

## ORGANISER UN HACKATHON DE RENTRÉE : LES ENJEUX

À l'occasion de la rentrée de 450 étudiants en première année, Burgundy School of Business (BSB) a organisé un challenge « sustainable » sur 4 jours, intitulé « Innovation Sprint ».



DIJON - LYON - PARIS - BEAUNE

ONBOARDING LFC  
**INNOVATION**  
*Sprint*



Les objectifs de ce challenge étaient multiples :

- Faciliter l'intégration des étudiants de manière ludique et engageante,
- S'immerger dans l'école de commerce en mettant en avant des pédagogies nouvelles,
- Faire découvrir les problématiques réelles des entreprises en lien avec les enjeux des transitions économiques, écologiques et sociales,
- Acquérir des soft skills ainsi que des méthodes et outils, incluant notamment la recherche académique,
- Asseoir l'image dynamique et innovante de l'école et de la promesse qu'elle incarne « LEAD FOR CHANGE ».



Trois entreprises - Mondelez International, Veolia Eau, ClubMed - étaient partenaires de l'événement pour proposer des missions concrètes. L'ensemble de l'école était mobilisé puisque 25 mentors enseignants, une dizaine d'élèves et plus de 40 collaborateurs de BSB étaient présents.



**Nathalie HUET** - Directrice  
Entreprises et Carrières

« Nous ne voulions pas d'un "challenge" comme on en voit fleurir partout ! BSB a un ADN particulier, notre ambition était de faire vivre à nos étudiants notre singularité au sein de ces 4 jours. L'Innovation Sprint a réuni toutes les parties prenantes qui s'engagent auprès de nos étudiants : le corps professoral, les partenaires entreprises, les diplômés, les collaborateurs de BSB et les bons acteurs de Edtech comme Impact Campus et WAP. Cette vision collective et co-construite autour d'enjeux de notre société a été l'élément différenciant ! et les résultats ont été à la hauteur ! »

S'il est fréquent d'avoir des hackathons sur des problématiques d'entreprises, l'objectif était aussi d'intégrer les connaissances académiques et de montrer comment elles permettent d'appréhender les enjeux du monde de l'entreprise.

BSB a ainsi souhaité proposer un challenge de rentrée qui faisait le lien entre le monde de l'entreprise, les enjeux du développement durable, et l'acquisition de compétences académiques, un cocktail unique ! L'école a donc fait confiance à l'expertise et aux compétences des équipes Impact Campus pour la co-conception, la co-organisation et l'animation de ce dernier.

## IMPACT CAMPUS : DE LA CO-CONCEPTION À L'ANIMATION

Les quatre jours de hackathon se sont déroulés de la manière suivante :

### JOUR 1

- ✓ Conférence d'introduction inspirante par Raphael Enthoven
- ✓ Présentation des entreprises partenaires et de leurs thématiques
- ✓ Choix des groupes selon leurs affinités avec les objectifs de développement durable

### JOUR 2

- ✓ Journée inspirée du *Design Thinking* : définition d'une problématique, modélisation d'un parcours utilisateurs, *Mind Mapping*, réalisation d'une proposition de valeur : un prototype.
- ✓ Crash test devant un jury pour présenter le prototype

### JOUR 3

- ✓ Journée dédiée au jeu académique construite par des enseignants
- ✓ Itération et amélioration du prototype grâce aux outils à disposition dans l'école pour enrichir leurs recherches et aux connaissances académiques

### JOUR 4

- ✓ Présentation de prototypes devant les pairs et pré-sélection des finalistes
- ✓ Présentation finale devant les jurys entreprises et enseignants
- ✓ Remise des prix en présence des trois entreprises partenaires : un gagnant par entreprise.

AMÉLIORATION DU PROTOTYPE

Impact Campus a entièrement conçu le Jour 2 du hackathon à partir d'approches s'inspirant du Design Thinking : définition d'une problématique à partir des thématiques et enjeux soulevés par les entreprises partenaires, modélisation d'un parcours utilisateurs, génération d'idées et Mind Map, conception d'une proposition de valeur et réalisation d'un prototype qui répond à la problématique identifiée.



Les retours des étudiants témoignent de leur intérêt certain pour cette journée axée innovation. Un étudiant explique que : « *le mind mapping était [son] moment préféré car il permet de synthétiser et regrouper toutes les idées du groupe sur le papier et de mettre les choses au clair.* », une autre étudiante quant à elle a apprécié le moment où il fallait « *réfléchir à la problématique à plusieurs et créer de toute pièce un prototype.* »

De plus, Impact Campus a contribué à la cohérence globale de ce challenge en étant en lien fort avec l'ensemble des personnes mobilisées sur ce dernier.

En effet, les équipes Impact Campus ont su travailler et collaborer avec l'outil WAP (We Are Peers), le monde enseignant et le service entreprise de l'école mais ont également été mises en contact avec les trois entreprises partenaires - Mondelez, Veolia Eau, ClubMed - afin de définir en amont les thématiques pour chacune d'entre elles pour que chaque mission soit adaptée à un hackathon de quelques jours.



