

CHALLENG' EURE 4.0

CAHIER DES CHARGES



2021 - 2022





PRESENTATION DU CONCOURS

- 1.1 Introduction P 03
- 1.2 Présentation du concours P 03



LE PARRAINAGE

- 2.1 Principe du parrainage P 04



INSCRIPTION AU CONCOURS

- 3.1 Modalités d'inscription P 05
- 3.2 Attribution des kits SPEECHI P 05



OBJECTIFS DU CONCOURS

- 4.1 Zoom sur Speechi et ses équipements P 06
- 4.2 Réalisation d'un prototype SPEECHI P 06
- 4.3 Réalisation d'un diaporama P 08
- 4.4 Soutenance du projet P 08



CRITERES D'EVALUATION

- 5.1 Vote des internautes P 09
- 5.2 Vote des membres du jury de professionnels P 09



RETOUR SUR L'EDITION 2021

- 6.1 Le jour de la finale P 10
- 6.2 Chiffres clés P 10



ANNEXES

- 7.1 Règlement du concours P 11
- 7.2 Planning prévisionnel du concours P 13



DOCUMENTS D'INSCRIPTION

- 1. Formulaire d'inscription P 14
- 2. Charte d'engagement P 15
- 3. Autorisation de droit à l'image P 16
- 4. Calendrier des événements P 17

INTRODUCTION

Depuis plusieurs années, l'UIMM Eure organise, en partenariat avec les industriels du département et l'Éducation Nationale, des projets rapprochant les écoles du monde industriel.

Pour la 2ème année consécutive, l'UIMM Eure organise le concours « Challeng'Eure 4.0 » : un concours ludique et pédagogique pour découvrir l'Industrie et ses technologies, orienté vers une dimension « Industrie 4.0 ». Ce concours succède au « Défi Meccano Eure », initié en 2011.

1 – PRESENTATION DU CONCOURS

Le « Challeng'Eure 4.0 » est un concours départemental, proposé par l'UIMM Eure - Union des Industries et Métiers de la Métallurgie de l'Eure, pour l'année scolaire 2021 - 2022. Il est ouvert aux collégiens scolarisés dans les établissements du département de l'Eure (Établissements publics ou privés sous contrat de l'Éducation Nationale).

Un kit « SPEECHI Robots Élémentaires » sera offert gracieusement à tout établissement ayant inscrit au moins une équipe au concours (dans la limite d'un kit par équipe). Ces kits sont conçus pour découvrir de façon ludique et pédagogique l'Industrie, la robotique, apprendre la programmation et concevoir des prototypes créatifs et innovants.



Les candidats ne peuvent concourir à titre individuel. Les jeunes doivent être regroupés par équipe de 6 à 8 collégiens en classe de 4ème ou 3ème, originaires du même établissement. Ils sont placés sous l'autorité d'un référent adulte représentant l'établissement scolaire.

2 - LE PARRAINAGE

2.1 PRINCIPE DU PARRAINAGE

Pour accentuer la découverte de l'industrie et ses métiers auprès des jeunes, chaque équipe concourante au « Challeng'Eure 4.0 » sera parrainée par une entreprise industrielle du territoire.

Ce principe de parrainage permettra :

- 1** De découvrir une entreprise industrielle sur le territoire eurois, durant l'année scolaire.
- 2** De rencontrer des hommes et des femmes qui travaillent dans l'industrie : ingénieur(e)s, technicien(ne)s...
- 3** De découvrir les métiers de l'industrie et les technologies qui l'entourent.

Retour en images sur la découverte des entreprises partenaires lors de l'édition 2020 - 2021 :



Visite de SCHNEIDER ELECTRIC
à Beaumont-le-Roger pour le
collège Croix Maitre Renault



Visite de SERVALY
à Grossœuvre pour le
collège Georges Politzer



Visite de l'entreprise BLARD
à Pont-Audemer pour le
collège Saint Ouen



L'UIMM Eure sollicite son réseau d'entreprises dans le cadre des partenariats.

