

3^e ÉDITION

L'ODYSSÉE DE L'OBJET en 48^H

CONCOURS DE DESIGN INDUSTRIEL

RÈGLEMENTS DU CONCOURS

En collaboration avec

Québec 

Organisé par

 RÉSEAU
TECHNOSCIENCE
Ensemble pour la relève scientifique

Établissement hôte

Université 
de Montréal

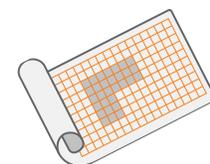
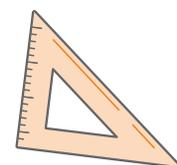
DÉROULEMENT

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 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. Pendant la construction de la maquette, ils et elles pourront être aidés de techniciens et professionnels du design. 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 doit simuler son principe de fonctionnement.
- Le volume de la maquette ne peut pas dépasser un mètre cube.

$$k = \frac{1}{2} m v^2$$

Aucun matériau 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 sous la forme d'une présentation argumentée.

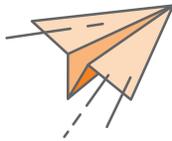
Leur présentation orale doit respecter les critères suivants :

- Nom de l'objet
- Explication de l'utilité de l'objet
- Description des matériaux utilisés
- Démonstration ou simulation du fonctionnement
- Durée maximale de 2 minutes

OPTIONNEL

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

- Présentation PowerPoint
- Vidéo
- Affiche

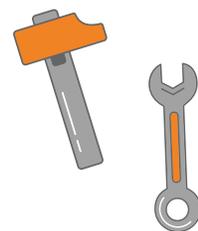
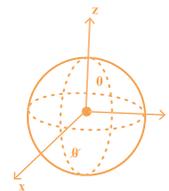


$$\vec{F} = m\vec{a}$$



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

Qualité de la présentation

Choix des matériaux proposés

Écoresponsabilité

Présentation de la maquette

Informations scientifiques et techniques



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



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 48 h.
- 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. La maquette doit être **entièrement** réalisée par les participants (conception, fabrication, montage, etc.).
7. La maquette doit être **entièrement** réalisée dans les lieux de compétition avec le matériel et les matériaux à disposition.
8. L'objet ne doit pas avoir été utilisé, au préalable, dans le but de gagner des compétitions ou des prix.
9. La maquette 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. L'objet 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 objet de **30 caractères maximum** (incluant les espaces). Les abréviations et les jeux de mots sont autorisés. Le nom ne doit pas être offensant.



$$\vec{F} = m\vec{a}$$

