

ÉDITION 2023/2024

# LE MAG

DES JEUNES ENTREPRENEURS

Magazine Créa D-Clïc - 10<sup>ème</sup> Édition



10<sup>ème</sup> ÉDITION

## CONCOURS CRÉA D-CLIC

RETOUR SUR LES 10 ANS DU  
CONCOURS DE CRÉATION  
D'ENTREPRISE

DÉCOUVREZ LES LAURÉATS  
ET LES PROJETS DE LA 10<sup>ème</sup>  
ÉDITION



SUSCITER DES VOCATIONS

Association d'accompagnement scolaire & professionnel

<b>LE MOT DU PRÉSIDENT</b>	<b>2</b>
<b>LE CONCOURS CRÉA D-CLIC</b>	<b>3</b>
<b>LES 10 ANS DU CONCOURS EN CHIFFRES</b>	<b>3</b>
<b>CRÉA D-CLIC FÊTE SES 10 ANS ! HISTOIRE, ÉVOLUTION ET DÉVELOPPEMENT</b>	<b>4</b>
<b>LE TÉMOIGNAGE DE BRIAN (GAGNANT DE LA 1ÈRE ÉDITION)</b>	<b>4</b>
<b>L'INTERVIEW DE ANNE - GAËLLE BARTOS (COACH)</b>	<b>5</b>
<b>LES 10 ÉQUIPES DEMI - FINALISTES (ÉDITION 2023/2024)</b>	<b>6</b>
<b>TOUS LES PROJETS DE LA 10<sup>ème</sup> ÉDITION</b>	<b>7</b>
<b>LA 10<sup>ème</sup> ÉDITION EN CHIFFRES</b>	<b>10</b>
<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>11</b>
<b>MERCI À NOS PARTENAIRES</b>	<b>11</b>

# LE CONCOURS CRÉA D-CLIC

Depuis 2014, le projet Créa D-Clic offre aux élèves une opportunité unique de plonger dans le monde de l'entrepreneuriat et de s'initier à la création d'entreprise. Au cours d'une journée, les élèves sont immergés dans le processus de création d'une entreprise, où ils développent leurs propres idées, endossent le rôle d'entrepreneur et présentent leurs projets devant un jury de professionnels.

Les gagnants de chaque étape ont ensuite la possibilité de concourir contre d'autres vainqueurs de différents établissements lors d'étapes intermédiaires, avec l'objectif ultime de remporter le prestigieux prix de la meilleure création d'entreprise lors du challenge inter-collèges (et inter-quartiers).

Cette initiative vise plusieurs objectifs :

- Sensibiliser à l'univers de l'entrepreneuriat et promouvoir l'esprit d'entreprise.
- Faire tomber les obstacles sociaux, culturels, géographiques, psychologiques et financiers.
- Reconnecter l'école et le monde professionnel en initiant les élèves à la réalité du monde du travail grâce au jeu Créa D-Clic. L'intervention d'acteurs économiques, notamment des chefs d'entreprise, dans le milieu scolaire s'inscrit dans une démarche d'information, d'orientation et de découverte du monde professionnel.
- Donner aux jeunes un rôle actif en les faisant endosser le rôle de professionnels et en leur fournissant les bases du fonctionnement d'une entreprise (gestion des ressources humaines, élaboration d'un business plan, analyse de marché, concurrence, marketing, etc.).

## LE MOT DU PRÉSIDENT



« Les jeunes de nos quartiers débordent de talents et de potentiels, bien qu'ils en aient souvent peu conscience. Notre association s'engage à encourager leurs ambitions tout en les guidant vers des choix d'orientation et un avenir empreint de détermination et d'ambition.

L'initiative Créa D-Clic découle d'une observation simple : le monde de l'entreprise est insuffisamment intégré dans la sphère éducative. Il est donc crucial d'introduire dès l'école les divers aspects de la vie entrepreneuriale, incluant ses dimensions économiques, sociales et humaines, de susciter chez l'élève un intérêt pour l'entrepreneuriat, et de lui fournir une vision plus complète du tissu socio-économique. Ensemble, nous visons à accompagner les

jeunes en les préparant à s'intégrer pleinement socialement et professionnellement.

