

4. FICHE TECHNIQUE SOLUTIONS

Le "Quality Show"

CONCEPT

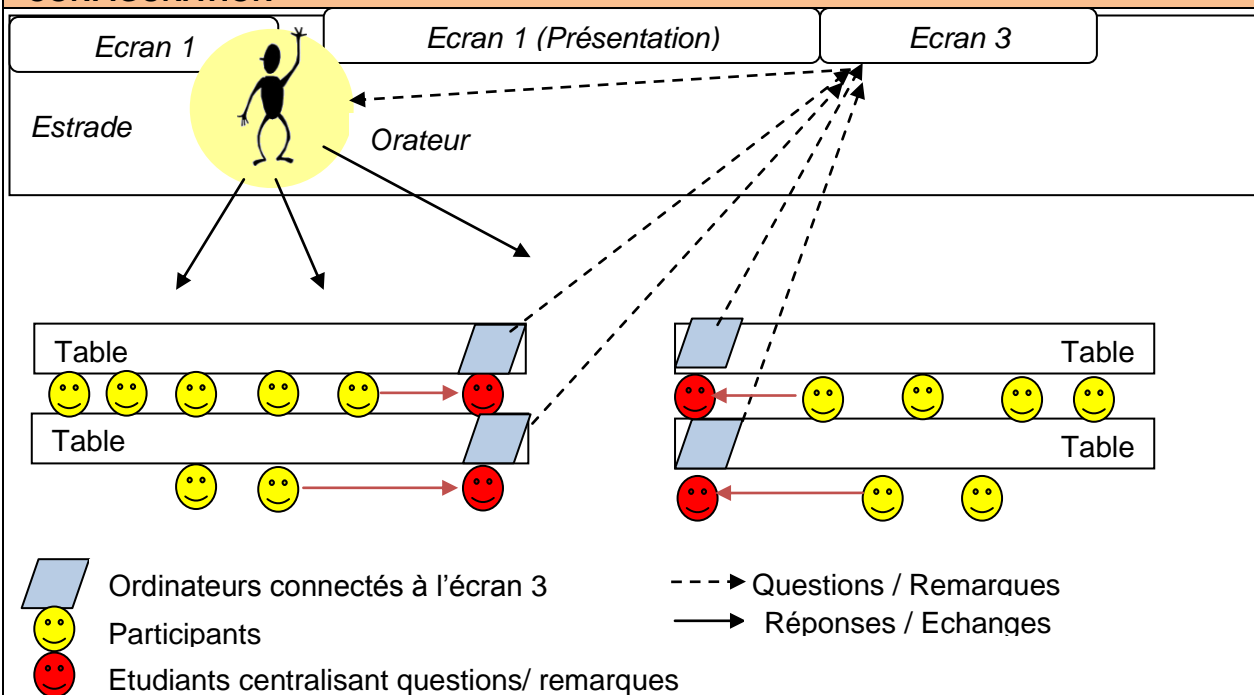
Cette idée s'inspire directement des Keynote d'Apple réalisées par Steve Jobs.

Sur un créneau horaire de 2 heures, quatre intervenants différents prennent la parole sur leur sujet de prédilection. Il est nécessaire de trouver des experts qualité charismatiques, n'hésitant pas à user de leur humour pour transmettre des messages percutants. Les sujets choisis sont dans l'idéal, des thèmes de pointes dans le domaine de Qualité, afin d'accroître l'attractivité pour l'auditoire et l'aspect innovant de la conférence.