3 - INSCRIPTION AU CONCOURS

3.1 MODALITES D'INSCRIPTION

Les inscriptions des équipes au « Challeng'Eure 4.0 » se feront à l'attention de Pauline MAURICE, dès la rentrée scolaire et jusqu'au **20 Octobre 2021** :

✉ Par e-mail : pauline.maurice@uimm-eure.org

Le référent adulte inscrit son ou ses équipes (2 équipes maximum par établissement - voir « **7 - ANNEXES** » - *Règlement du concours, Article 1* page 11) qu'il souhaite représenter, en précisant ses coordonnées téléphoniques, son adresse e-mail et les noms et prénoms des élèves participants (formulaire d'inscription page 14).



Attention : le nombre de places est limité !

Chaque équipe inscrite au concours devra se donner un nom et devra également nommer le projet réalisé.

Par exemple :

Nom de l'équipe : « Les Robotik's »

Nom du projet « La voiture du futur ».

Bonus :

Les équipes peuvent également créer un logo, déterminer un slogan etc.

3.2 ATTRIBUTION DES KITS SPEECHI

Chaque professeur référent ayant inscrit une ou plusieurs équipe(s) sera convié à une réunion de présentation du « Challeng'Eure 4.0 », au mois de Novembre 2021 au sein de l'UIMM Eure, à Evreux.

Ce moment d'échanges permettra de réunir l'ensemble des professeurs référents afin de distribuer les kits SPEECHI et transmettre les consignes du concours pour l'année à venir.

Au programme :

- Présentation de l'Industrie sur le département de l'Eure : le contexte industriel local, les opportunités d'emploi, les métiers en tension...
- Présentation du concours « Challeng'Eure 4.0 » : les attendus, les principales règles du concours, les dates clés de l'année et la démonstration - découverte des outils SPEECHI.
- Distribution des kits SPEECHI, à destination des équipes concourantes.

4 - OBJECTIFS DU CONCOURS

4.1 ZOOM SUR SPEECHI ET SES EQUIPEMENTS



Speechi

Depuis 2004, SPEECHI propose et développe une gamme complète de solutions interactives pour enseigner, évaluer les connaissances et les pratiques, interagir avec son audience et enseigner à distance. On retrouve notamment des solutions interactives et brevetées comme des tableaux blancs interactifs, des visualiseurs de documents, des caméras de visioconférence...

C'est en 2017 que SPEECHI lance le réseau Algora et « École Robots », qui se compose de 70 écoles partenaires à travers l'Europe. Par l'intermédiaire d'« École Robots », SPEECHI propose à la vente des kits éducatifs de robots programmables, à destination des écoles et des enfants. Cela permet une approche ludique, créative et concrète de l'univers du codage et de la programmation tout en incluant un volet construction grâce aux briques présentes dans les kits, qui se clipsent à 360°.



4.2 REALISATION D'UN PROTOTYPE SPEECHI

La production consistera à créer un prototype original animé (différent des modèles proposés dans les manuels d'utilisation SPEECHI).

Les équipes inscrites au « Challeng'Eure 4.0 » disposent de 6 mois pour réaliser leur projet.

Objectifs:

Chaque équipe devra faire preuve de :

- Qualité
- Créativité
- Originalité
- Innovation
- Robotisation

Chaque prototype devra respecter, au minimum, les deux critères suivants :

- Suivre un parcours en allant d'un point A à un point B
- Effectuer un mouvement tout en suivant le parcours défini

Exemple :

Un bras articulé qui roule et peut attraper des pièces sur son passage :



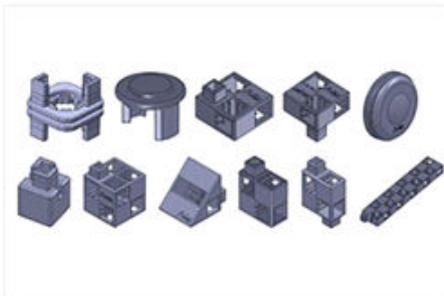
À noter :

- Les logiciels de programmation des robots sont disponibles en téléchargement. Pour cela, rendez-vous sur <https://www.ecolerobots.com/studuino/> - onglet « Téléchargements et Supports » - « Arduino ».