Créa D-Clic incarne une réponse concrète à ces objectifs et cherche à encourager l'esprit entrepreneurial chez nos jeunes. Cette année encore, c'est avec enthousiasme, rigueur et esprit d'équipe qu'ils se sont investis dans leurs idées d'entreprise.

La confiance accordée par le corps professoral des collèges, ainsi que l'engagement des bénévoles, a permis la réalisation de ces 10 journées. Je tiens à remercier chaque acteur de cette action, en particulier nos partenaires, sans lesquels cette initiative ne pourrait perdurer.

Je vous invite désormais à découvrir, à travers ce magazine, toute la richesse produite par nos jeunes participants, nos entrepreneurs en devenir ! »

**Achour Jaouhari,**  
Président de l'association

## LES 10 ANS DU CONCOURS EN CHIFFRES

**1728** élèves touchés

**426** projets d'entreprises créés  
CRÉA D-CLIC STRASBOURG & MOSELLE



Finale 9<sup>ème</sup> Ed. Créa D-Clic - INSP Strasbourg (25 mai 2023)

# CRÉA D-CLIC FÊTE SES 10 ANS !

## HISTOIRE, ÉVOLUTION ET DÉVELOPPEMENT



Le concours Créa D-Clic a été inauguré pour la première fois durant l'année scolaire 2014-2015. Quatre établissements scolaires, à savoir le collège François Truffaut, Erasme, Lezay Marnésia et Leclerc, ont pris le pari de se lancer dans cette aventure avec nous. La première étape de cette aventure a débuté au Collège François Truffaut et fut une belle réussite. Dès le début, il était évident que ce projet était bien plus qu'un simple concours et qu'il répondait à de nombreux objectifs pédagogiques aussi bien pour les élèves que pour les équipes éducatives.

Au-delà de la compétition elle-même, il offrait un terrain propice à l'épanouissement des compétences créatives, à l'acquisition de compétences techniques et à la mise en pratique des connaissances théoriques dans un contexte concret et stimulant.

Forts du succès rencontré lors de cette première édition, nous avons poursuivi avec enthousiasme le développement du concours au fil des années.



1<sup>re</sup> Ed. Créa D-Clic - Collège Erasme (17 mars 2014)

## TÉMOIGNAGE DE BRIAN (GAGNANT DE LA 1<sup>ÈRE</sup> ED. - 2014/2015)

Quels souvenirs marquants conserves-tu de ton expérience Créa D-Clic ?

« Le souvenir le plus vif dans ma mémoire jusqu'à ce jour est sans aucun doute le moment où j'ai présenté mon projet sur scène. Depuis lors, je n'ai pas eu l'occasion de retourner au Centre Culturel Marcel Marceau, ce qui explique probablement pourquoi, dans mon esprit, c'est l'une des plus grandes salles de Strasbourg. Je me souviens avoir ressenti une forte anxiété, au point de la sentir dans mes genoux (ce qui ne m'était jamais arrivé), mais une fois ce cap passé, la magie a opéré et je me suis pris au jeu. »



Créa D-Clic #4 - Collège Erasme (30 nov. 2023)

En quoi le concours a-t-il influencé ton développement professionnel et personnel ?

« D'un point de vue personnel, ce concours a été une source de grande fierté pour mes parents. Nous traversions alors une période difficile, et ce moment de réussite a été comme une bouffée d'air frais pour nous. Cette réussite n'aurait pas été possible sans l'engagement sans faille de l'association, dont l'implication dans la réussite de l'événement restera gravée dans nos mémoires pour longtemps.

Sur le plan professionnel, je dirais que ce concours a mis en lumière mes capacités à mobiliser les gens autour d'un projet et à présenter des arguments convaincants. Cependant, il serait fallacieux de prétendre

que j'avais déjà un plan bien défini après Créa D-Clic. Malgré tout, j'ai choisi de poursuivre des études en ingénierie, bien que mon intérêt se soit depuis déplacé vers la dimension commerciale des projets. Cette transition est d'autant plus intéressante que je constate aujourd'hui que mon premier projet entrepreneurial m'orientait déjà vers la carrière professionnelle que j'ai longtemps cherchée. C'est une expérience amusante de rétrospection, réalisant que ce que j'ai fait à Créa D-Clic ressemble déjà, à une échelle plus modeste, à ce que je fais aujourd'hui dans le domaine des affaires. »

Retrouvez l'intégralité de l'interview sur notre site internet.

