

LA SEMAINE INTER

UNE SEMAINE DIGITALE & INTERDISCIPLINAIRE

L'EPHEC Louvain-La-Neuve met tous ses étudiants du bloc 2 sur la route de la transformation digitale la semaine du 26 mars. En équipes interdisciplinaires et/ou internationales, plus de 300 jeunes vont mettre leurs compétences numériques au service de personnes, d'associations et d'entreprises partenaires.

Qui ? L'EPHEC, Ecole Pratique des Hautes Etudes Commerciales implantation de Louvain-La-Neuve

Quoi ? La semaine INTER, ce sont 6 projets concrets – développés ci-après - proposés notamment par des jeunes entrepreneurs pour challenger en équipe l'ensemble des étudiants de Bac 2 en **interdisciplinarité** avec une approche **digitale**.

Pourquoi ? Les jeunes en projet sont capables de soulever des montagnes. Ils ont et acquièrent facilement des compétences digitales. Bon nombre de problématiques d'entreprises pourraient trouver des solutions innovantes avec l'apport du digital. Notre rôle en tant que Haute Ecole professionnalisante c'est de forcer la rencontre entre l'offre et la demande ! Par ailleurs, l'interdisciplinarité est une des clés de l'employabilité, un atout majeur de nos formations. Les entreprises sont en attente de jeunes qui pourront les aider dans le cadre de leur **transformation numérique, nous les préparons en ce sens**. Pour les projets visés, nous collaborons avec : Aventure Parc, ProximusEnCo, Makilab, Cepegra, Faune et Biotopes et les start-up Cossup, Le Petit Ripin, la bière Hole in One, Baby Cup et Full of Good. Depuis plus de 5 ans, l'EPHEC est reconnue comme école entrepreneuriale et est soutenue par l'AEI, l'Agence pour l'Entreprise et l'Innovation.

Pour qui ? Pour plus de 300 étudiants de Bac 2 en comptabilité, marketing et technologie de l'informatique de l'implantation de Louvain-la-Neuve mais aussi des sections Electromécanique et Automatique du site de Schaerbeek.

Quand ? Du lundi 26 mars au vendredi 30 mars 2018

Où ? A l'EPHEC, avenue du Ciseau, 15 à Louvain-La-Neuve (et chez nos partenaires)

La semaine INTER c'est 6 projets concrets et innovants qui conjuguent interdisciplinarité, esprit d'entreprendre et compétences digitales.

Contact presse : Véronique Gillet 0477 55 87 01 v.gillet@ephec.be ephecentreprendre@ephec.be

En parallèle à ces 6 projets, 2 ateliers visant à mettre en avant **l'évolution des métiers de la comptabilité** seront organisés, l'un avec en invité Odile Bodart, une comptable IPCF « décoiffante » très proactive en matière d'évolution du métier. L'autre en partenariat avec Winbooks, il consistera à voir concrètement, par le biais d'un cas réel, comment les outils du comptable « moderne » (Winbooks on web, Winbooks Connect, Virtual Invoice, Coda, Soda et même Winbooks View) changent la vie des comptables et leur permettent de consacrer plus de temps au conseil et à l'analyse.



Description succincte des 6 projets :

An IoT solution for Wild Animals Tracking

- ✓ Une cinquantaine d'étudiants de bachelier en **Technologie de l'Informatique** vont s'atteler à configurer un IoT (objet connecté) qui permettra à Faunes et Biotopes de suivre les animaux sauvages.

Feel like designing and creating a trendy packaging for an innovative start-up

- ✓ Après avoir été formés à l'utilisation d'Illustrator, une centaine d'étudiants de bachelier en Marketing travailleront sur la conception et réalisation de packaging destinés à un produit de start-up créées par des anciens (Le Petit Rypin, Cossup, la bière Hole in One et Baby Cup).
- ✓ En parallèle une trentaine d'étudiants travailleront sur un nouveau packaging pour la start-up Full of Good, ils analyseront également les implications financières et web de la nouvelle offre.

Makers

- ✓ Une trentaine d'étudiants de formations techniques (Technologie de l'Informatique et Electro-Mécanique) et des Marketeurs réaliseront, au départ d'un challenge portant sur l'aide à la personne en situation de handicap, des prototypes destinés à faciliter le quotidien de cette personne. Les prototypes seront réalisés à l'aide d'imprimantes 3D et de machines à commandes numériques du FabLab de Louvain-la-Neuve (Open Hub - MakiLab). Les étudiants seront conseillés par différents types d'experts dont des étudiants en ergothérapie de la HE Leonard de VINCI.

Serious Games

- ✓ Comme son nom l'indique un Serious Game est un jeu sérieux qui vise un objectif sérieux, abordé de façon ludique. 2 Serious Games différents sont organisés, les étudiants y joueront en équipes mixtes interdisciplinaires composées d'étudiants de marketing et de comptabilité. Le premier est l'IS Game, il vise à découvrir le principe de l'Intelligence Stratégique, il permet de développer ses compétences en matière de traitement et de sélection d'une masse d'informations. Le second mettra les jeunes dans la peau de patrons d'entreprises, ils seront amenés à prendre des décisions de gestion et entreront en compétition grâce à un business game (Arkhe Kalypso – version anglaise – <http://www.arkhe.com/simulateur/kalypso/>).

Aventure Parc Challenge

- ✓ Une vingtaine d'étudiants concrétiseront des propositions d'amélioration de la stratégie digitale de l'Aventure Parc de Wavre. Ils donneront des recommandations qui permettront de créer du contenu en co-création avec les visiteurs du parc <http://www.aventureparc.be/app.php>