OBJECTIF(S)

- Transmettre la connaissance de manière homogène à l'ensemble des participants en proposant une alternative attractive aux conférences traditionnelles
- Faire participer l'auditoire à la conférence : interactivité avec les intervenants
- Intéresser un public expérimenté comme un public néophyte ; satisfaire tous les participants

CONFIGURATION



QOQA (QUAND / OU / QUI / ACTIVITES)

Quand	Ou	Qui	Activités
10h15 - 12h15	Amphi Bessel	Equipe AGORA + Promotion QPO	Recueillir les réactions et questions des participants
			Contrôler la durée des interventions, couper si trop long
			Prendre le contrôle du PC - Video
		Régisseur	Gérer l'éclairage et le suivi vidéo de l'intervenant
		Expert (intervenants)	Présenter son sujet style Keynote

			Interagir avec le public
			Répondre aux questions
		Participants	Préparer des questions et réactions
			Transmettre les questions aux étudiants concernés

MATERIEL NECESSAIRE

- Grand Amphithéâtre avec dispositif d'enregistrement vidéo (possibilité de retransmission en direct)
- Rétroprojecteur
- Ecrans (x 3) (1 : projection de l'intervenant 2 : support ppt 3 : affichage instantané des questions et remarques)
- Ordinateur (1 ordinateur par rangée)
- Ordinateur pour l'intervenant
- Micro portatif
- Projecteur
- Pochettes pour les participants : stylos, carnets, brochures, goodies...

AVANTAGES / INCONVENIENTS

+	-
<ul style="list-style-type: none"> - Captive les invités - Comique - Homogénéité des informations transmises 	<ul style="list-style-type: none"> - Thèmes imposés - Conférence ne favorise pas les échanges (Alternative : interactivité garantie par les questions et remarques projetées)

QualiPolis

CONCEPT

QualiPolis consiste en un village de la qualité, où les participants pourront échanger en toute convivialité

Au centre du village, les étudiants et leurs posters seront entourés par les stands des sponsors et par les points de déclamation des experts sur des thèmes définis.

Les participants pourront alors s'arrêter, poser des questions, se renseigner ou encore échanger avec les étudiants et écouter les experts. Ce sera également l'occasion pour les industriels, de connaître plus en détails le savoir-faire en matière de qualité des étudiants QPO. Ainsi, cette configuration permet aux participants d'avoir le choix entre différents thèmes.

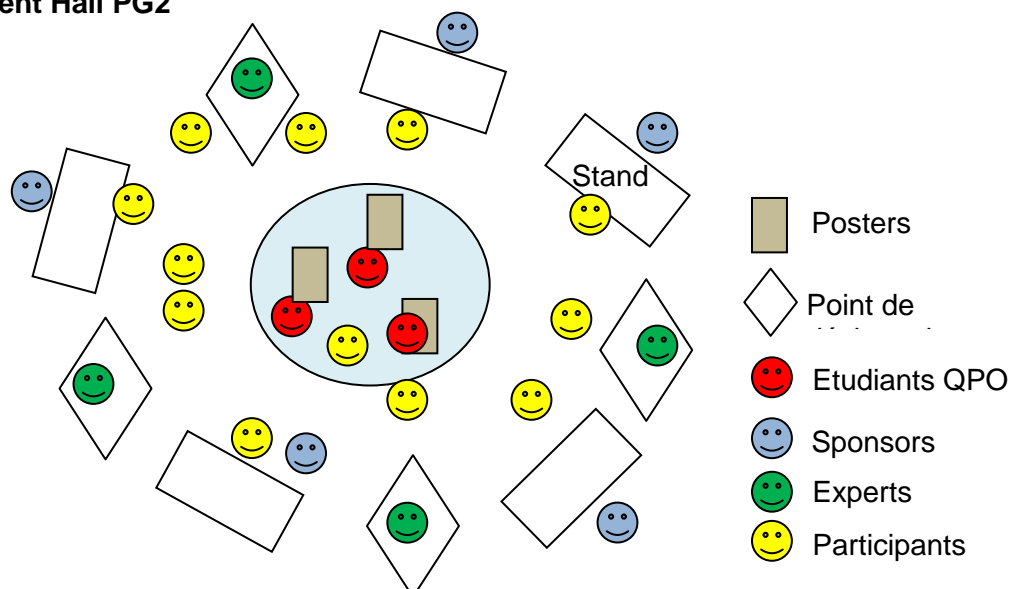
NB : QualiPolis est ouvert à tous, gratuitement.

