



UCLouvain
ACM Student Chapter

Scienceinfuse :

« L'informatique : jeux vidéos
mais encore ? »

27 et 28 mars, 2010 — Louvain-la-Neuve

Brochure de sponsoring

Pour plus d'informations, contactez Damien Leroy
sponsors@uclouvain.acm-sc.be



En quoi consiste l'activité Scienceinfuse ?

Partant du constat que les jeunes ont une vision de l'informatique fondée sur des stéréotypes, l'UCLouvain ACM Student Chapter, en collaboration avec le département d'informatique de l'UCL, propose des activités aux jeunes pour leur montrer l'envers du décor. Ces activités illustrent le fonctionnement de l'informatique à l'aide de papiers et crayons. Ces activités couvrent divers aspects de l'informatique : la représentation de données sur la machine (binaire, image, code correcteur d'erreur, etc.), l'algorithmique (tri, coloriage de graphes, complexité, etc.), les réseaux, l'intelligence artificielle, la sécurité, etc.

L'UCLouvain ACM Student Chapter s'occupera, lors de l'édition 2010 du Printemps des Sciences, d'un événement à destination des familles qui se déroulera durant le weekend à Louvain-la-Neuve. Durant cet événement, il sera proposé de découvrir l'informatique grâce à des stands découvertes et des animations thématiques.

Programme complet disponible sur :
<http://uclouvain.acm-sc.be/scienceinfuse>

... et l'UCLouvain ACM Student Chapter ?

L'UCLouvain ACM Student Chapter a pour but de promouvoir l'informatique et ses applications auprès du grand public et notamment des étudiants, professeurs et professionnels ICT. Pour ce faire, elle organise divers événements tels que des conférences, des tutoriaux, des formations et des concours de programmation.



Jason Hudson

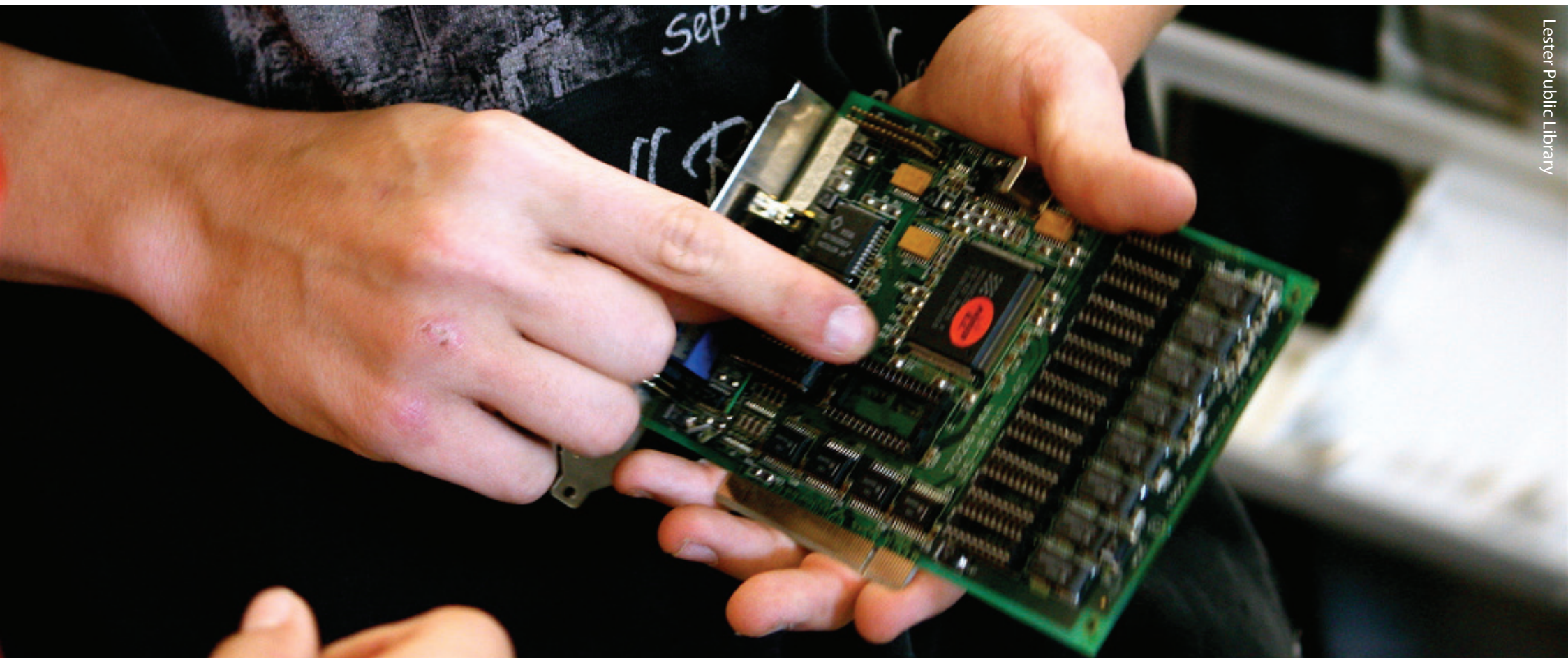
Pourquoi devenir sponsor ?

Devenir sponsor de cet événement vous permettra d'être associé à cet activité à la fois éducative et divertissante. Si votre société est active dans le milieu de l'informatique, cette présence vous permettra également de rappeler votre présence dans ce domaine.

Quel public cible ?

Cette activité ayant lieu le weekend (le samedi et le dimanche), le public cible sera principalement constitué d'élèves du primaire et du secondaire accompagnés de leurs parents.

Nous estimons le nombre de visiteurs pour le weekend complet à environ 400 personnes.



Programmes de sponsoring

Sponsor principal

600 €

Ce contrat, le plus complet, vous permet d'atteindre une haute visibilité tout au long de l'événement. Nous acceptons un maximum de 2 sponsors principaux.

- Le nom et le logo de votre société apparaissent sur les annonces de l'activité, le site web, les affiches et autres flyers, ainsi que sur le programme du jour.
- 2 panneaux marketing au couleur de votre entreprise (d'environ 2m de haut sur 1m, fournis par vos soins) sont disposés dans la ou les salles où se déroule l'activité de façon avoir une visibilité optimale.
- Le logo de votre entreprise est imprimé sur la farde cartonnée contenant les programmes des activités et distribuée à tout visiteur.
- Le logo de votre entreprise apparait sur les carnets de note remis à tous les visiteurs de l'activité.
- Les bics de votre entreprise (fournis par vos soins) sont distribués aux participants.

Sponsor secondaire

300 €

- Le nom et le logo de votre société apparaissent sur les annonces de l'activité, le site web, les affiches et autres flyers, ainsi que sur le programme du jour.
- Le logo de votre entreprise est imprimé sur la farde cartonnée contenant les programmes des activités et distribuée à tout visiteur.
- Les bics de votre entreprise (fournis par vos soins) sont distribués aux participants.

Options complémentaires

Nous sommes ouvert à tout autre type d'accord. Nous pouvons, par exemple, distribuer d'autres types de contenu (clés usb, pokens, lanières, ...) que vous nous fournissez ou que nous pouvons commander nous-mêmes.



© UCL

Éveiller la curiosité des jeunes pour les sciences et en particulier, pour l'informatique.