



## Descriptif Technique

# MÉTIER N°HP1

# ENTREPRENEUR/SE

Soumis par : Aymeric MARMORAT, Expert métier

Avec la contribution du groupe métier :

- Clément AGUSTONI, Responsable de projet, Région Hauts-de-France
- Lucie ALONSO, Directrice opérationnelle, Pépite A2U Hauts-de-France
- Sophie BACROT, Directrice régionale, ENACTUS Hauts-de-France
- Laurine HERREMAN, chargée de mission, Agence Hauts-de-France Innovation Développement (HDFid)
- Corentin LAURENT, Chef de projet Pépite Lille Hauts-de-France
- Jérôme PRIOLET, ENACTUS France
- Carole RITROVATO, Responsable Pôle Communication et Evènementiel, Région Auvergne-Rhône-Alpes
- Claire VASILE, Région Auvergne-Rhône-Alpes

© Worldskills France (WSFR) se réserve tous les droits relatifs aux documents rédigés pour ou au nom de WSFR et comprenant leur traduction et leur envoi par voie électronique. Ce matériel peut être reproduit à des fins professionnelles et pédagogiques non commerciales, à la condition que le logo de Worldskills France et la déclaration concernant les droits d'auteur restent en place.





## SOMMAIRE

1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER .....	3
2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL .....	3
3. LE SUJET D'ÉPREUVE .....	5
4. NOTATION.....	8
5. EXIGENCES DE SÉCURITÉ LIÉES AU MÉTIER.....	9
6. ÉQUIPEMENTS ET MATERIAUX.....	9



# 1. NOM ET DESCRIPTION DU MÉTIER

***Le nom du métier est Entrepreneur/se (Entrepreneurship Development Team Challenge)***

## ***Description du métier :***

Les entrepreneurs sont les hommes ou les femmes qui apportent une réponse à un besoin non ou mal satisfait à travers la création et la gestion d'une organisation quel que soit son statut juridique (société, association, coopérative, etc.).

Dans le cadre des objectifs de développement durable et des défis économiques, sociaux et environnementaux actuels, les entrepreneurs intègrent dans leur démarche :

- Un modèle économique, c'est-à-dire un système de financement et de vente de produit ou de service qui permet à l'organisation de financer de manière pérenne ses charges et d'assurer son développement ;
- Des impacts environnementaux et sociaux à minima neutre et idéalement positif. L'impact environnemental correspond aux conséquences à moyen et long terme d'une action sur la planète. L'impact social concerne les conditions et la qualité de vie des parties prenantes en interne (salariés et actionnaires) et en externe (clients, utilisateurs, bénéficiaires, prestataires) de l'organisation.

L'entrepreneur peut également s'inscrire dans une démarche innovante, c'est-à-dire la création ou l'amélioration d'un produit, d'un service, d'une technologie ou d'une méthodologie servant à répondre aux besoins identifiés.

Pour mettre en œuvre sa réponse, les entrepreneurs organisent des ressources (matériels, technologiques, financières) et combinent des savoir-faire en s'associant à d'autres entrepreneurs, en créant des emplois et/ou en établissant des partenariats avec d'autres organisations.

## ***Documents complémentaires***

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

# 2. CONNAISSANCES ET PORTÉE DU TRAVAIL

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



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

### **COMPETENCES 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 en 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

> **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...

### **>> SENS ET IMPACTS**

> **Conscience des enjeux sociétaux et environnementaux et de sa capacité d'impact** : Découverte/approfondissement de l'ODD proposé dans le cadre de l'épreuve, 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, 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 et une présentation de l'équipe. Toutes ces étapes doivent être axées sur les principes éthiques et doivent tenir compte de la durabilité écologique, 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.

L'entrepreneur doit être capable de planifier une approche systémique de gestion de projet et l'évaluer après l'achèvement 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, écologiques et sociaux dans des projets à moyen et long terme.

**La connaissance des règles et règlements ne sera pas testée.**

### ***Travaux pratiques***

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 personnes
- **Maquettage et prototypage** : brainstorming, formalisation d'idées, élaboration de maquette et de prototype, scénarios d'usages, création de parcours utilisateurs
- **Test** : 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, élaboration de bon de commande, ventes de sa solution
- **Présentation orale et visuelle** : création du support de présentation, structuration du discours, posture et gestuelle, capter son auditoire, répartition de la parole, etc.

## **3. LE SUJET D'ÉPREUVE**

### ***Format / structure du sujet d'épreuve***

Le sujet d'épreuve sera porté à la connaissance des équipes un mois avant la compétition, 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. Dans le contexte sanitaire exceptionnel, ce séminaire se déroulera en visioconférence.

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 et du public 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
- le chiffre d'affaire réalisé
- le marketing
- les impacts sociaux et environnementaux
- la viabilité économique du modèle
- 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.

### **Format des « Pitch intermédiaires »**

Les « Pitch intermédiaires » consistent en des points d'étape journaliers réalisés en face à face. Les équipes débrieferont leurs avancées, en 5 minutes maximum, C1 et C2 de la compétition, devant les jurés et le public.

Ces points d'étapes peuvent s'appuyer sur un support de présentation ou consister uniquement en une prise de parole dynamique au sein de l'équipe.

