



# Présentation et règlements

Pour tous les élèves au niveau collégial  
Au CÉGEP du Vieux Montréal du 4 au 6 novembre  
2022

En collaboration avec  
le ministère de l'Économie et de l'Innovation du Québec

Partenaire

Québec 

Organisé par



## C'est quoi, l'Odyssee de l'objet en 48 h?

L'Odyssee de l'objet en 48 h est un concours de design industriel offert à tous les étudiants au niveau collégial. Ce concours prendra la forme d'une charrette, puisque les participants seront serrés dans le temps pour compléter leur projet ! Les membres de l'équipe seront amenés à concevoir un objet simple et innovant répondant à un besoin lié à une thématique donnée et à plusieurs critères de construction.

Cette thématique sera annoncée lors de l'ouverture du concours. Les équipes devront construire une maquette et défendre leur objet devant un jury. Avec seulement 48 h, il faudra bien se servir de chaque minute et coopérer avec ses coéquipiers de manière stratégique! Bien sûr, les étudiants auront la chance d'être épaulés par des professionnels du métier et ils auront aussi accès à un laboratoire de design industriel. De plus, les participants auront la chance de remporter une multitude de prix.

L'Odyssee de l'objet a vu le jour en Belgique en 2002 et permet depuis maintenant 20 ans de faire découvrir le design industriel dans les écoles. Depuis 2018, le concours est maintenant proposé aux élèves du secondaire au Québec et, cette année, l'Odyssee de l'objet fait son apparition dans les cégeps, partout à travers la province.

## Quand et où?

- Du vendredi 4 novembre, 17 h, au dimanche 6 novembre, 17 h;
- Au CÉGEP du Vieux Montréal;
- La cérémonie de remise de prix du dimanche 6 novembre à 16 h sera aussi webdiffusée.
- Hébergement de deux nuits compris pour les participants.
- Participation d'au moins un représentant de l'équipe à chaque atelier.
- L'horaire détaillé de l'évènement se trouve sur le site web.
  - Vendredi : Présentation du concours et cocktail
  - Samedi : Quatre ateliers prévus
    - Ouverture des lieux de compétition : 8 h à 21 h;
    - Ouverture du laboratoire : 11 h à 20 h.
  - Dimanche : Fin de la compétition et cérémonie de remise de prix
    - Ouverture des lieux de compétition : 8 h à 17 h;
    - Ouverture du laboratoire : 8 h à 12 h;
    - Cérémonie de remise de prix : 16 h.

## Quel concours?

Lorsque la thématique sera annoncée le vendredi de la compétition, les équipes auront 48 heures pour penser et concevoir une maquette ou un prototype d'un objet créatif, innovant et utile qui répondra aux besoins cette thématique.

### **L'objet et la maquette**

Chaque équipe devra concevoir une maquette, réelle ou virtuelle, de leur objet et la présenter aux membres du jury. La maquette doit être à l'échelle et doit pouvoir simuler le principe de fonctionnement de l'objet. Les équipes auront accès à un laboratoire de design industriel, ainsi que des techniciens et professionnels qui vont pouvoir les guider pendant la construction de la maquette. Plusieurs matériaux de base (papier, carton, carton-mousse, mousse de polystyrène, polystyrène) seront disponibles dans le laboratoire pour la confection de la maquette. De plus, des ateliers seront offerts aux participants tout au long de la fin de semaine afin d'aider les équipes à compléter leur projet.

L'objet doit respecter les critères suivants :

- L'objet réalisé doit être en trois dimensions.
- L'objet ne peut pas dépasser un cube virtuel d'un mètre cube.
- L'objet doit simuler son principe de fonctionnement.

Afin de parfaire leur maquette, les équipes pourront recevoir jusqu'à 200\$ (sous présentation de facture) qu'ils pourront dépenser sur différents matériaux ou accessoires afin de parfaire l'objet présenté. Cependant, les équipes devront bien juger de leur temps et déterminer s'il vaut la peine de passer une heure ou deux à faire des commissions! Aucun matériel ne peut provenir de la maison.

### **La présentation au jury**

Vers la fin des 48 heures, les équipes présenteront leur objet devant tous les membres du jury. Les équipes doivent préparer une présentation orale respectant les critères suivants :

- Contient le nom de l'objet;
- Explique l'utilité de l'objet;
- Décrit les matériaux utilisés;
- Démonstration ou simulation du fonctionnement;
- Durée maximale de 2 minutes.

Les équipes qui le désireront pourront agrémenter la présentation au jury à l'aide d'un medium de leur choix :

- Présentation PowerPoint;
- Vidéo;
- Affiche.

Si l'équipe désire utiliser un ordinateur pour projeter la présentation, les fichiers devront être envoyés à l'adresse suivante avant le dimanche à 12 h 15 : [ccoursol@technoscience.ca](mailto:ccoursol@technoscience.ca).

### **Critères d'évaluation**

L'évaluation sera menée par un jury formé de designer industriel et de différents professionnels liés à la thématique.

**Voici les critères qui seront évalués par les membres du jury :**

- Innovation et créativité
- Informations scientifiques et techniques
- Présentation de la maquette
- Qualité de la présentation
- Choix des matériaux proposés
- Éco-responsabilité

Les grilles d'évaluations détaillées peuvent être consultées sur le site web de l'Odysée de l'objet ([www.odysseedelobjet.ca](http://www.odysseedelobjet.ca)).

## Dispositions générales

1. Les dispositions générales font partie intégrale des règlements.
2. Le Réseau Technoscience est responsable de l'application des règlements de l'Odyssée de l'objet en 48h.
3. Le non-respect des règlements ou tout autre manquement aux directives du comité organisateur peuvent entraîner la disqualification de l'équipe et du participant, et ce, à tout moment lors de l'évènement.
4. Les participants s'engagent à participer à toutes les étapes de l'évènement, jusqu'à la remise de prix.
5. Le Réseau Technoscience se dégage de toute responsabilité de dommages pouvant être occasionnés aux personnes ou aux biens qui découlent directement ou indirectement de la candidature, de la présentation, du transport ou de la participation à ce concours.
6. Le prototype doit être entièrement réalisé par les participants (conception, fabrication, montage, etc.).
7. Le prototype doit être entièrement réalisé dans les lieux de compétition avec le matériel à disposition.
8. Le prototype ne doit pas avoir été utilisé, au préalable, dans le but de gagner des compétitions ou des prix.
9. Le prototype doit être exempt de logos de produits ou de marques de commerce visant à promouvoir, à dénoncer ou à décrier le produit ou la marque.
10. Le prototype doit être adapté à l'affichage, à la publication et à la diffusion télévisuelle (il ne peut pas être obscène ou indécent).
11. L'équipe doit donner un nom à son prototype de 30 caractères maximum (incluant les espaces). Les abréviations et les jeux de mots sont autorisés. Le nom ne doit pas être offensant.