Arduino

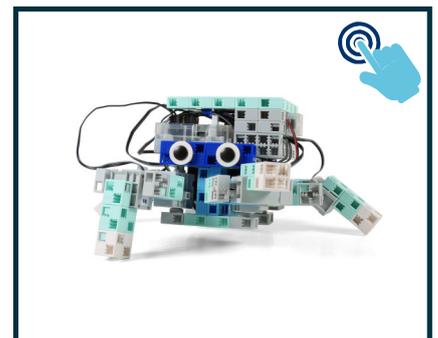
- À partir d'une imprimante 3D, il est possible d'imprimer des pièces plastiques supplémentaires. Pour cela, rendez-vous sur <https://www.ecolerobots.com/supportpourlesmakers/> - onglet « Téléchargements et Supports » - « Makers » (voir Article 5 page 11).



Makers

- Selon le projet de réalisation de votre / vos équipe(s), il est possible d'ajouter des pièces extérieures aux kits SPEECHI. Attention : seules les pièces fournies dans le kit devront permettre au prototype de fonctionner.

Quelques exemples de réalisations :



4.3 REALISATION D'UN DIAPORAMA

Chaque équipe devra réaliser une présentation, sous forme de diaporama (PowerPoint ou autre...), pour expliquer la procédure de montage du prototype réalisé.

Le diaporama devra être structuré et répondra aux objectifs suivants :

- Entre 10 et 15 pages
- Une diapositive = 1 image + un court commentaire
- Une photo de l'équipe en début ou fin de présentation
- Une photo du prototype final en fin de présentation
- Une vidéo de démonstration du fonctionnement du produit
- Une diapositive de présentation de l'entreprise marraine

Une fois le diaporama réalisé, le référent adulte le transforme au format .PDF et le transmet ensuite à Pauline MAURICE par mail au plus tard le :



04 Avril 2022 (pauline.maurice@uimm-eure.org)

Les différentes présentations seront ensuite diffusées sur la page Facebook et le compte Instagram du concours pour être soumises aux votes des internautes, du 11 avril au 16 mai 2022.

4.4 SOUTENANCE DU PROJET

Afin d'évaluer le travail de chacun, les équipes devront soutenir leur projet devant un jury de professionnels de l'industrie, lors d'une journée finale de restitution des projets. Les équipes devront présenter leur produit et pourront s'appuyer sur leur diaporama :

- Leur diaporama leur sera mis à disposition sous format papier le jour de la finale ;
- Les élèves qui le souhaitent peuvent apporter un ordinateur/tablette pour présenter leur diaporama sous format numérique ;
- Les élèves sont libres d'apporter les équipements nécessaires à la présentation de leur prototype animé, afin de créer un décor autour de celui-ci. Par exemple, si une équipe réalise un prototype de bras articulé, les élèves pourront amener des éléments pour réaliser un décor de ligne de production industrielle.

À noter :

- Fréquence des soutenances : une soutenance orale le matin et une démonstration des prototypes de chaque équipe l'après-midi.
- Durée de la soutenance : 15 minutes de présentation et 15 minutes d'argumentation (questions / réponses avec les membres du jury).

5 – CRITERES D'EVALUATION

5.1 VOTE DES INTERNAUTES

Les projets, sous forme de diaporama, seront soumis aux votes des internautes par l'intermédiaire des réseaux sociaux du concours :

- Facebook : www.facebook.com/ChallengEure4.0
- Instagram : www.instagram.com/challengeure4.0

Du 11 Avril au 16 Mai 2022, les internautes auront la possibilité de visionner l'ensemble des présentations et de voter pour leur équipe favorite en cliquant sur la mention ou sur l'icône « J'aime » en dessous de la présentation.

Afin d'obtenir un maximum de mentions « J'aime » à leur présentation, les élèves sont libres de créer les supports de leur choix (affiches, flyers, flashcodes, contacts presse etc...).

Le nombre de mention « J'aime » sur la publication Facebook est additionné au nombre de mention « J'aime » sur la publication Instagram, permettant ainsi à l'équipe d'obtenir une première note sur 20 points.

