

EQUIPE	CAMPUS	SCORE SUR 100	COMMENTAIRES	CLASSEMENT PROVISOIRE
1	BAYONNE	70%	Sujet de la santé mentale pertinent et visuellement bien traduit. L'absence de dispositif concret d'accompagnement limite l'impact réel du projet.	42
2	BAYONNE	75%	Réponse concrète au mal-logement étudiant doublée d'une utilité sociale réelle. Manque de précision sur le pilotage du projet par l'école pour garantir la faisabilité.	16
3	BAYONNE	85%	Boucle circulaire gamifiée excellente. Partenariats locaux et livrables concrets assurent une crédibilité opérationnelle immédiate.	2
4	BAYONNE	75%	Plan d'action concret et bien adapté aux contraintes de l'alternance. L'intégration de séances gratuites et de partenariats associatifs assure un impact réel.	16
5	BESANCON	85%	Diagnostic précis appuyé par des chiffres alarmants. Plan d'action structuré et réaliste, mention spéciale pour le programme de pairs aidants.	2
6	BESANCON	75%	Réponse concrète à l'îlot de chaleur du campus de Besançon. Dossier propre et réaliste, malgré un concept de jardin partagé peu différenciant.	16
7	BESANCON	85%	Concept d'agence-école solide, parfaitement intégré au cursus et bénéfique pour l'ancrage local. Structure opérationnelle claire, attention toutefois au cadrage juridique de la gratuité face à la concurrence.	2
8	BESANCON	75%	Gamification efficace via une répartition par promotion pour couvrir tous les ODD. Format challenge classique mais exécution réaliste et fédératrice.	16
9	BESANCON	80%	Identité visuelle percutante et professionnelle. Proposition d'aménagement ergonomique pertinente, bien que la création d'une salle de sport soit un levier classique.	8
10	BESANCON	75%	Système de troc de compétences efficace et facile à déployer sur le campus. Rendu visuel professionnel qui rend le projet immédiatement crédible.	16
11	BESANCON	75%	Solution de mobilité complète intégrant maintenance et suivi d'impact en temps réel. Classique mais parfaitement exécuté et prêt pour un déploiement immédiat.	16
12	DIJON	80%	L'intégration d'un ESAT pour l'entretien apporte une réelle dimension sociale au projet. L'ancrage local est fort et le plan d'action est immédiatement opérationnel.	8
13	DIJON	75%	Concept de recyclerie textile professionnelle parfaitement adapté aux besoins des étudiants en alternance. Présentation soignée et structurée, bien que le volet organisationnel reste à approfondir.	16
14	DIJON	pas reçu		
15	LYON	80%	Concept solide et directement actionnable pour sécuriser le parcours des alternants. Présentation claire et professionnelle facilitant l'adhésion immédiate.	8
16	DIJON	75%	Partenariat externe crédible et montage opérationnel bien structuré impliquant les alternants. Le support visuel est d'un niveau professionnel, facilitant la compréhension immédiate du circuit logistique.	16
17	LYON	75%	L'approche par filière est une excellente stratégie pour structurer l'engagement communautaire. L'ensemble manque toutefois de livrables techniques précis pour transformer la sensibilisation en impact réel.	16
18	LYON	80%	Projet de ressourcerie concret et parfaitement adapté aux besoins étudiants. L'indexation des remises sur les résultats académiques est une mécanique d'engagement originale et spécifique au milieu scolaire.	8
19	LYON	75%	Concept de bulle de déconnexion pertinent pour l'ODD 3 et facile à intégrer. Visuel soigné traduisant parfaitement l'ambiance, bien que l'idée reste un classique des campus.	16
20	LYON	75%	Vision exhaustive mais peu originale, s'apparentant à une liste de courses écologique. Rendu visuel professionnel et efficace.	16
21	METZ	90%	Concept solide alliant bien-être et productivité via une segmentation spatiale intelligente. L'intégration d'un volet digital et de partenariats locaux garantit une viabilité opérationnelle immédiate.	1
22	METZ	80%	Gamification efficace via portefeuille numérique pour booster l'engagement étudiant. Concept concret, bien illustré et directement actionnable par l'école.	8
23	METZ	75%	Mécanique de gamification et récompenses locales bien pensées pour dynamiser l'entraide étudiante. Le concept est opérationnel et répond directement aux enjeux de précarité et d'isolement.	16
24	NANCY	75%	Concept de food truck local classique mais bien exécuté. Le lien avec le voyage récompense au Danemark manque de clarté opérationnelle pour convaincre totalement.	16
25	NANCY	85%	L'intégration directe à Hyperplanning est une excellente réponse aux contraintes logistiques des étudiants. Le projet est concret, bien chiffré et immédiatement actionnable.	2
26	NANCY	75%	Concept de gamification efficace et bien illustré par le parcours ludique. La mise en œuvre via une borne physique est concrète, bien que la validation des preuves reste le point critique à fiabiliser.	16