« Une organisation et une animation de grande qualité à la fois au niveau des savoirs, de la méthodologie, de la gestion des groupes (maintien de la motivation, création de la cohésion)... Sans oublier qu'il s'agissait d'une semaine d'intégration et qu'il fallait conserver une dimension ludique. Par ailleurs, Impact Campus a eu pour nous un rôle déterminant d'accompagnement à toutes les étapes de notre participation au challenge : aide à formaliser et formuler notre problématique en amont du challenge et soutien à nos interventions auprès des étudiants tout au long du challenge. »



**Veolia Eau**, à propos de  
Impact Campus

L'outil WAP (We Are Peers) a permis de construire les équipes en fonction de leurs intérêts sur les Objectifs de Développement Durable et de mettre à disposition des étudiants les tutoriels et supports construits par Impact Campus et les enseignants de BSB. Impact Campus a également mis à disposition des outils digitaux pour qu'étudiants et intervenants puissent communiquer au mieux lors du challenge. Ces derniers se sont révélés très utiles pour la coordination générale de l'événement, au vu de la taille de l'école et du nombre de personnes investies.

Aussi, cinq membres de Impact Campus, dont quatre facilitateurs étaient présents pendant le challenge pour faciliter, guider et répondre aux demandes des étudiants et différents intervenants. Un accompagnement sur-mesure a été réalisé, les facilitateurs ayant été formés pour être flexibles et s'adapter à chaque étape du hackathon.



**Céline SOULAS** - Professeure  
associée en économie,  
porteuse du projet de  
hackathon avec Gaël MILLIERE

« Les étudiants ont tendance à oublier que les entreprises ont besoin des connaissances produites par le monde académique pour évoluer et créer de nouvelles opportunités stratégiques. Ce challenge de rentrée était l'occasion de démontrer l'imbrication étroite entre ces deux univers trop souvent opposés que sont l'entreprise et la recherche : légitimer un prototype par des références bibliographiques, renforcer son argumentation face à l'entreprise avec des connaissances scientifiques viables, dépasser le seul outil internet pour explorer d'autres ressources et adopter un sens de l'analyse critique. L'excellence académique au service des entreprises ! »

## LES RETOURS SUR CETTE EXPÉRIENCE DE GAME CHANGERS

Impact Campus a donc su s'adapter pour proposer une solution pédagogique et innovante de challenge. De plus, lors de ce temps fort, toutes les équipes ont réussi à maintenir la motivation de chaque étudiant jusqu'au bout; un pari d'ampleur qui répond à l'objectif de l'école de pousser les talents des étudiants pour qu'ils deviennent des Game Changers.

Les étudiants, qui ne se connaissaient pas au début de ce challenge, ont ainsi fait preuve d'intelligence collective et ont réussi à travailler ensemble en étant créatifs, innovants et pragmatiques. Leurs différents retours témoignent de leurs expériences lorsqu'ils répondent à la question « Qu'avez-vous préféré au cours de ce hackathon ? » :



« Ce que j'ai préféré c'est le fait de réfléchir de manière concrète à des problématiques qui touchent notre quotidien, de pouvoir se mettre à la place des entreprises qui cherchent à s'améliorer et à améliorer leur impact sur la société. »

« Ce que j'ai appris c'est que de nos jours le travail d'équipe est omniprésent et que les soft skills sont toutes aussi importantes que les compétences professionnelles. »

« Cette expérience a été pour moi un bon moyen de vivre mes premiers jours à BSB, de rencontrer des étudiants mais aussi une partie du personnel enseignant. De plus, cela permet d'appréhender les outils mis à disposition par l'école. »



Cette expérience ludique a donc favorisé le collectif et l'émulation des étudiants - objectifs atteints !

Les entreprises partenaires ont apprécié le challenge comme en témoigne ce retour de l'équipe de Veolia Eau :

*« Globalement, ce challenge fut une expérience riche d'échanges, enthousiasmante, conduite dans un environnement et un état d'esprit à la fois bienveillant et exigeant avec des jeunes motivés, ayant de nombreuses questions parfois déroutantes et très souvent pertinentes. Bref, un bon exercice de mise à l'épreuve de notre marque employeur. [...]*

*Les présentations des étudiants ont été particulièrement appréciées, compte tenu de la qualité des exposés et de l'originalité de certains d'entre eux. La motivation des finalistes a permis d'engager lors des restitutions des échanges fructueux sur des pistes de progrès ou des projets dont pourraient bénéficier notre entreprise. Les enseignants, particulièrement impliqués, ont apporté une note méthodologique indispensable. »*

**Yves BACHELARD** - Directeur des Ressources Humaines chez Veolia

De plus, les professeurs de l'école ont prévu de faire une étude qualitative et un travail de recherche académique sur les données produites lors de l'événement. Enfin l'Innovation Sprint a permis de créer des liens humains forts entre tous les participants et organisateurs. Une expérience enrichissante à renouveler absolument !



**Stéphane BOURCIEU** -  
Président du directoire de la  
Burgundy School of Business

*« L'attitude de nos élèves a été remarquable : Ils ont travaillé en équipe, ont été engagés et créatifs. Les retours des entreprises partenaires sont très positifs, ainsi que des professeurs investis dans le challenge. Cet engagement de nos étudiants a été possible grâce au remarquable travail de coopération des équipes de BSB pour concevoir et développer cet Innovation Sprint. C'est une démonstration réussie de notre capacité à travailler en mode projet et en transversalité. »*