

À VOS IDÉES, PRÊTS, CRÉEZ!

4<sup>e</sup>  
édition

# L'ODYSSÉE DE L'OBJET

2024-2025

L'OBJET 3R  
RÉDUIRE • RÉUTILISER • RECYCLER

RÈGLEMENTS  
DU CONCOURS

En collaboration avec

Québec 

Organisé par

 RÉSEAU  
TECHNOSCIENCE  
Ensemble pour la relève scientifique

Partenaire hôte

EU  
RÈ  
KA!

Initié par

  
Wallonie

# Thématique de l'édition

**Les 3R, Réduire, Réutiliser, Recycler** : ces trois piliers fondamentaux constituent la base de la réflexion sur la gestion et la réduction des déchets. Il est aussi possible de rajouter les concepts de **Repenser, Valoriser et Réparer**. Repenser nos modes de consommation, valoriser les ressources et réparer plutôt que jeter : chaque action compte pour minimiser notre empreinte écologique.

**Partout autour de nous**, des déchets envahissent notre quotidien : maisons, lieux publics, commerces, industries... Comment inverser la tendance? **Moins de déchets, une meilleure gestion, une réutilisation repensée**. Concevoir des objets écoresponsables qui réduisent les déchets à la source, optimisent l'emballage et le transport, et offrent une seconde vie aux matériaux est un objectif ambitieux mais réalisable.

Pour cette 4<sup>e</sup> édition du concours l'Odyssée de l'objet, **vos élèves auront donc pour défi d'inventer un objet 3R** qui doit non seulement être **écoresponsable**, mais il doit aider à **réduire la quantité de déchets produits**, assurer une **meilleure gestion des différents types de déchets** ou encore **offrir une solution à un problème** entourant le monde fascinant des déchets de tout genre.



Règlements - Odyssée de l'objet 2024-2025

29 Août 2024

2

# Informations relatives à l'inscription

- Les inscriptions se déroulent du 3 septembre au 20 octobre 2024.
- Il existe **deux classes de compétition** : une pour le premier cycle et une pour le deuxième cycle.
- Les équipes sont composées de **3 à 5 élèves**.

**Note :** il est important d'**identifier un membre du personnel scolaire associé à l'équipe**. C'est cette personne qui sera le point de contact pour les informations concernant le concours.

- Les élèves qui composent une équipe peuvent être issus de niveaux différents. Cependant, toutes les équipes formées à la fois d'élèves issus du premier cycle et du deuxième cycle compétitionneront avec les équipes du deuxième cycle.
- Jusqu'à 40 équipes seront sélectionnées pour participer au concours. S'il y a plus de 40 inscriptions, les équipes seront priorisées selon les quotas régionaux établis. Les équipes provenant d'établissements scolaires différents seront priorisées.
- Les équipes sélectionnées s'engagent à participer à l'événement qui aura lieu au mois de mai 2025 à Montréal. Un hébergement sera offert pour les équipes qui en auront besoin.
- Les équipes sélectionnées devront payer un frais d'inscription de 200 \$.
- La démarche de création sera **soutenue par un designer industriel** qui sera jumelé à chaque équipe participante. Le processus de sélection et de jumelage sera assuré par le Réseau Technoscience.
- Un montant pouvant aller jusqu'à un maximum de 500 \$ par équipe sélectionnée sera versé à l'établissement scolaire pour l'achat des matériaux (sur présentation d'une facture).

# Objet à concevoir et remises

En plus de **l'objet conçu**, trois éléments devront être remis. Tous ces éléments seront évalués par le jury.

- Un rapport écrit ;
- Une affiche de présentation ;
- Une photo d'équipe avec l'objet.

## L'objet

C'est grâce à la conception de leur objet que les équipes auront vraiment la chance de se démarquer. L'objet créé est au centre du processus de conception.

Les **équipes du 1<sup>er</sup> cycle** (1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> secondaire) peuvent se limiter à une présentation de l'objet sous la forme d'une maquette, c'est-à-dire un montage tridimensionnel, en taille réelle, mais réalisée à l'aide de matériaux courants tels que carton, carton mousse ou matériaux de récupération en tout genre, qui ne sont pas nécessairement ceux qui seraient utilisés pour la réalisation industrielle du produit.

Les **équipes du 2<sup>e</sup> cycle** (3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> secondaire) doivent obligatoirement utiliser des matériaux se rapprochant le plus possible de ceux qui seraient utilisés pour une réalisation industrielle du produit.

L'objet conçu devra répondre aux critères suivants :

- L'objet réalisé doit être obligatoirement en trois dimensions;
- L'objet doit être réalisé à l'échelle 1:1, soit en taille réelle;
- L'objet doit, au maximum, occuper un cube virtuel d'un mètre cube ( $1 \text{ m}^3$ );
- L'objet doit simuler son principe de fonctionnement, dans la mesure du possible;
- L'objet doit être fidèle aux matériaux définitifs, dans la mesure du possible (valide pour le 2<sup>e</sup> cycle seulement).

**Note :** Il est possible de recourir à l'expertise d'un tiers pour des conseils en lien avec la conception de l'objet (ex. : entreprise, centre de recherche, parent d'un élève, atelier, etc.). Néanmoins, l'ensemble du projet doit être réalisé par les élèves eux-mêmes. Toute contribution externe doit obligatoirement être mentionnée dans la bibliographie du rapport écrit.

## Le rapport écrit

Le rapport final est remis au jury et contient les informations techniques de l'objet ainsi que l'historique du projet. Il peut être agrémenté de photos et de dessins afin d'offrir un visuel aux explications. Consultez le gabarit du rapport écrit sur le site web pour déterminer ce qui doit s'y retrouver. Le rapport est d'un **maximum de 5 pages** (excluant la page de présentation et la bibliographie).