Le vote des internautes compte pour **25 % au classement final**.

5.2 VOTE DES MEMBRES DU JURY DE PROFESSIONNELS

Lors de la journée finale de restitution des projets, chaque équipe sera évaluée par des jurys de professionnels de l'Industrie, lors d'une soutenance orale et d'une démonstration des prototypes (voir page 5).

Cette partie d'évaluation compte pour **75 % au classement final** et s'additionnera aux votes des internautes. Les membres du jury évalueront le travail de chacune des équipes en fonction des critères suivants :

Projet réalisé :

- Qualité technique de la réalisation
- Créativité de la réalisation
- Qualité des recherches effectuées
- Méthodologie de construction du projet (planning prévisionnel, schémas...)
- Fonctionnement de la réalisation : codage et programmation
- Travail en équipe

Présentation orale :

- Qualité de la présentation orale
- Argumentation Question / Réponses
- Qualité du support de présentation PowerPoint utilisé (textes, visuels...)

Chaque critère sera noté de 0 à 5. Les projets seront donc évalués sur un total de 40 points (note remise ensuite sur 20 points).

6 - RETOUR SUR L'EDITION 2021

6.1 LE JOUR DE LA FINALE

Les élèves sont libres de créer un décor dont l'univers est en lien avec le prototype réalisé. Cela leur permet de se différencier des autres équipes et ceci est pris en compte lors de l'évaluation des critères sur la créativité et l'originalité du prototype final.



Exemples en vidéos :



6.2 CHIFFRES CLES*

*Depuis la création du Défi Meccano en 2011

50

Depuis 2011, 50 établissements du département de l'Eure ont participé au concours

1840

Au total, plus de 1840 élèves ont été sensibilisés à l'industrie et ses métiers depuis la création du concours

321

321 projets innovants et créatifs ont été réalisés au fil des ans par les participants

11

L'année scolaire 2021-2022 marquera les 11 ans du concours et la 2^{ème} édition du Challenge'Eure 4.0 !

7 – ANNEXES

7.1 REGLEMENT DU CONCOURS

ARTICLES DU RÈGLEMENT :

Article 1 :

Le « Challeng'Eure 4.0 » est un concours proposé par l'UIMM Eure pour l'année scolaire 2021 - 2022. Il est ouvert aux collégiens scolarisés dans des établissements du département de l'Eure (Établissements publics ou privés sous contrat de l'Education Nationale). Un ou plusieurs kits « SPEECHI Robots Élémentaires » seront offerts gracieusement à tout collège ayant inscrit au moins une équipe au concours, dans la limite de 2 kits par établissement.

Les établissements souhaitant inscrire plus de deux équipes au concours peuvent contacter Pauline MAURICE à l'adresse suivante : pauline.maurice@uimm-eure.org

Article 2 :

Les candidats ne peuvent concourir à titre individuel. Les jeunes doivent être regroupés par équipe de 6 à 8 collégien(ne)s (4ème ou 3ème), originaires du même établissement. Ils sont placés sous l'autorité d'un référent adulte représentant l'établissement scolaire.

Article 3 :

Les inscriptions des équipes au « Challeng'Eure 4.0 » se feront à l'attention de Pauline MAURICE, par mail : pauline.maurice@uimm-eure.org ou par téléphone : 02 32 38 18 55. Le référent adulte inscrit son ou ses équipes (2 maxi) qu'il souhaite représenter, en précisant ses coordonnées téléphoniques, son adresse e-mail et les noms des élèves participants. Le nombre de places disponibles au concours est limité.

Article 4 :

Les packs « SPEECHI Robots Élémentaires », gracieusement offerts par l'UIMM Eure à chaque équipe concourant au « Challeng'Eure 4.0 », sont à récupérer par le professeur référent, au mois de Novembre 2021 à l'UIMM Eure (UIMM Eure - 1090 rue Jacquard - 27000 EVREUX), dans le cadre d'une présentation générale du concours.