OBJECTIF(S)

- Favoriser la convivialité et l'échange entre les participants
- Créer des liens entre les participants
- Laisser la possibilité aux participants d'avoir le choix entre les sujets qui les intéressent

CONFIGURATION

CF : Aménagement Hall PG2



QOQA (QUAND / OU / QUI / ACTIVITES)

Quand	Ou	Qui	Activités
14h00 - 16h00	Grand Hall PG2 + Couloirs + N104 et M102	Etudiants	Présenter leurs posters
			Se promener entre les stands
		Experts	Tenir son stand
			Répondre aux questions
			Faire leur intervention sur 20 minutes
		Participants	Se présenter aux stands
			Echanger et Poser des questions
		Equipe AGORA	Assurer le bon déroulement de QualiPolis
			Donner des informations complémentaires aux participants
			Orienter les participants
Traiteur	Proposer des boissons et encas		

MATERIEL NECESSAIRE

- Grille d'exposition pour les posters
- Stands (x nombres de sponsors)
- 4 points de paroles : 2 dans les salles, et 2 dans le hall/couloir
- Micro
- Chaises
- Panneaux, affichages
- Ordinateurs avec accès au réseau internet (espace informatique)
- Poufs (espace détente)
- Goodies

AVANTAGES / INCONVENIENTS

- | + | - |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">- Convivialité- Facilite les échanges- Echange diversifié- Possibilité de choix entre les sujets | <ul style="list-style-type: none">- Difficulté à satisfaire l'ensemble des participants- Effets de « groupes » par affinités- Logistique compliquée : organisation rigoureuse nécessaire |

Academia

CONCEPT

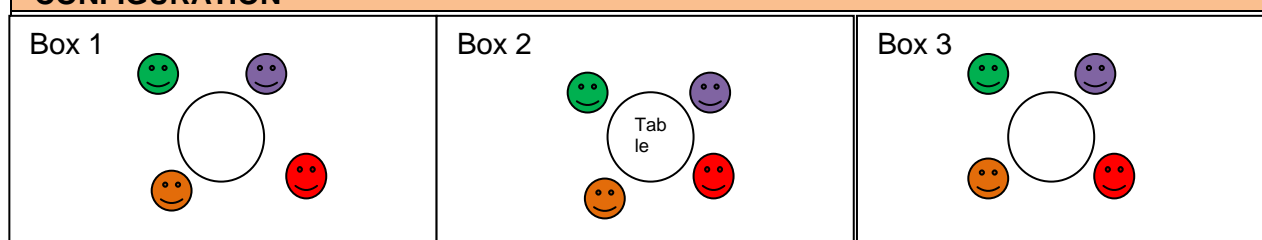
Académia est un atelier collaboratif réalisé en groupe de travail pluridisciplinaire. Le principe est de résoudre une problématique réelle donnée par un industriel, et de fournir un livrable à l'issue de cette collaboration.

Les groupes sont constitués de façon à mélanger industriels, étudiants, diplômés et experts.

OBJECTIF(S)

- Résolution d'un problème concret et rencontré par une PME afin de lui proposer des solutions et lui faire bénéficier de l'expertise de plusieurs parties prenantes.
- Favoriser l'échange entre toutes les parties prenantes en les faisant collaborer sur un objectif commun de résolution de problème.
- Appliquer les compétences de chacun en qualité et mettre en pratique les connaissances obtenues durant la matinée.

CONFIGURATION



Etudiant QPO à disposition en cas de besoin

- Industriel
- Etudiants
- Diplômés
- Experts

QOQA (QUAND / OU / QUI / ACTIVITES)

Quand	Ou	Qui	Activités
16h00 - 17h30	Box PG2 (O122, O128)	Equipe AGORA	Répartir les participants en groupes
			Accompagner les groupes dans leurs lieux de travail
			Préciser les consignes aux groupes
		Participants	Travailler en groupe sur une problématique donnée
			Fournir un livrable présentant les résultats de leur travail

