

## Ouvre ta boîte ! - Règlement



**OUVRE TA BOÎTE !**

Le concours **Ouvre ta boîte !** est un concours de création d'entreprise virtuelle.

Le concours concerne les classes de 1ère STMG de l'académie de Toulouse.

Toute classe inscrite s'engage à respecter le présent règlement.

Les élèves, organisés en équipes, imaginent et développent leur projet sur plusieurs mois, avec l'aide de leurs professeurs.

**Ouvre ta boîte !** se déroule en quatre temps :

- une phase de construction, au cours de laquelle chaque équipe développe son idée ;
- une phase de sélection afin de déterminer les deux équipes qui représenteront leur classe lors de chaque finale ;
- la grande finale académique fin avril qui permettra aux équipes retenues en première position de soutenir leur projet devant un jury, celui-ci désignant l'équipe vainqueur de l'année ;
- la petite finale avec octroi d'un prix du public pour les projets classés en deuxième position dans chaque classe.

### Phase de construction :

Chaque équipe doit impérativement être composée de 3 ou 4 élèves.

Les équipes produisent les documents et les supports qui permettront de les départager :

- un dossier structuré regroupant l'ensemble des travaux réalisés ;
- une fiche de synthèse intégrée au dossier, résumant le projet de l'équipe ;
- un pitch vidéo ou animé d'une minute maximum qui sera projeté en introduction de chaque prestation orale ;
- un support de présentation dynamique pour accompagner cette même présentation orale.

Le dossier structuré comprendra obligatoirement :

- l'activité et la mission de l'entreprise, dans une perspective RSE,
- un nom pour l'entreprise créée,
- un logo,
- un slogan,
- une analyse de marché,
- un diagnostic externe,
- un schéma de processus décrivant une étape essentielle de l'activité,
- un compte de résultat différentiel,
- le calcul du seuil de rentabilité,
- un compte de résultat prévisionnel pour la première année,
- un bilan d'ouverture,
- un plan de communication,
- des indicateurs clés, présentés sous forme de tableaux de bord ou de graphiques, avec objectifs sur 3 ans,
- des éléments de leur stratégie de développement.

En fonction de la nature de chaque projet développé, les équipes peuvent envisager d'autres productions :

- site Internet,
- application mobile,
- page ou compte sur réseaux sociaux,
- visualisation interactive du produit (ou du site de production du service),
- etc.

Au-delà de ces points de passage obligés, chaque enseignant a toute liberté pédagogique pour organiser le projet autour du cours, l'exploiter en soutien de l'étude de gestion et encadrer les réalisations des élèves.

### **Phase de sélection :**

Chaque classe inscrite doit sélectionner une équipe pour la grande finale du concours. Il sera donc possible d'avoir plusieurs équipes du même établissement, si plusieurs classes ont participé au concours.

Cette sélection peut se faire selon les modalités choisies par les enseignants concernés, mais il est cependant préconisé d'organiser un jury, impliquant des professeurs de l'établissement et des professionnels.

Les noms du projet sélectionné, des élèves de l'équipe représentant la classe, ainsi que du professeur accompagnateur pour la grande finale, tout comme les documents et supports nécessaires, devront être transmis aux organisateurs du concours au plus tard le 21 avril 2020.

De même, une seconde équipe doit être sélectionnée dans chaque classe pour la petite finale.

## Finales :

La grande finale du concours aura lieu à Toulouse, le jeudi 23 avril.

Chaque classe a l'obligation de présenter une équipe en finale (rappel : une seule équipe par classe).

Le jury sera composé d'une commission unique, composée d'IA-IPR, de professeurs et d'étudiant.e.s universitaires.

Chaque équipe soutiendra son projet devant le jury pendant 25 minutes maximum. L'épreuve prend la forme d'un entretien. En effet, les membres du jury peuvent poser des questions pendant la présentation.

La soutenance débutera par la projection du pitch puis s'appuiera sur un support de présentation dynamique.

Une grille d'évaluation permettra l'évaluation des prestations des équipes par la commission.

Chacune des deux meilleures équipes désignées par le jury présentera ensuite son projet en finale devant la commission élargie à des professionnel.le.s impliqué.e.s dans la création d'entreprise (créateurs d'entreprise, gestionnaires d'incubateurs et pépinières d'entreprises, d'espaces de coworking, conseils en création, business angels...).

Après délibération, le jury désignera l'équipe vainqueur et proclamera les résultats du concours.

Plusieurs autres prix seront décernés : meilleur pitch, meilleur logo, prix de l'originalité, prix de l'engagement sociétal.

Un prix spécial du public sera enfin attribué par vote, via le [site académique de l'économie et gestion](#), au meilleur projet parmi ceux arrivés en deuxième position dans chaque classe. Il s'agit de la petite finale.

La date limite d'inscription au projet **Ouvre ta boîte !** est le 30 septembre 2019.

Elle sera définitivement validée par le paiement des frais d'inscription de 30 € par établissement.

Ceux-ci sont à régler par chèque au lycée Antoine Bourdelle – 3, boulevard Edouard Herriot – 82000 Montauban, libellé à l'ordre de "l'agent comptable du lycée Antoine Bourdelle".