



Descriptif Technique

MÉTIER N°D2

CHALLENGE

ENTREPRENEURIAL PAR

ÉQUIPE

Soumis par :

FONTAINE Valentin, Expert WorldSkills France
Louis HALLARD, Expert Adjoint WorldSkills France
Frédéric DEOLAS, Expert EuroSkills
Clément AGUSTONI, Équipe métier



TABLE DES MATIERES

1.	NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER	3
2.	CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL.....	5
3.	LE SUJET D'ÉPREUVE.....	7
4.	NOTATION	10
5.	EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER	11
6.	ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX	12

1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER

LE NOM DU MÉTIER EST : CHALLENGE ENTREPRENEURIAL PAR ÉQUIPE

DESCRIPTION DU MÉTIER :

A travers les épreuves, les candidats seront amenés à développer et démontrer les compétences suivantes :

>> COMPÉTENCES PROJETS ET ENTREPRENEURIALES

- > **Leadership et compétences managériales** : Capacité à motiver et guider une équipe, prise d'initiative, fixation d'objectifs, aisance à l'oral et prise de parole en public
- > **Travail efficace en équipe** : Organisation, maîtrise d'outils d'intelligence collective, compétences interpersonnelles : empathie, intelligence émotionnelle, bienveillance, communication, gestion de crise et de conflit, ouverture, capacité d'apprentissage face à la critique d'autrui
- > **Construction et mobilisation de son réseau** : Rencontrer de nouveaux acteurs, développer ses contacts, cultiver son réseau et le mettre au service de son projet
- > **Savoir-faire entrepreneurial** : management de projet, conduite d'une étude de marché, planification financière, vision réaliste des contraintes économiques du projet
- > **Maîtrise des processus et outils entrepreneuriaux** : BMC (business model canvas), 4P, Pitch, communication

>> ETAT D'ESPRIT INNOVANT ET ENTREPRENEURIAL

- > **Oser sortir de sa zone de confort et prise d'initiatives** : Se dépasser, développer sa créativité, apprendre à prendre des risques
- > **Ingéniosité** : Trouver des solutions à des problèmes complexes avec peu de moyens
- > **Résilience** : Flexibilité, aisance face à l'imprévu, adaptabilité, résilience, optimisme
- > **Maîtrise des processus et outils permettant l'innovation** : Étude terrain (quantitatif, qualitatif), technique de brainstorming et créativité, prototypage...

>> SENS ET IMPACTS

- > **Conscience des enjeux sociétaux et environnementaux et de sa capacité d'impact** : Connaissance des ODD, responsabilisation individuelle, capacité à anticiper et évaluer son impact
- > **Confiance et sa connaissance de soi** : Prendre conscience de ses compétences et de ses talents, s'affirmer en tant que leader, se réaliser par l'action, meilleure gestion émotionnelle, découverte de ses valeurs...



DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

Le descriptif technique ne contient que des informations relatives au métier. Il doit donc être utilisé en association avec le règlement des Finales Nationales de la Compétition des Métiers.



2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL

La compétition est une démonstration et une évaluation des compétences associées avec le métier en question. Le sujet d'épreuve est uniquement composé de travaux pratiques.

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

A travers l'épreuve, les candidats seront amenés à développer et démontrer les compétences suivantes :

>> **COMPÉTENCES PROJETS ET ENTREPRENEURIALES**

> **Leadership et compétences managériales** : Capacité à motiver et guider une équipe, prise d'initiative, fixation d'objectifs, aisance à l'oral et prise de parole en public

> **Travail efficace en équipe** : Organisation, maîtrise d'outils d'intelligence collective, compétences interpersonnelles : empathie, intelligence émotionnelle, bienveillance, communication, gestion de crise et de conflit, ouverture, capacité d'apprentissage face à la critique d'autrui

> **Construction et mobilisation de son réseau** : Rencontrer de nouveaux acteurs, développer ses contacts, cultiver son réseau et le mettre au service de son projet

> **Savoir-faire entrepreneurial** : management de projet, conduite d'une étude de marché, planification financière, vision réaliste des contraintes économiques d'un projet.

>> **ETAT D'ESPRIT INNOVANT ET ENTREPRENEURIAL**

> **Oser sortir de sa zone de confort et prise d'initiatives** : Se dépasser, développer sa créativité, apprendre à prendre des risques, gestion du stress.

