

# Challenge LEONARD

**Action de la ComUE Lille Nord de France et du Pépité Lille Nord de France avec le Campus des métiers et qualifications Image Numérique et Industries Créatives en partenariat avec les masters universitaires culturels des membres de la ComUE LNF.**

## Contexte et description du projet :

Les formations aux métiers de la culture et des industries créatives sont nombreuses et foisonnantes en région Hauts de France. Le secteur économique correspondant à ces formations est développement dans notre région et peut offrir de nombreux débouchés aux étudiants. Pourtant, à l'intérieur de ces formations, la question de la démarche entrepreneuriale est généralement peu intégrée. L'insertion professionnelle y est souvent envisagée dans le cadre du secteur public ou dans le cadre du salariat.

La ComUE Lille Nord de France propose une action/formation de sensibilisation à la démarche entrepreneuriale aux étudiants du secteur Industries Culturelles et Créatives. Cette action prendra la forme d'un challenge sur deux ou trois jours, avec pour objectif de faire travailler ensemble des étudiants de diverses formations sur la thématique de l'entrepreneuriat dans la culture.

Parmi les formations de niveau master dans ce domaine culturel nous faisons le choix de travailler avec les étudiants de trois domaines :

- Les métiers travaillant sur les contenus culturels (chargé de projet, documentaliste, éditeur ...)
- Les métiers de la rédaction des contenus (journaliste, monteur, community manager ...)
- Les métiers créatifs orientés autour du design permettant de valoriser les contenus culturels.

Ce sont ces trois profils d'étudiants qui seront dispatchés dans des équipes pour travailler sur des nouveaux projets entrepreneuriaux. Aidés de professionnels de la création d'entreprise, de professionnels de la culture, les étudiants auront deux jours pour imaginer la vie économique de leur projet construit collectivement. Et ils devront pouvoir répondre à cette question : quels nouveaux modèles économiques pour financer la création et la diffusion culturelle ?

## Proposition de Communication :

Lorsque vous expliquez à votre entourage que vous voulez travailler dans le secteur culturel, on vous rétorque que vous êtes utopiste : « Tu es au courant qu'il n'y a plus d'argent pour financer la culture ? »

Ne vous laissez pas impressionner et participez au Challenge Léonard ! Un hackathon pour vous libérer des conventions et vous aider à concevoir une activité culturelle économiquement viable. Au programme : session de « team building », ateliers de co-design, accompagnement par des professionnels, et pitch en public.

Prêts à tenter l'aventure ?

## Mots-Clés :

Culture – Entrepreneuriat – Formation – Design - co-crédation

## Pour quels étudiants ?

Les étudiants de niveau master issus des formations identifiées dans le cadre du Campus des Métiers et des qualifications : Image numérique et Industries Créatives Hauts de France et celles des membres de la ComUE LNF. Les formations partenaires s'engagent à intégrer le Challenge Léonard dans la maquette de leur formation.

Prérequis souhaitables : Il est souhaitable que les étudiants aient été informés a minima de ce qu'est la démarche entrepreneuriale et le concept d'entreprise afin de préparer leur participation au challenge.

## Concept et programme des deux jours

Des étudiants issus de formations différentes sont intégrés dans des équipes avec des étudiants issus filières différents des leurs. Leur objectif est de proposer, à l'issue du challenge, un projet de création d'entreprise dans les industries culturelles. Ils seront accompagnés par des coachs spécialisés dans plusieurs domaines : contenus culturels, nouvelles technologies, fundraising, aspects juridiques, construction d'un business plan, initiation à la veille, marketing... Le challenge est rythmé par les organisateurs afin de stimuler au maximum la créativité des participants.

## Résultats attendus :

- Des résultats en termes d'acculturation à la démarche entrepreneuriale pour les étudiants.
- Le croisement interdisciplinaire pour des étudiants. Le dépassement de leurs compétences acquises lors de leur formation.
- L'acquisition de nouveaux modes de gestion de la création de projets collectifs (démarche de co-crédation, travail avec temps contraint ...). Ces nouveaux modes de création correspondant bien à la logique du co-design.

- La rencontre de professionnels du secteur des industries culturelles et créatives et du secteur de la création d'entreprises.
- L'initiation de projets qui pourraient se pérenniser au-delà de la formation proprement dite.

