détailler l'**aspect technique du projet** proposé : concept, preuves que le concept fonctionne, intégration dans le système de l'entreprise, premier plan d'action, ...
- Lister tout **ce que le projet apporte à l'entreprise**, tout ce qu'il lui permet de gagner (ou d'économiser),
- Préciser les éléments qui leur ont fait proposer cette idée : quels **besoins ou problématiques**, et à quelle fréquence ? Pour **quels usagers**, et combien ?





**Et après ?**

Photo : jury du Challenge Compétences IUT 2019



# Questions ouvertes générées suite aux échanges avec les différentes parties prenantes

- **Comment favoriser la poursuite des projets par les entreprises avec les étudiant·e·s et écoles ?**
  - Comment apporter une « preuve de concept » suffisamment valable pour l'entreprise ?
  - Opportunités de stages, de projets tutorés, ..., à mettre en avant ?
- **Comment maintenir un lien entre étudiant·e·s et coachs entreprise après le Challenge Compétences ?**
  - 40,0 % des entreprises auraient aimé garder des contacts avec leur équipe d'étudiant·e·s
  - 41,9 % des étudiant·e·s auraient aimé la même chose
- **Comment faciliter la mise en avant de l'expérience du Challenge Compétences par les différent·e·s participant·e·s ?**
  - 27,3 % des étudiant·e·s ont déjà mentionné leur expérience du Challenge Compétences sur leur CV, sur leur profil LinkedIn, lors d'un entretien d'embauche, ...
  - Comment faire prendre conscience et valoriser les différents apports du Challenge Compétences ?