> **Ingéniosité** : Trouver des solutions à des problèmes complexes avec peu de moyens

> **Résilience** : Flexibilité, aisance face à l'imprévu, adaptabilité, résilience, optimisme

> **Maîtrise des processus et outils permettant l'innovation** : Étude de terrain, technique de brainstorming et créativité, prototypage, BMC, 4P, Pitch.

>> **SENS ET IMPACTS**

> **Conscience des enjeux sociétaux et environnementaux et de sa capacité d'impact** : Connaissance des ODD, responsabilisation individuelle, capacité à anticiper et évaluer son impact.

> **Confiance et sa connaissance de soi** : Prendre conscience de ses compétences et de ses talents, s'affirmer en tant que leader, se réaliser par l'action, meilleure gestion émotionnelle, découverte de ses valeurs.

CONNAISSANCES THÉORIQUES

Les connaissances théoriques sont requises mais ne seront pas testées à proprement parler :

L'entrepreneur doit savoir présenter un plan d'entreprise spécifique à son projet. Celui-ci comprend la description documentée des besoins non ou mal satisfaits et du marché cible, présentation de l'équipe, la présentation de son offre, le descriptif des impacts sociaux et environnementaux envisagés, la structure de l'entreprise prévue pour le démarrage, une définition claire du modèle économique, un plan financier comprenant un calcul des coûts de démarrage, des coûts fixes et variables, un calendrier détaillé. Toutes ces étapes doivent être axées sur les principes éthiques et sociaux tout en tenant compte de la durabilité environnemental, sociale et économique.

Au cours du processus de création, l'entrepreneur travaille en étroite collaboration avec les incubateurs et les pépinières d'entreprises, les avocats et les experts comptable, les banques, les investisseurs et les institutions publiques. Il doit être en mesure d'utiliser des outils de prise de décision et travailler avec des conseiller en posture haute et basse selon les besoins.

L'entrepreneur doit être capable de planifier une approche systémique de gestion de projet et l'évaluer tout au long du projet. Il doit savoir organiser la création d'une entreprise et évaluer sa bonne santé financière. Il doit savoir également intégrer des critères économiques, environnementaux et sociaux dans des projets à court, moyen ou long.

La connaissance des règles et règlements ne sera pas testée.

TRAVAUX PRATIQUES

Description détaillée des différentes compétences et travaux pratiques évalués lors du sujet d'épreuve. Le sujet d'épreuve inclut (liste non exhaustive) :

- > **Travail d'enquête et d'analyse des besoins** : analyse de données, d'études et de réglementation, problématisation, interviews, observations, mise en situation, formalisation de personas.
- > **Maquettage et prototypage** : brainstorming, formalisation d'idées, élaboration de maquette et de prototype, scénarios d'usages, création de parcours utilisateurs.
- > **Test de la solution** : mise en œuvre de sa solution à une petite échelle, analyse et évaluation des résultats.
- > **Marketing et commercialisation** : Création de support de communication, définition d'un prix, recherche de clients, sponsors, partenaires.
- > **Présentation orale et visuelle** : création du support de présentation, structuration du discours, posture et gestuelle, capter son auditoire, répartition de la parole.

3. LE SUJET D'ÉPREUVE

FORMAT / STRUCTURE DU SUJET D'ÉPREUVE

Le sujet consistera en un thème de cadrage pour orienter la création de votre entreprise, tout en nécessitant un travail de réflexion et de créativité pour le rattacher à l'actualité, à votre environnement et à vos propres expériences individuelles et professionnelles.

La grille de notation et les attentes du jury porteront notamment sur :

- l'organisation et gestion de l'équipe
 - la réponse à un besoin non ou mal satisfait - le caractère innovant de la démarche
 - la segmentation client et l'enquête terrain associé
 - le marketing et les processus
 - la viabilité économique du modèle
-
- la présentation en anglais
 - les impacts sociaux et environnementaux
 - le Pitch Deck
 - l'organisation et gestion du travail

L'organisation des activités pour la réalisation des modules est laissée à l'initiative des équipes. Elles devront respecter l'échéancier de livraison des réalisations qui sera spécifié lors de la divulgation des sujets d'épreuve.