Article 5 :

La production consistera à créer un modèle original animé (différent de ceux proposés par SPEECHI) et à réaliser un diaporama structuré entre 10 à 15 pages maxi (1 diapo = 1 photo + un court commentaire) permettant de comprendre la procédure de montage et la programmation du prototype. Pour le design de la structure, les pièces utilisées pour la construction du modèle original pourront être modifiées (peintures, stickers...) et des pièces supplémentaires pourront être imprimées en 3D si nécessaire.

Le diaporama est ensuite transformé par le référent adulte au format .pdf puis transmis à Pauline MAURICE par mail (pauline.maurice@uimm-eure.org) au plus tard le 04 Avril 2022, pour publication sur la page Facebook (www.facebook.com/ChallengEure4.0) et le compte Instagram (www.instagram.com/challengeure4.0) du « Challeng'Eure 4.0 ».

Article 6 :

Un jury évaluera les réalisations suivant les critères ci-après :

- Originalité du modèle créé
- Cohérence de la démarche de montage
- Qualité : modèle réalisé, différentes étapes du montage, programmation
- Qualité et clarté des explications du diaporama
- Le vote des internautes sur les réseaux sociaux du « Challeng'Eure 4.0 » sera déterminant pour le classement final.

Article 7 :

La photo de l'équipe, les noms des membres et leur appartenance pourront apparaître dans la première ou la dernière diapositive du diaporama de présentation du projet.

NB : Seuls les élèves ayant retourné signée l'autorisation de droit à l'image pourront figurer sur la photo – Voir article 11.

Article 8 :

Les projets seront soumis à 2 types d'évaluations :

- Le vote des internautes : les internautes pourront voter pour leur équipe favorite sur les réseaux sociaux (en cliquant sur la mention « J'aime ») ; leurs votes compteront pour **25 %** au classement final.
- Les notes du jury : chaque équipe présentera son projet devant un jury de professionnels lors d'une soutenance orale et devant les participants du concours lors d'une démonstration. Ces notes compteront pour **75 %** au classement final.

Article 9 :

Un jury de professionnels déterminera les gagnants du concours lors d'une journée finale de restitution des projets, courant Mai 2022. Une remise des récompenses clôturera cette journée.

Article 10 :

Les productions des équipes (diaporamas) du « Challeng'Eure 4.0 » deviennent la propriété de l'UIMM Eure. Les candidats renoncent par le fait à des droits d'auteur et à l'exploitation de ces productions.

Article 11 :

L'article 9 du code civil offre à chacun le « droit au respect de sa vie privée ». Le droit à l'image implique l'autorisation expresse de l'intéressé ou de son représentant légal s'il est mineur pour toute prise de vue et pour toute diffusion.

Article 12 :

Le référent adulte s'engage, lors de son inscription, à faire retourner le formulaire d'inscription, la convention d'engagement, le calendrier des événements, ainsi que « l'autorisation individuelle d'être photographié(e) » par les parents pour les élèves mineurs.



7.2 PLANNING PREVISIONNEL DU CONCOURS

« Challeng'Eure 4.0 » - ANNÉE SCOLAIRE 2021 - 2022

← Inscriptions (*Septembre - Octobre*):

- Dès la rentrée scolaire jusqu'au **20 Octobre 2021**, auprès de Pauline MAURICE.
- Remise des documents administratifs signés, nécessaires à la validation de l'inscription :
 - Formulaire d'inscription
 - Charte d'engagement
 - Autorisation de droit à l'image
 - Calendrier des événements
- Par mail : pauline.maurice@uimm-eure.org
- Par téléphone : 02 32 38 18 55

← Remise des kits « SPEECHI Robots Élémentaires » (*Novembre*):

- En **Novembre 2021**, au sein de l'UIMM Eure.
- Mise à disposition d'un kit « SPEECHI Robots Élémentaires » par équipe concourante.

← Visite de l'entreprise marraine (*Novembre - Mars*):

- De l'inscription au concours jusqu'au rendu des projets.
- Le transport est à la charge de chaque établissement scolaire participant.