MATERIEL NECESSAIRE

- Box équipés d'ordinateurs, télés, tableaux, paperboard
- Mallettes Qualité
- Problématiques de PME (**à demander à l'avance !**)
- Slides « Outils » pré-remplies (pour faciliter la rédaction du livrable)

AVANTAGES / INCONVENIENTS

+	-
<ul style="list-style-type: none"> - Stimulation des groupes - Diversité des groupes de travail - Convivialité - Application des connaissances - Plus value pour les PME demandeuses de solutions à leurs problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Mise sous contrainte des invités - Sujet imposé - Livrable imposé - Scolaire

Question pour un Qualiticien

CONCEPT

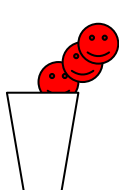
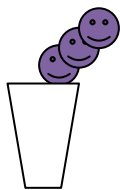
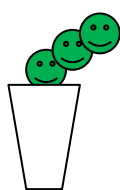
« Question pour un Qualiticien » est un jeu inspiré du jeu télévisé « Question pour un Champion » qui se déroulera après la pause déjeuner durant une demi heure. Les parties prenantes sont regroupées par équipe derrière un pupitre équipé d'un buzzer, et tentent de répondre le plus vite possible à des questions posées par un animateur à propos des conférences de la matinée.

Les équipes sont homogènes : diplômés contre étudiants contre experts contre industriels. Elles sont composées de 10 personnes choisies par tirage au sort, qui répondent chacun leur tour à une question posée par l'animateur. Ils peuvent bien entendu consulter les membres de leur équipe pour répondre à la question.

OBJECTIFS

- Proposer une activité ludique pour terminer le déjeuner sur une note humoristique et détendue
- Favoriser l'esprit d'équipe et la solidarité entre les membres d'un même groupe
- Vérifier que les connaissances de la matinée ont bien été transmises et assimilées

CONFIGURATION



Animateur



Industriel



Etudiants



Diplômés



Experts



Pupitre + buzzer

QOQA (QUAND / OU / QUI / ACTIVITES)

Quand	Ou	Qui	Activités
13h30 - 14h00	Grand Hall (PG2) ou PG1	Equipe AGORA	Animer le jeu
			Constituer les équipes
			Remettre le trophée
		Participants	Participer au jeu

MATERIEL NECESSAIRE

- Pupitres
- Buzzer (cloches, sonnettes, à voir)
- Trophée
- Questions préparées à l'avance

AVANTAGES / INCONVENIENTS

+	-
<ul style="list-style-type: none"> - Ludique et interactif - Convivial - Solidarise les groupes - Compétition - Permet de terminer le repas tranquillement 	<ul style="list-style-type: none"> - Peut ennuyer les industriels - Nécessite un bon animateur et une bonne organisation pour éviter la cacophonie - Trouver des participants motivés

