

Délibération du CONSEIL

*DEVELOPPEMENT ECONOMIQUE ET EMPLOI - INNOVATION, RECHERCHE, PARTENARIATS
ECONOMIQUES ET EMPLOI - INNOVATION, RECHERCHE ET NUMERIQUE*

ENTREPRENEURIAT ETUDIANT - SOUTIEN AU HUB GAME 2018 - PARTENARIAT MEL - UNIVERSITE DE LILLE

I. Contexte

Dans le cadre du projet métropolitain de Monsieur le Président, proposant de faire de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche un enjeu stratégique de la Métropole, la Métropole Européenne de Lille souhaite développer et favoriser l'entrepreneuriat étudiant, afin d'encourager la prise d'initiatives des étudiants et favoriser leur insertion professionnelle, conformément aux objectifs du SMESR 2015-2020, et de la délibération cadre n°16 C 0511, votée en octobre 2016.

Dans ce cadre, il est proposé que la MEL devienne partenaire du Concours Hub Game 2018, organisé par le Hub House.

Au sein de l'Université de Lille, le Hub House est un service dédié à la sensibilisation, à l'entrepreneuriat et au pré-accompagnement des étudiants porteurs d'un projet de création. Situé à l'intersection du monde académique avec le monde entrepreneurial, il contribue à l'insertion professionnelle des étudiants.

Depuis 2016, une des actions de sensibilisation développées par le Hub House est le Concours vidéo Hub Game.

Le Hub Game est un concours d'idée et de projets de création d'activité, avec un double objectif :

- Faire connaître le Hub House et son offre de service ;
- Sensibiliser les étudiants de l'Université de Lille à l'entrepreneuriat, grâce à un jeu social ludique et participatif. A travers ce concours, les étudiants sont sensibilisés à l'entrepreneuriat, à la prise d'initiative, à la créativité, et à la gestion de projet.

En participant à ce concours, l'étudiant présente une idée réelle ou fictive de création d'activité ou un projet réel de création d'activité, seul ou en groupe via une vidéo d'une durée d'1 minute 30 maximum.

En 2017, 89 vidéos ont été postées (contre 27 en 2016) et 3 prix ont été décernés :

- 1) Prix "Coup de cœur du public": attribué à l'étudiant qui a obtenu le plus de likes pour sa vidéo.
- 2) Prix "Challenge ton idée": catégorie réservée aux idées réelles ou fictives de création d'activité.

3) Prix "Booste ton projet" : catégorie réservée aux projets réels de création d'activité.

II. Description des objectifs et modalités du partenariat

L'édition 2018 aura lieu du 3 septembre au 26 octobre 2018 pour une durée totale de 8 semaines. La durée des vidéos autorisée sera de 90 secondes maximum avec une marge de plus ou moins 3 secondes.

Il y aura, pour cette nouvelle édition, 4 catégories:

- 1) "Booste ton projet": pour étudiants porteurs d'un projet réel de création d'entreprise.
- 2) "Challenge ton idée": pour étudiants porteurs d'une idée de création d'entreprise.
- 3) "Coup de cœur du public" : vidéo ayant obtenu le plus de votes.
- 4) "Graine d'asso" : nouvelle catégorie réservée aux étudiants qui souhaitent financer un projet au sein d'une association déjà existante ou à créer.

Un premier jury aura lieu mi-novembre pour présélectionner des vidéos. La remise de prix se déroulera fin novembre/début décembre.

Le budget prévisionnel du projet est de 45 455 euros. Le soutien de la MEL s'élève à 5 000 euros, soit 11% du budget prévisionnel selon la répartition suivante : 2 000 euros pour l'organisation générale du concours et 3 000 euros pour le prix "Challenge ton idée".

Les autres partenaires financeurs sont : le CROUS pour les prix "Coup de cœur du public" et "Graine d'asso", la Société Générale pour le prix "Booste ton projet". La Région, via son financement direct au Hub house contribue également au concours.

En conséquence, la commission principale Développement économique - Emploi – Recherche et Insertion consultée, le Conseil de la métropole décide :

- 1) De soutenir le concours "Hub Game" ;
- 2) D'accorder une subvention d'un montant de 5 000 € pour l'Université de Lille ;
- 3) D'autoriser le Président ou son représentant à signer la convention avec l'Université de Lille ;
- 4) D'imputer les dépenses d'un montant de 5 000 € aux crédits inscrits au budget général en section fonctionnement ;
- 5) D'imputer les dépenses d'un montant de 5 000€ aux crédits inscrits au budget général en section fonctionnement.

Résultat du vote : ADOPTÉ À L'UNANIMITÉ DES SUFFRAGES EXPRIMÉS
Mmes Annie LEYS, Audrey LINKENHELD et MM. Daniel BOUREL, François
KINGET, M. Nicolas LEBAS n'ayant pris part ni au débat ni au vote

Acte certifié exécutoire au 04/07/2018