← Réalisation du projet, du diaporama et de la vidéo (*Novembre - Avril*):

- Dès la mise à disposition des kits « SPEECHI Robots Élémentaires » auprès des professeurs référents, jusqu'au **04 Avril 2022**.
- Envoi du diaporama par mail.

← Vote des internautes (*Avril - Mai*):

- Du **11 Avril 2022** au **16 Mai 2022**, sur la page Facebook et le compte Instagram.
- Facebook : www.facebook.com/ChallengEure4.0
- Instagram : www.instagram.com/challengeure4.0

← Journée finale de restitution des projets (*Mai*):

- Envoi du diaporama par mail. Soutenances orales devant le jury de professionnels et remise des récompenses : **Mai 2022** (date à confirmer).
- Le transport est à la charge de chaque établissement scolaire participant.

CONTACT :

Pauline MAURICE
Chargée de communication & Relations Extérieures - UIMM Eure
Organisatrice du concours « Challeng'Eure 4.0 »
Tel : 02 32 38 18 55
E-mail : pauline.maurice@uimm-eure.org

FORMULAIRE D'INSCRIPTION

CONCOURS CHALLENG'EURE 4.0

2021 - 2022

En remplissant ce formulaire d'inscription, l'établissement s'engage à faire participer la/les équipe(s) au concours « Challeng'Eure 4.0 » dans son intégralité, de la réalisation du projet jusqu'à la finale du concours.

ETABLISSEMENT :

Nom de l'établissement	
Adresse	
Code postal - Ville	
Nom du principal	
E-mail du principal	

REFERENT ADULTE :

Nom	
Prénom	
E-mail	
Téléphone	

EQUIPE : 6 élèves minimum et 8 élèves maximum par équipe, sous l'autorité d'un référent adulte.

Nom de l'équipe			
Composition de l'équipe	Nom	Prénom	Classe

FORMULAIRE D'INSCRIPTION A RENDRE A PAULINE MAURICE* :

- par mail : pauline.maurice@uimm-eure.org

- par courrier : UIMM Eure - 1090 rue Jacquard - 27000 EVREUX

*Accompagné de la convention d'engagement, du droit à l'image et du calendrier des événements dûment complétés.



CONVENTION D'ENGAGEMENT CONCOURS « CHALLENG'EURE 4.0 »

Entre : L'UIMM Eure

dont le siège est situé 1090 rue Jacquard – 27000 EVREUX

représentée par Monsieur Gaël LIRZIN – Délégué Général de l'UIMM Eure

Et : L'établissement

situé

représenté par M. / Mme – Proviseur de l'établissement.....

Le « Challeng'Eure 4.0 » est un concours départemental ludique et pédagogique de construction de prototypes à partir de kits « SPEECHI ROBOTS ÉLÉMENTAIRES ».

Les élèves participent au concours par équipe de 6 à 8 et ont 6 mois pour réaliser un modèle original SPEECHI ainsi qu'un diaporama de présentation de leur projet. Un jury de professionnels de l'Industrie évalue les différents projets lors d'une grande journée finale réunissant tous les participants.

Pour accentuer la découverte de l'industrie et ses métiers auprès des jeunes, chaque établissement concourant au « Challeng'Eure 4.0 » sera parrainé par une entreprise industrielle du territoire. Pendant l'année scolaire, chaque équipe aura l'occasion de visiter le site de son entreprise marraine.

Dans le cadre de ce concours, l'UIMM Eure met gracieusement à disposition de chaque équipe participante un kit « SPEECHI ROBOTS ÉLÉMENTAIRES », afin de réaliser les prototypes, dans la limite de 2 kits par établissement. Par ailleurs, l'UIMM Eure organise la grande journée finale de restitution des projets en fin d'année scolaire .

1. L'UIMM Eure s'engage à proposer le concours cité ci-dessus à l'établissement scolaire pour l'année scolaire 2021-2022.
2. L'établissement s'engage à :
 - a. Faire participer la/les équipe(s) au concours dans sa globalité : réalisation et présentation de leur projet jusqu'à la finale du concours.
 - b. Assurer une visite de son entreprise partenaire durant l'année scolaire .
 - c. Participer à la finale du concours au mois de mai 2022.