> Étapes prévisionnelles JOUR 1 :

Matinée :

- Présentation de l'équipe, de la problématique, de l'idée, des avancées et des éventuels besoins/call to action pour le public à travers :
 - o Un poster / affiche
 - o Une présentation orale de 3 min

Après-Midi :

- Présentation de la segmentation client, de l'enquête terrain et de ces résultats :
 - o Un support de présentation contenant les travaux de l'après-midi
 - o Une présentation orale de 3 min

> Étapes prévisionnelles JOUR 2 :

Matinée :

- Présentation de la stratégie marketing du projet et des processus.
 - o Un support de présentation contenant les travaux de la matinée.
 - o Une présentation orale de 3 min

Après-Midi :

- Speed module mystère et travail sur l'aspect financier du projet :
 - o Le support de travail financier fournis rendu complété.
 - o Une présentation orale en anglais

> Étapes prévisionnelles JOUR 3 :

Matinée :

- Présentation de l'étude d'impact du projet et reprise de l'ensemble des éléments de l'épreuve afin de constituer un pitch de présentation complet du projet.
 - o Un support de présentation.
 - o Une présentation orale de 8 minutes.
 - o Un échange avec le jury de 10 minutes.

L'ordre des étapes est donné à titre indicatif.

>> Format des « Pitch intermédiaires »

Les « Pitch intermédiaires » consistent en des points des pitches de présentation d'étape. Les équipes présenteront leurs avancées, en 3 minutes maximum, jour 1 et jour 2 de la compétition, devant les jurés et le public.

Ces points d'étapes peuvent s'appuyer sur un support de présentation qui sera également évalué.

L'objectif entend également que le public situé à quelques mètres dans les allées puisse être intéressés par votre présentation et en comprendre instantanément les principaux aspects.

>> Format du « Pitch Final »

Le « Pitch Final » qui fait référence à la présentation que les startups utilisent pour présenter leur projet – notamment à leurs potentiels investisseurs.

Le but essentiel est de présenter le projet entrepreneurial : l'équipe, les besoins auxquels elle apporte une réponse, le produit ou service imaginé et testé, les résultats économiques, sociaux et environnementaux obtenus et potentiels.

L'équipe devra démontrer le caractère innovant de son projet et plus largement sa « vision » et les perspectives à venir. Cette présentation doit également raconter une histoire et contenir un volet humain afin d'en savoir un peu plus sur les porteurs du projet.

Pour une présentation attractive pour le jury, jouant le rôle des investisseurs, qui pourra participer au vote, et le grand public, les équipes privilégieront l'aspect visuel, en limitant le recours au texte.

Exemples :

- présenter des photos, vidéos et autres supports visuels pour présenter les besoins et résultats obtenus, - présenter des maquettes, prototypes, témoignages et éléments concrets pour illustrer des réalisations, - prise de parole au micro, dynamique et faisant appel à une mise en scène qui rompt la monotonie d'une présentation descendante (exemple : questionner le jury, le public, humour, émotions, appel à des anecdotes, des faits d'actualités marquants...)

L'objectif étant aussi que le public situé à quelques mètres dans les allées puisse voir votre présentation.

La présentation par l'équipe lors du « Pitch Final » devra respecter **une durée maximale de 8 minutes**, suivie de 10 minutes de questions/réponses avec le jury.

Les équipes pourront structurer leur présentation en suivant ces étapes :

- - Le problème posé / les besoins auxquels vous apportez une réponse
- - L'opportunité du marché (profondeur, concurrence...),
- - La solution proposée (ses caractéristiques, ce qui la rend originale, différente, ses points forts),
- - La valeur du produit/service et son modèle économique
- - Les réalisations économiques, sociales et environnementales à date
- - Les perspectives notamment d'impacts et leur durabilité
- - L'organisation de l'équipe
- - Conclusion

L'ordre des étapes est donné à titre indicatif.

L'équipe doit garder à l'esprit que le jury n'a pas pris connaissance des éléments présentés dans les étapes de notations précédentes. Il faut donc présenter l'entièreté du travail réalisé.

Programme prévisionnel de la compétition

> En amont de la compétition

- Des réunions seront proposées en amont de la compétition afin de donner les éléments aux équipes et jurée. Les échanges seront principalement faits sur le forum de la compétition et les consignes données feront foi le jour de la compétition.

