



université PARIS-SACLAY

RETOUR SUR LE START-UP GAME 2022 DES RENCONTRES ENTREPRENEURIALES DE L'UVSQ

Le lundi 11 avril 2022, dans le cadre du projet « Les rencontres de l'entrepreneuriat », un start-up game s'est tenu à la Maison de l'étudiant Marta Pan. Les équipes participantes à l'événement ont été invitées à prototyper un projet entrepreneurial innovant en 75 minutes chrono.

Les étudiants et étudiantes participants ont été invités à prototyper un projet entrepreneurial innovant en 75 minutes chrono, autour du sujet : « Comment recréer du lien, de la proximité et de la complicité entre les générations, et ainsi renforcer la solidarité inter-générationnelle ? ».

Sur un temps très court, ils ont pu être sensibilisés à toutes les phases importantes d'un projet entrepreneurial, du brainstorming jusqu'au pitch. Comme le souligne Cannelle, étudiante de l'UVSQ qui a participé au start-up game : « J'ai trouvé l'exercice très intense et stimulant. Trouver une idée sur un temps aussi court force la créativité et l'esprit d'entrepreneuriat. Pouvoir échanger avec de jeunes entrepreneurs est aussi très inspirant et enrichissant. »

Les participants se sont mobilisés pour ce défi et ont présenté d'excellents projets. Les vainqueurs ont remporté chacun un prix et tous les participants sont repartis avec une plus grande appétence à l'entrepreneuriat.

Cet événement, organisé par Philippe Keckhut, Patrick Legrand et Anne-Claire Libouban de l'UVSQ en partenariat avec Matrice, a ainsi été l'occasion de mieux faire connaître les initiatives de soutien à l'entrepreneuriat à l'université comme le programme Maturaction, le programme Pépité-PEPS et les différents outils de la direction de la valorisation.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

À propos de Matrice, partenaire de l'événement :

Matrice est un institut d'innovation technologique et sociale dont l'objectif est d'accompagner la transformation des organisations et de la société à l'ère numérique. À cette fin, ils accompagnent, forment, outillent les entreprises, les institutions et les individus, via des programmes sur-mesure.

Pour réaliser ces programmes, ils mobilisent une communauté pluridisciplinaire de professionnels, d'entrepreneurs, d'artistes, d'étudiants, de chercheurs et de développeurs.

C'est à la croisée des mondes que naît l'innovation.