## Quand ? Où ?

L'édition 2018 a eu lieu les 20 et 20 septembre à la Condition Publique dans le cadre du Forum Entreprendre dans la Culture.

L'édition 2019 devrait se dérouler fin septembre, début octobre, dans la Métropole de Lille dans un lieu qui reste à déterminer.

## Pour plus d'information :

PEPITE Lille Nord de France : Corentin LAURENT – corentin.laurent@cue-Inf.fr

Mission Culture : Antoine MATRION antoine.matrion@cue-Inf.fr

## Partenaires académiques engagés pour l'édition 2018 :

- Master Patrimoine et musées : Parcours Gestion des sites du patrimoine – Université de Lille (responsable : madame Chang-Ming Peng).
- Master Science et Culture du Visuel – Université de Lille (responsable : monsieur Gil Bartholeyns).
- Master Culture et Communication : Parcours Industries Culturelles Créatives et Société – Université de Lille (responsable : madame Cécile Tardy).
- Master Image Vision Interaction – Université de Lille (responsable : monsieur Fabrice Aubert).
- Master Arts : Design graphique et design d'interaction – Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis (responsable : madame Clarisse Bardiot).
- DSAA de l'ESAAT mentions Espace, Produit, Graphisme (responsable : monsieur Vincent Marris).
- Etudiants entrepreneurs du secteur culturel engagés dans le cadre de Pépité LNF en lien avec les HubHouses des Universités.

## Formations partenaires supplémentaires en 2019:

- Master Mise en Valeur du Patrimoine de l'Université d'Artois.
- Master Expographie Muséographie de l'Université d'Artois.
- Master création artistique et développement des territoires de l'Université du Littoral Côte d'Opale.
- Master en Architecture de l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Lille.

## Partenaires institutionnels

Métropole Européenne de Lille via Lille Métropole, capitale mondiale du design 2020  
Région Hauts de France via le Campus des Métiers INIC  
Banque Populaire du Nord.  
Le réseau des HubHouse des Universités régionales.  
Pictanovo  
La Condition Publique

## Déroulé de l'action « Challenge Léonard » :

### En amont de l'événement

- Constitution d'un comité de pilotage avec les responsables des formations partenaires.
- Ce comité de pilotage valide le déroulé et la méthodologie des deux jours. une thématique pour la journée qui permet d'orienter la créativité des participants.
- Les formations mettent à disposition des heures de leurs formateurs qui sont valorisées dans le cadre du Challenge (au maximum pour un total de 16h).
- Les équipes sont déjà constituées : 6 personnes avec un équilibre entre les compétences (contenu, rédaction, créatif). Le format de l'événement est prévu pour une jauge de 150 à 204 personnes, répartis en 25 à 34 équipes.
- Une enveloppe de documents divers est préparée et donnée à chaque équipe le jour de l'événement : ces documents éclairent les participants sur les notions juridiques, financières et statutaires concernant les projets entrepreneuriaux.

### Déroulé des deux jours du Challenge Léonard

Livrable attendu des participants : une infographie présentée à l'oral et sous le format d'un panneau d'un projet entrepreneurial culturel.

**Jour 1** : Objectif de la fin du jour 1 : avoir un projet unique et validé et une stratégie communication

- Matinée : Accueil des participants, constitution des équipes et « brise-glace ». Emergence d'une dizaine d'idées.
- Après-midi : rendez-vous avec des coaches « culture » et « communication afin de valider la stratégie. Il faudra aussi rencontrer le grand public afin de faire le choix entre les différents projets.

**Jour 2** : Objectif de la fin du jour 2 : fabriquer le livrable de présentation du projet après avoir mesuré sa faisabilité juridique et économique.

- Matinée : séance de créativité consacrée à la faisabilité du projet ponctuée de deux rendez-vous avec des coaches « juridique » et « banque » afin d'évaluer la faisabilité du projet et son modèle économique.
- Après-midi : Fabrication et finalisation du livrable.
- Présentation des projets devant les jurys. Délibération des jurys pour remise des prix des experts.

Un temps de présentation auprès du grand public sera ensuite prévu afin de déterminer le vainqueur du prix du public. Cette présentation peut se faire en soirée directement à la fin du jour 2 ou en décalé dans une autre soirée que nous devons également organiser.