Le concours Créa D-Clic a connu une croissance exponentielle au fil du temps. Nous sommes passés rapidement de 4 à 6 collèges, puis de 6 à 10 collèges participants. Ce développement s'est fait en étroite collaboration avec les établissements scolaires ainsi qu'avec les équipes bénévoles de notre association.

Ainsi, dans un souci d'alléger la finale tout en proposant un concours de qualité, nous avons décidé de mettre en place une demi-finale alliant présentation orale devant un jury et organisation d'un stand. Cette démarche permet à toutes les équipes, qu'elles se qualifient pour la finale ou non, de vivre un moment fort et enrichissant.

De plus, l'évolution la plus marquante de notre concours réside dans la mise en place d'un accompagnement individualisé pour chaque équipe, assuré par des coaches bénévoles. Cette démarche vise à soutenir et guider les participants tout au long de leur parcours dans le concours, les aidant ainsi à développer leurs compétences et à donner le meilleur d'eux-mêmes.



Créa D-Clic Moselle - Lycée Maryse Bastié (13 fév. 2024)

Apprécié par tous, le concours Créa D-Clic s'est exporté depuis 2022 à notre antenne D-Clic Moselle. Nos bénévoles en région ont déjà organisé plus d'une dizaine de journées Créa D-Clic, impliquant 330 élèves de troisième. Cette initiative a permis l'émergence de plus de 84 idées d'entreprises parmi les participants. Cette expansion témoigne de l'impact positif et de la portée croissante du concours.



Finale 9<sup>ème</sup> Ed. Créa D-Clic - INSP Strasbourg (25 mai 2023)

## INTERVIEW DE ANNE-GAËLLE BARTOS

(COACH & PRÉSIDENTE DE LA FÉDÉRATION DES AVEUGLES DE STRASBOURG)

Qu'est-ce qui vous a motivé à vous engager dans le Concours Créa D-Clic en tant que coach ?

« Ce qui m'a vraiment motivé à m'impliquer en tant que coach, c'est l'opportunité de contribuer à démocratiser l'esprit d'entreprendre parmi ces jeunes.

J'ai eu la chance d'accompagner une très belle équipe en leur montrant qu'ils avaient le potentiel pour explorer leur créativité et envisager l'entrepreneuriat comme une option. Leur faire découvrir le monde professionnel en les aidant à acquérir des compétences pratiques a été une motivation supplémentaire. Cela a été une expérience fantastique et j'ai moi-même beaucoup appris à leurs côtés. »

Selon vous, quels peuvent être les intérêts pour les élèves de participer au concours, notamment en termes de découverte du monde de l'entreprise ?

« En participant à ce concours, ils ont l'opportunité d'explorer l'univers de l'entrepreneuriat, en laissant libre cours à leur créativité et en comprenant les différentes étapes nécessaires pour concrétiser leurs idées.

Ce concours leur offre une expérience pratique où ils peuvent développer des compétences essentielles telles que le management, la communication, l'analyse de marché etc...

Ce concours les pousse à sortir de leur zone de confort. Ils doivent présenter leurs idées devant un public et défendre leur projet. Ils gagnent confiance en eux. Et ils se créent un réseau où ils côtoient des entreprises qui peuvent être des potentiels lieux d'accueil pour leur futur stage ou même leur futur emploi. »

Retrouvez l'intégralité de l'interview sur notre site internet.



# CONCOURS CRÉA D-CLIC

## Ed.2023/2024

Découvrez tous les projets de cette 10e édition du concours Créa D-CLIC ! Cette année, c'est 211 élèves qui se sont prêtés au jeu de la création d'entreprise. Un grand merci à Mélanie Falibois, entrepreneuse (fondatrice de l'entreprise Anim'Moi) et membre du conseil d'administration de l'association, qui nous a aidés à coordonner cette belle édition !

## LES 10 ÉQUIPES DEMI-FINALISTES



**RÈGLO #1**  
Application de prévention comprenant un calendrier menstruel et une carte QR code permettant aux personnes de moins de 26 ans de bénéficier de protections gratuites en pharmacie.