27	ORLEANS	65%	Projet de salle de repos classique mais cohérent avec les enjeux de santé mentale. L'approche sensorielle est intéressante, bien que l'idée manque d'une réelle rupture innovante.	45
28	ORLEANS	75%	Concept de cohésion sociale pertinent mais trop proche d'un foyer classique. L'aspect solidaire manque de détails opérationnels pour démontrer un impact réel sur la précarité.	16
29	ORLEANS	70%	Concept de bien-être global trop générique manquant d'un levier d'action spécifique à l'établissement. Mise en page soignée et thématiques clairement identifiées.	42
30	ORLEANS	75%	Projet de recyclerie permanente réaliste et adapté au pouvoir d'achat étudiant. Bonne structure opérationnelle, bien que le concept reste un classique du milieu scolaire.	16
31	ORLEANS	75%	Concept de ressourcerie classique mais pertinent pour lutter contre la précarité étudiante. La structuration en espace permanent garantit une viabilité opérationnelle et un impact concret.	16
32	ORLEANS	65%	Concept trop générique manquant d'une action concrète et disruptive. Réalisation visuelle professionnelle mais le fond reste au stade de la déclaration d'intention sans plan d'exécution.	45
33	REIMS	75%	Concept classique mais efficace répondant directement à la précarité étudiante. Moodboard soigné et structuré facilitant la lecture immédiate du projet.	16
34	ROUEN	75%	Plateforme d'entraide complète intégrant un suivi d'impact concret. Concept classique mais exécution visuelle efficace et directement opérationnelle pour le campus.	16
35	ROUEN	75%	Projet de bénévolat obligatoire bien structuré avec une gouvernance identifiée. L'idée reste classique mais sa mise en œuvre opérationnelle est crédible et le rendu visuel efficace.	16
36	ROUEN	80%	Concept efficace mêlant gamification et engagement associatif concret. Le format speed-meeting professionnalise la démarche de don, bien que le levier de collecte reste classique.	8
37	TOULOUSE	65%	Catalogue d'intentions génériques sans projet concret ni étude de faisabilité. Visuel professionnel mais l'idée manque de spécificité pour dépasser le stade de la simple affiche de sensibilisation.	45
38	TOULOUSE	75%	Structure solide et vision globale du déploiement RSE. L'idée des 20h d'impact est concrète, bien que le catalogue d'actions reste très conventionnel.	16
39	TOULOUSE	75%	Partenariat local concret et cohérent avec les ODD 4 et 10. Manque d'innovation pure sur le format de l'intervention pour atteindre l'excellence.	16

40	TOURS	85%	Concept solide alliant santé mentale et protection animale via un partenariat local réaliste. Le support visuel est exemplaire et rend le projet immédiatement tangible.	2
41	TOURS	80%	Réponse pertinente à un enjeu de santé publique majeur avec une approche intégrée physique et mentale. Concept réaliste et bien documenté, bien que la 'wellness room' soit une solution classique en milieu scolaire.	8
42	TOURS	70%	Approche par gamification pertinente et calendrier d'exécution bien détaillé. L'impact est toutefois gâché par une multitude de fautes d'orthographe inadmissibles pour un rendu professionnel.	42
43	TROYES	85%	Concept solide et bien documenté, l'intégration d'une expertise en neuro-training crédibilise l'approche. Visuel professionnel et structuré facilitant l'adhésion immédiate au projet.	2
44	TROYES	75%	Concept solide ciblant la précarité étudiante via un potager et une banque alimentaire. Manque de précisions sur la logistique de redistribution pour dépasser le stade de l'intention.	16
45	TROYES	73%	Très bonne idée, le Prezi est bien fait mais on passe un peu à côté de la consigne qui était de produire un moodboard permettant du 1er coup d'oeil de comprendre l'idée. Là, il faut cliquer pour zoomer chaque petit post-it, dommage.	41
46	MULHOUSE	80%	Concept de potager classique mais sauvé par l'intégration intelligente des différentes filières pédagogiques. Visuel soigné et structuré facilitant la compréhension immédiate du projet.	8
47	MULHOUSE	75%	Concept classique de potager scolaire, enrichi par l'apiculture et une communication digitale sur la saisonnalité. Réalisation visuelle efficace facilitant l'adhésion immédiate au projet.	16
48	MULHOUSE	65%	Projet de Bureau des Sports classique et cohérent avec l'ODD 3, mais manque cruellement d'originalité pour se démarquer. Moodboard lisible et structuré, bien que l'ensemble reste très conventionnel.	45
49	MULHOUSE	75%	Écosystème complet et cohérent, bien que classique dans ses propositions. Rendu visuel professionnel et efficace pour une compréhension immédiate.	16