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

#### **Etapas prévisionnelles C1 :**

- Présentation de l'équipe, de l'idée, des avancées et des éventuels besoins/call to action pour le public à travers :
  - o Un poster / panneau d'affichage présent tout au long de la journée et mis régulièrement à jour
  - o Une présentation orale de 5 min en fin de journée

*L'ordre des étapes est donné à titre indicatif.*

#### **Etapas prévisionnelles C2 :**

- Présentation mise à jour de l'équipe, du projet (besoins, produit ou services), des avancées (chiffre d'affaire, bon de commande, partenaires et soutien obtenus, etc.) et des éventuels besoins (matériel, logistique, financiers, ect.) et un call to action pour le public à travers :
  - o Un poster / panneau d'affichage mise à jour
  - o Une présentation orale de 5 min en fin de journée

*L'ordre des étapes est donné à titre indicatif.*



## **Format du « Pitch Final »**

Le C3 sera consacré au « 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 potentiel. L'équipe devrait 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 et le grand public, qui pourra participer au vote, 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.

## **Programme prévisionnel de la compétition**

**En amont de la compétition :**

- des modules de formation seront proposés en amont pour revoir ou approfondir des notions comme : Qu'est-ce que la pensée design (Le design thinking), Comment étudier les besoins et identifier ses premiers utilisateurs, comment choisir le bon prototype, comment passer à l'action et tester son prototype ? Qu'est-ce que l'impact ? Comment et avec quels indicateurs mesurer son impact ? Comment pitcher son projet ?



### **Pendant la compétition :**

- En C-1 : lancement de la dynamique et briefing des équipes par le jury et expert
- En C1 : 2 sessions de coaching de 45 min avec un entrepreneur (une le matin et une l'après-midi) + Pitch Intermédiaire
- En C2 : 2 sessions de coaching de 45 min avec un entrepreneur (une le matin et une l'après-midi) + Pitch Intermédiaire
- En C3 : 1 session de coaching Pitch + Pitch Final de chaque équipe l'après-midi

### **Distribution/circulation du sujet d'épreuve**

*Préciser si le sujet doit être distribué en amont du concours, et si oui, combien de semaines auparavant.*

Le sujet sera dévoilé 24h avant le démarrage des épreuves. Le but est de permettre aux équipes de débiter leurs réflexions.

*Préciser le pourcentage de modifications qui seront apportées au sujet des Finales Nationales par rapport au sujet en circulation.*

Aucune modification ne sera apportée au sujet pendant les épreuves.

## **4. NOTATION**

### **Critères d'évaluation**

SECTION	CRITERE	NOTE		
		Jugement	Objectif	Total
<b>A</b>	Organisation et gestion de l'équipe	4	1	<b>5</b>
<b>B</b>	Réponse à un besoin non ou mal satisfait + Module spécial 1	8	7	<b>15</b>
<b>C</b>	Caractère innovant de la démarche + Module spécial 2	10	5	<b>15</b>
<b>D</b>	Chiffre d'affaire réalisé	2	10	<b>12</b>
<b>E</b>	Marketing	5	3	<b>8</b>
<b>F</b>	Impacts sociaux et environnementaux obtenus	8	2	<b>10</b>
<b>G</b>	Viabilité économique du modèle	0	8	<b>8</b>
<b>H</b>	Pitch Deck	15	5	<b>20</b>
<b>I</b>	Organisation et gestion du travail	7	0	<b>7</b>
<b>Total =</b>		<b>59</b>	<b>41</b>	<b>100</b>





## **Spécification d'évaluation du métier**

Pour information, le « Jugement » est une notation subjective qui fait appel à l'appréciation des membres du jury (exemple : esthétique, finition ...). Les notes « Objectives » correspondent à des critères mesurables (exemple : dimensions, tâche réalisée ou non ...).

*C'est l'expert qui nomme les jurys pour l'évaluation de chaque équipe. En cas de triche (tromperie, mensonges, falsification) ou de collusions manifestes entre jurys, l'expert 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 box des équipes : lorsque les concurrents travaillent dans leur box, ils doivent s'assurer qu'aucun matériel n'interfère avec les zones adjacentes et que leurs actions ne nuisent pas à autrui.
- L'espace d'équipements communs et zone de prototypage : les équipements doivent être nettoyés après chaque utilisation.
- La zone de pitch : cet espace est utilisé pour les points journaliers des équipes sur leur projet et pour la présentation finale.

## **6. ÉQUIPEMENTS ET MATERIAUX**

### **Liste d'infrastructures**

La liste des infrastructures reprend tous les équipements, matériaux et installations mis à disposition des compétiteurs sur les espaces de concours.

Cf. liste de matériels.

### **Matériaux, équipements et outils que les compétiteurs apporteront dans leur caisse à outils**

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 concours***

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

Sur l'espace concours, quand le concours commence, seront autorisés aussi bien pour les candidats que les jurys, les téléphones portables, les montres connectées, les tablettes, tout support qui permet une connexion, ainsi que les appareils photos et vidéos.

Les matériels et équipements qui ne figurent pas dans la liste sont réputés interdits.