Leclerc



**SPR'ELLES #6**  
Brosse équipée d'un spray intégré à des fins de défense personnelle, conçue spécialement pour les femmes. Le spray est discret.

Solignac



**VIRTUAL BOX #2**  
Salle de réalité virtuelle proposant une diversité d'expériences uniques, permettant aux utilisateurs de vivre des expériences hors du commun et de ressentir toutes les sensations.

Rouget de Lisle



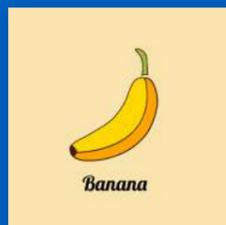
**AIR KASE #7**  
Coque de téléphone équipée d'un système d'airbag pour prévenir les dommages en cas de chute.

François Truffaut



**KAME PROTECT #3**  
Boîtier connecté à installer dans une voiture ou sur le siège auto afin de prévenir le phénomène des enfants et des animaux oubliés dans les véhicules.

Lezay Marnésia



**BANANA #8**  
Collier GPS pour animaux domestiques permettant de les localiser facilement en cas de fugue, avec la création d'une communauté BANANA.

Jacques Twinger



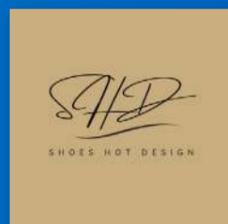
**SAFE SWITCH #4**  
Système permettant des économies d'eau en régulant automatiquement la température de l'eau selon les besoins.

Erasme



**EVEST #9**  
Veste chauffante et imperméable équipée d'un GPS et d'un casque intégré, revêtue d'une couche spéciale.

Hans Arp



**SHOES HOT DESIGN #5**  
Entreprise qui propose des chaussures chauffantes adaptées pour l'hiver et l'été. En plus des chaussures, un appareil de nettoyage et un « tapis chargeur » sont fournis.

Sophie Germain



**AIR-ÉCO #10**  
Aires de jeux écologiques qui produisent de l'électricité pendant que les enfants jouent, contribuant ainsi à l'alimentation des écoles et des lampadaires dans les rues.

Stockfeld

## TOUS LES PROJETS DE LA 10<sup>e</sup> ÉDITION

### COLLÈGE LECLERC #1

Jeudi 09 novembre 2023



**DOG RIDE 2°**  
Drône en forme d'os pour promener son chien (gps, application, distributeur de croquettes, main télécommandée pour excréments avec caméra intégré).



**MY PUCETRACK 4° (ex æquo)**  
Puce GPS qui permet de retrouver son smartphone, application compatible avec tous les téléphones.



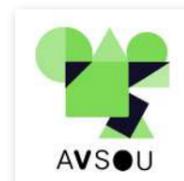
**BROSSE MAG 3°**  
Brosse à dent intelligente qui analyse la santé des dents grâce à une caméra intégrée.



**OUVRIERS DU CŒUR 4° (ex æquo)**  
Entreprise dans bâtiment qui reconstruit après la guerre des hôpitaux et des écoles en collaboration avec l'ONU et l'UNICEF.

### COLLÈGE ROUGET DE LISLE #2

Jeudi 16 novembre 2023



**AVSOU 2°**  
Écouteurs et lunettes facilitant la vie des malentendants et malvoyants. Audio description & diction hologramme via les lunettes.



**CLOTH-X 4° (ex æquo)**  
Vestes chauffantes ou refroidissantes en fonction des saisons avec panneaux solaires et batterie.



**NON AU HARCÈLEMENT 3°**  
Application permettant de signaler un comportement déplacé en lieu public. Application gratuite et disponible 24h/24h. L'objectif : dénoncer, orienter et protéger.



**FINGERLOCK 4° (ex æquo)**  
Application qui permet de fermer sa porte si l'on oublie ses clés à l'intérieur de la maison. Un boîtier est également installé sur la serrure afin d'y installer un digicode.

### COLLÈGE LEZAY MARNÉSIA #3

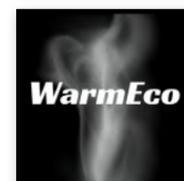
Jeudi 23 novembre 2023



**A-SIGNE 2°**  
Application qui permet de filmer une personne utilisant la langue des signes et la traduire à l'oral et inversement.