Autres Solutions

Les Contes de la Qualité

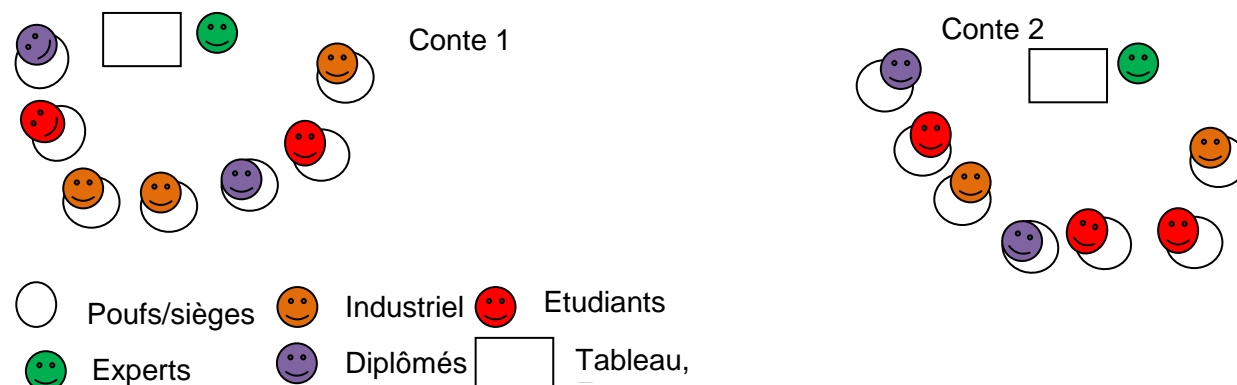
CONCEPT

Les contes de la Qualité reprennent le principe des histoires contées aux enfants. Dans un format différent et changeant des conférences traditionnelles, des espaces sont aménagés afin que des groupes de participants viennent s'asseoir et écouter « l'histoire » de l'expert sur un sujet précis. Le format est ludique et intimiste, et les contes sont racontés en parallèle, il faut donc choisir la session à laquelle on souhaite participer.

OBJECTIF(S)

- Proposer un format différent des conférences traditionnelles
- Faciliter l'interactivité car groupes de taille réduite
- Pouvoir écouter plusieurs « contes » selon ses centres d'intérêt.

CONFIGURATION



QOQA (QUAND / OU / QUI / ACTIVITES)

A faire si solution choisie.

MATERIEL NECESSAIRE

- Poufs
- Retro, écran pour supports de présentation
- PaperBoard
- Calepins et stylo pour les participants

AVANTAGES / INCONVENIENTS

- | + | - |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Convivial - Choix offert aux invités - Original - Interactivité facilitée | <ul style="list-style-type: none"> - Pas assez formel - Obligation de répétitions pour les experts (si raconté plusieurs fois) - Hétérogénéité du savoir transmis |

Le Quality Dating

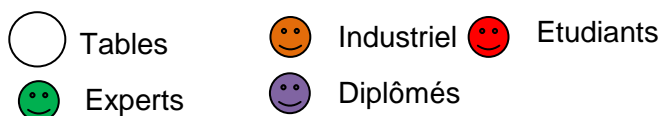
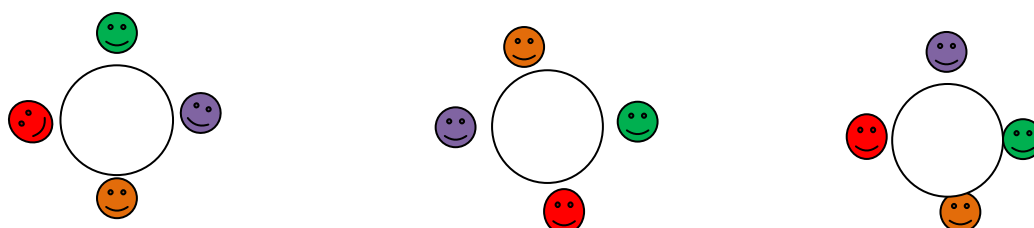
CONCEPT

Le Quality Dating repose sur le concept du Speed Dating. Des tables rondes sont organisées par thèmes, et y sont placés des participants de chaque catégorie (étudiants, diplômés, experts, industriels) qui discutent durant un temps donné. A la fin de ce temps, les participants changent de table et donc de thème de discussion, ainsi que d'interlocuteurs.

OBJECTIF(S)

- Assurer un mélange des participants
- Favoriser l'échange entre toutes les parties sur des thèmes Qualité
- Permettre d'avoir accès à une variété de points de vue
- Discuter librement

CONFIGURATION



QOQA (QUAND / OU / QUI / ACTIVITES)

A faire si solution choisie.

MATERIEL NECESSAIRE

- Tables et chaises
- Chronomètre
- Animateur disponible pour donner la cadence
- Parcours défini à l'avance
- Thèmes prévus à l'avance
- Blocs notes et stylo pour les participants

AVANTAGES / INCONVENIENTS

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| + | - |
| <ul style="list-style-type: none"> - Variété des thèmes - Donne un rythme - Diversité entre les participants - Interactif | <ul style="list-style-type: none"> - Epuisant - Rythme à suivre obligatoire - Brides l'échange |