> Pendant la compétition

C-1 : Lancement de la dynamique et briefing des équipes par l'équipe métier.

C1 : Deux sessions de Pitch intermédiaire sur le plateau SkillsTV (une le matin et une l'après-midi) + Rendu d'une affiche de présentation le matin

C2 : Un pitch intermédiaire sur le plateau SkillsTV (matin) + Rendu des documents financiers + SpeedModule.

C3 : Pitch Final de chaque équipe dans la matinée.

DISTRIBUTION/CIRCULATION DU SUJET D'ÉPREUVE

Le sujet d'épreuve sera porté à la connaissance des équipes le jour de la compétition, des informations sur le format de l'épreuve seront données lors du séminaire de préparation à la finale nationale.

Les modalités de ce séminaire vous seront communiquées par courriel lors de la confirmation de votre inscription.

Des réunions d'étapes par visioconférence pourront vous être proposées en plus des échanges sur le forum afin de vous tenir informé de tout changements majeurs de l'épreuve.

Aucune modification ne sera apportée au sujet pendant les épreuves.

4. NOTATION

CRITÈRES D'ÉVALUATION

SECTION	CRITÈRE	NOTE		
		Jugement	Objectif	Total
A	Organisation et gestion de l'équipe	2	3	5
B	Réponse à un besoin non ou mal satisfait	5,5	4,5	10
C	Définition des cibles + enquête terrain	6,5	5,5	12
D	Marketing + lancement du produit	5,5	4,5	10
E	Processus opérationnels d'entreprise	3	2	5
F	Speed module	4	2	6
G	Viabilité économique du modèle + planification financière	7	6	13
H	Impacts sociaux et environnementaux obtenus	5	3	8
I	Pitch Final	18	6	24
J	Organisation et gestion du travail	3	4	7
	Total =	59,5	40,5	100

SPÉCIFICATION D'ÉVALUATION DU MÉTIER

C'est l'expert et l'expert adjoint qui nomment les jurys pour l'évaluation de chaque épreuve.

Un jury externe sera composé par l'équipe métier afin de noter les équipes sur un nombre de points définis dans le CIS.

En cas de triche (tromperie, mensonges, falsification) ou de collusions manifestes entre jurys, l'expert et le président du jury, après en avoir informé WorldSkills France, pourra procéder à des sanctions.

Les sanctions vont de l'avertissement à l'exclusion définitive de la compétition.

5. EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER

Plusieurs zones avec des règles différentes composent l'espace métier Entrepreneur/se :

- Les allées de circulation : le port d'EPI n'y sont pas obligatoires. Les allées doivent être maintenues libres de tout encombrement.
- La zone vestiaire : destinée à déposer les affaires des candidats. Toutefois cette zone n'est pas sous surveillance. Les objets précieux, l'argent et le matériel coûteux doivent être conservés par les candidats.
- L'espace du jury : les EPI n'y sont pas obligatoires.
- Les « zones » des équipes : lorsque les concurrents travaillent dans leur zone, ils doivent s'assurer qu'aucun matériel n'interfère avec les zones adjacentes et que leurs actions ne nuisent pas à autrui.
- La zone de pitch : cet espace est utilisé pour les points journaliers des équipes sur leur projet et pour la présentation finale. Elle sera principalement externalisée sur le plateau SkillsTV mais reste disponible sur la zone métier en cas de problème technique ou d'organisation.

6. ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIAUX

LISTE D'INFRASTRUCTURES

Cf. liste de matériels.

MATÉRIAUX, ÉQUIPEMENTS ET OUTILS QUE LES COMPÉTITEURS APPORTERONT DANS LEUR CAISSE A OUTILS

- téléphone portable

*Ce matériel sera accessible uniquement pendant certaines parties de l'épreuve (cf sujet).

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du Module 1 et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.

MATÉRIAUX ET ÉQUIPEMENTS INTERDITS SUR L'ESPACE DE COMPÉTITION

- Ordinateur personnel

- Documents personnels (notes, recherches documentaire...)

Une liste complémentaire pourra être distribuée lors du Module 1 et/ou apparaître sur le sujet d'épreuve.