**VIRTUAL BODY ROOM 5° (ex æquo)**  
Salle de sport de réalité virtuelle permettant aux sportifs de s'entraîner et de ressentir toutes les sensations du sport. Elle permet d'améliorer les performances d'un sportif.



**WARM ECO 3°**  
Hôte de cuisson qui récupère la vapeur des plats qui cuisent et transforme cette vapeur en chaleur. Produit vendu pour les restaurants et les fast-foods.



**MATIQUE AUTO 5° (ex æquo)**  
Voiture télécommandée reliée à une application avec un manche qui récupère les objets et nettoie le sol. Elle évite les obstacles et elle est dotée d'un GPS.



**MAX HANDICAP 4°**  
Robot qui facilite la vie des personnes âgées, mal-voyants, malentendants dans le quotidien. (aide pour apporter les objets, fauteuil roulant intégré...)

# COLLÈGE ERASME

## #4

Jeudi 30 novembre 2023



**DEFROST CAR** 2°  
Patch qui dégivre votre voiture le matin alimentés par deux panneaux solaires. Le patch est relié à une application.



**POWER BOT SOLUTION** 3°  
Robot sous forme humanoïde qui aide les gens en cas de besoin dans la vie quotidienne. Le robot peut prendre la forme d'un humain ou d'un chien. Un système d'alerte se déclenche en cas de malaise.



**HEALTH WATCH** 4° (ex æquo)  
Montre connectée à une puce qui appelle les secours en cas d'AVC ou autre maladie. Données statistiques de la personne qui porte la montre transmises au médecin.



**SPOODS** 4° (ex æquo)  
Verre qui ne se renverse jamais. Il détecte automatiquement la chute et referme le capuchon.

# COLLÈGE SOPHIE GERMAIN

## #5

Jeudi 07 décembre 2023



**POP JOBS** 2°  
Application pour aider les étudiants à trouver un logement, un travail, avec des offres sur des voyages etc.



**ON/OFF** 3°  
Moderniser des objets de la vie courante tels que des matelas chauffants et des lampes connectées, vendus sur une application qui permet de les contrôler à distance.



**ZAMH** 4° (ex æquo)  
Association qui se charge de recycler des objets et vêtements (meubles, tissus) pour fabriquer de la matière première qui est envoyée dans les pays pauvres.



**KIB** 4° (ex æquo)  
Oreillette connectée à une caméra qui décrit les obstacles repérés pour guider les personnes malvoyantes ou aveugles.



**LOS SANTOS CUSTOM** 5°  
Garage de customisation de voiture. Possibilité de customiser les plaques d'immatriculation, le moteur, les pots d'échappement, les fards...

# COLLÈGE SOLIGNAC

## #6

Jeudi 14 décembre 2023



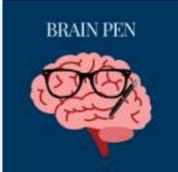
**DRESSCOIFF** 2°  
Dressing de différentes tailles et sur mesure avec coiffeuse intégrée. Le dressing donne des conseils pour s'habiller et est relié à Vinted.



**T-MISECURE** 3°  
Cadenas pour vélo qui se verrouille digitalement. Il dispose d'une caméra.



**AUTOSECURE** 4°  
Système d'éthylotest intégré à la voiture. Avant chaque démarrage le conducteur doit souffler, si le taux d'alcoolémie est positif la voiture ne démarrera pas.



**BRAINPEN** 5°  
Système qui aide et soutient les élèves et les étudiants lors de la prise de notes.

# COLLÈGE FRANÇOIS TRUFFAUT

## #7

Jeudi 21 décembre 2023



**FITNESS GAME** 2°  
Salle de jeux vidéo en réalité virtuelle tout en faisant du sport.



**ECO TUYAU** 3°  
Système d'évacuation des poubelles via un système relié à un container externe.



**EQUERRE** 4°  
Distributeur de produits d'hygiène pour femmes.



**SHARED PLANNING** 5° (ex æquo)  
Application qui consiste en un planning partagé entre amis ou famille pour se retrouver autour d'activités communes : sport, shopping, etc.