En cas de non-respect de l'une des clauses citées précédemment, un remboursement de la valeur des kits pourra être demandé à l'établissement.

Fait à :

Le :

Représentant de l'UIMM Eure

Représentant de l'établissement participant

AUTORISATION DE DROIT A L'IMAGE

Nature de la prestation : **Photos - Vidéos - Témoignages spécifiques au Concours « Challeng'Eure 4.0 »**

Élève concerné :

NOM(S) :

PRÉNOM(S) :

ADRESSE :

ETABLISSEMENT SCOLAIRE :

E-mail / N° de téléphone (facultatif) :

Représentant légal de l'élève :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

E-mail / N° de téléphone (facultatif) :

Autorise (ons), par la présente, l'équipe de l'UIMM Eure, à : le (la) filmer, et/ou le (la) prendre en photo, et/ou l'interviewer

N'autorise (ons) pas, par la présente, l'équipe de l'UIMM Eure, à : le (la) filmer, et/ou le (la) prendre en photo, et/ou l'interviewer

Autorise (ons), la mise en ligne de son image et/ou de sa voix et/ou de la retranscription de son interview dans les conditions définies ci-après en italique et gras, **avec obligation d'être cité nominativement.**

Autorise (ons), la mise en ligne de son image et/ou de sa voix et/ou de la retranscription de son interview dans les conditions définies ci-après en italique et gras, **avec obligation de garder l'anonymat.**

Et donne bien volontiers l'autorisation expresse que son image et/ou sa voix et/ou son interview ainsi enregistrées soient utilisées en tout ou partie par reproduction et/ou retranscription en vue de la réalisation des éléments cités ci-dessus, et aux fins et/ou d'édition d'autres produits audiovisuels, radiophoniques, télévisuels, multimédias, sites Internet, papiers, relatifs au concours « Challeng'Eure 4.0 » et destinés à être diffusés et exploités à titre gratuit ou onéreux par l'UIMM Eure ou par ses partenaires, en France, à l'étranger, par tous les modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, sur tous support, en tous formats. Les produits ainsi réalisés pourront également figurer sur des sites de partage tels que, à titre non-limitatif, Facebook, Youtube (...), intégralement ou partiellement, et ce pendant toute la durée d'exploitation desdits produits dans la limite de 15 (quinze) ans à compter de la présente autorisation.

Fait à :

Le :

Signature précédée de la mention « lu et approuvé ».

Conformément à la loi, le libre accès aux données photographiques et images qui vous concernent est garanti. Vous pouvez à tout moment vérifier l'usage qui en est fait et disposez du droit de retrait de cette(ces) photographie(s) ou image(s) vidéo si vous le jugez utile.

Septembre 2021						
L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

02 Septembre :
Ouverture des inscriptions

Octobre 2021						
L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

20 Octobre :
Clôture des inscriptions

Novembre 2021						
L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Novembre :
Remise des kits
SPEECHI

Décembre 2021						
L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Janvier 2022						
L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Février 2022						
L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

Mars 2022						
L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Avril 2022						
L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

04 Avril :
Remise des projets à Pauline
MAURICE

11 Avril :
Début des votes sur les réseaux
sociaux

Mai 2022						
L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

16 Mai :
Clôture des votes sur les réseaux
sociaux

Fin Mai :
Grande finale du concours

Période d'inscriptions

02/09 : ouverture des inscriptions, 20/10 : clôture des inscriptions

Période de réalisation des projets / visites d'entreprise

De Novembre 2021 au 04/04/22 : réalisation & envoi des projets / visite de l'entreprise marraine

Période de votes sur les réseaux sociaux

11/04 : ouverture des votes en ligne, 16/05 : clôture des votes en ligne

Je soussigné(e)....., représentant l'établissement
déclare avoir pris connaissance du présent calendrier et m'engage à en respecter les modalités.

Date et Signature, précédée de la mention « lu et approuvé » :

UIMM

Eure

LA FABRIQUE
DE L'AVENIR

UIMM Eure

1090 rue Jacquard - 27000 EVREUX
www.uimm-eure.org