## La photo

Afin de pouvoir présenter l'équipe et promouvoir le concours de l'Odyssée de l'objet, chaque équipe devra fournir une photo dans laquelle on peut voir tous les membres de l'équipe et l'objet conçu. La photo doit être prise dans un lieu éclairé et sans contre-jour, en format paysage.

De plus, une photo de l'objet seul devra aussi être envoyée, en format portrait.

Les noms des fichiers informatiques des photos doivent être renommés afin d'inclure le numéro d'équipe (ex.: Mon objet\_101.jpeg).



## L'affiche de présentation

L'affiche de présentation permet de compléter l'objet et la présentation à l'aide d'une multitude d'informations pertinentes sur les caractéristiques de l'objet. Il est important **d'utiliser le gabarit fourni** par le Réseau Technoscience. L'affiche doit contenir les informations suivantes :

- Le nom de l'objet;
- Le numéro d'équipe;
- Le concept général de l'objet conçu et autres informations pertinentes;
- Palette d'échantillons des matériaux utilisés;
- Au moins trois dessins ou photos de projections différentes de l'objet (projection orthogonale ou parallèle);
- Les cotations de l'objet représentées sur un ou plusieurs des dessins.

Un format numérique (PDF) de l'affiche devra être remis pour qu'elle puisse être imprimée pour l'événement. Le Réseau Technoscience sera responsable d'imprimer l'affiche sur un carton mousse de 60,96 cm x 91,44 cm (24 po x 36 po). Le nom du fichier PDF de l'affiche doit correspondre au numéro d'équipe (ex.: Mon objet\_101.pdf).



# Évaluation

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

L'évaluation se fera en deux étapes. Une première évaluation se fera à l'aide des documents remis (rapport écrit, affiche, photo). La deuxième étape de l'évaluation se fera lors de l'événement provincial sous forme d'un pitch devant le jury et le public.

Les contraintes entourant le pitch devant le jury seront communiquées ultérieurement.

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

**Innovation et créativité**

**Qualité de la présentation**

**Choix des matériaux proposés**

**Écoresponsabilité**

**Présentation de l'affiche**

**Informations scientifiques et techniques**

**Les grilles d'évaluations détaillées peuvent être consultées sur le site web de l'Odysée de l'objet [ici](#).**



# Rôles et responsabilités

Les rôles et responsabilités des différentes facettes du concours sont séparés entre les différentes personnes qui accompagnent l'équipe dans le projet, soit : les membres de l'équipe, le membre du personnel scolaire responsable de l'équipe et le designer industriel professionnel associé à l'équipe.

## Rôle des membres de l'équipe

Les membres de l'équipe sont au centre du processus de création de l'objet. Il leur revient de trouver l'idée pour l'objet à concevoir, de concrétiser cette idée et d'en construire un modèle. Le designer a pour rôle d'accompagner l'équipe dans le processus, mais ce sont les membres de l'équipe qui doivent réaliser les étapes.

La conception de l'objet ou la maquette ainsi que la réalisation des divers documents à remettre sont la responsabilité des membres de l'équipe.

## Rôle du membre du personnel scolaire

Le membre du personnel scolaire doit agir en tant que support auprès de l'équipe. Il est le point de contact entre les organisateurs du concours et l'équipe ainsi qu'entre le designer et l'équipe. Il doit offrir l'aide et le support nécessaire pour que l'équipe puisse réaliser l'objet à travers la réservation de locaux ou d'espaces pour l'équipe puisse travailler, l'achat des matériaux nécessaires à la conception de l'objet ou encore la communication avec les organisateurs ou le designer.





## Rôle du designer

La mission du ou de la designer est avant tout pédagogique et consiste à accompagner un groupe d'élèves dans la recherche d'une idée ainsi que dans la réalisation et le développement de cette idée.

Cet accompagnement consiste notamment à aider la recherche d'une idée innovante sur la thématique donnée, à superviser le développement d'un objet simple, à promouvoir l'exploration et l'utilisation de matériaux, à se familiariser avec certains principes de production industrielle et à sensibiliser les élèves aux principes de développement durable et de l'écoresponsabilité en matière de production d'un objet.

Chaque équipe se verra offrir sept heures d'accompagnement avec un ou une designer. Ces heures seront réparties sur la durée du développement du projet. L'horaire et la logistique de ces rencontres devront être discutés entre le membre du personnel scolaire et le ou la designer.

## Visite d'un milieu professionnel

Dans le cadre du concours, la visite d'une usine, d'une entreprise, d'un centre de recherches ou d'enseignement, d'un laboratoire ou d'un bureau de design est obligatoire. Cette visite sera organisée par un designer et doit, dans la mesure du possible, avoir un lien direct ou indirect avec le projet développé par les élèves. La visite devra s'effectuer avant le 28 février 2025 afin que la portée de celle-ci puisse avoir un impact sur l'élaboration du projet.



## Règlements - Odyssée de l'objet 2024-2025

29 Août 2024

# Dispositions générales

1. Les dispositions générales font partie intégrale des règlements.
2. Le Réseau Technoscience est responsable de l'application des règlements de l'Odysée de l'objet.
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, soit avant, pendant ou après l'événement.
4. Les équipes participantes s'engagent à participer à toutes les étapes de l'évènement, incluant 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 ne doit pas avoir été utilisé, au préalable, dans le but de gagner des compétitions ou des prix.
8. 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.
9. Le prototype doit être adapté à l'affichage, à la publication et à la diffusion télévisuelle (il ne peut pas être obscène ou indécent).
10. 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.