**ECO SHOP** 5° (ex æquo)  
Système de ventes entre petites entreprises pour mettre en place un cash back.

# COLLÈGE JACQUES TWINGER

## #8

Jeudi 11 janvier 2024



**CHILDREN'S WORLD** 2°  
Clavier regroupant les besoins essentiels des enfants ayant des difficultés de communication, adapté aux malvoyants, sourds et muets.



**IES** 3°  
Application de conseils et d'informations sur les produits de beauté et cosmétiques, destinée tant aux femmes qu'aux hommes.



**PROTECT KID BAG** 4°  
Sac à dos avec GPS intégré destiné aux enfants et aux adultes porteurs de handicaps.



**BMBA** 5° (ex æquo)  
Poignée de porte connectée, équipée d'un système pour empreinte digitale, d'un code et d'une serrure, assurant une sécurité accrue, notamment pour les locations AirBnB.



**AS SECURITY** 5° (ex æquo)  
Ordinateur et téléphone portable équipés d'un antivirus intégré, avec une garantie de 5 ans.



## SUSCITER DES VOCATIONS

Association d'accompagnement scolaire & professionnel



Entrée A - Maison des Associations  
1 place des Orphelins - 67000 Strasbourg



03 69 14 46 92



contact@dclic.asso.fr

Flashez le QR code



Découvrez l'association D-Clic,  
ses actions et son actualité !

# COLLÈGE HANS ARP

Jeudi 18 janvier 2024

#9

**MIRAX** 2°



Miroir qui nous indique l'état de notre santé et peut nous donner des conseils santé et nous indiquer que nous avons ou non besoin de rencontrer un médecin.

**BUBBLE HOUSE** 3°



Maison gonflable sur le même principe que les châteaux gonflables pour enfants. Peut être utile pour les familles en voyage en camping par exemple.

**DREAM** 4°



Système de lits modulaires et adaptables.

**NEON** 5° (ex aequo)



Cube qui récolte et redistribue l'énergie (hydraulique, solaire, éolien).

**DIGICONNECT** 5° (ex aequo)



Dispositif qui comprend une chaise et un volant qui permet de se projeter dans un véhicule comme dans la réalité.

# COLLÈGE STOCKFELD

Jeudi 25 janvier 2024

#10

**PETWASH & CO** 2°



Car wash pour animaux : Lavage automatique pour les animaux. Vous pouvez apporter votre propre matériel. L'argent est reversé aux associations.

**TERMO CONFORT** 3°



Sac de randonnée multi-fonctions : portecanettes, plaque de cuisson chauffante, écologique alimenté par des panneaux solaires. Thermo Clean nettoie les couverts. Mode SOS en cas de détresse.

**D.D.L.S FONDATION** 4° (ex aequo)



Logement pour les personnes en situation de précarité. Formation de 6 mois destinée aux sans-abri, aux victimes de violences domestiques.

**SAFE DRIVE** 4° (ex aequo)



Capteur d'accident routier, installé sur les barrières ou au bord des routes. Un dispositif carré équipé d'une caméra intégrée.

# REMERCIEMENTS

L'association D-Clic tient à remercier tous les **collèges** ayant participé à l'action Créa D-Clic pour la 10ème année consécutive.

Nous tenons également à remercier chaleureusement les **coachs**, les membres des différents **jurys** et les **mentors** qui ont soutenu et accompagné les élèves tout au long de cette année.

Un grand merci aux **élèves** de troisième pour leur écoute, leur engagement et leur motivation sans faille qui a fait naître, cette année encore, des projets d'entreprise ambitieux, novateurs et innovants. Leur écoute et leur détermination ont contribué à la réussite de cette 10ème édition.

Rendez-vous l'année prochaine pour la 11ème édition de l'action Créa D-Clic !

À bientôt pour de nouvelles aventures...

Sincèrement,  
L'équipe D-Clic

# MERCI À NOS PARTENAIRES



## LA 10ème ÉDITION EN CHIFFRES

211 élèves touchés

55 projets d'entreprises créés

130 professionnels présents (jurys)

10 coachs



**D-CLIC**  
SUSCITER DES VOCATIONS  
Association d'accompagnement scolaire & professionnel

Créa D-Clic - 10ème édition - Association D-Clic  
- Avril 2024 -

Directeur de publication : Achour Jaouhari

Comité de rédaction : Camille Timmerman & Simon Pfister

Graphisme : Simon Pfister