



Document de commandite

Jeux de Génie 2018

Délégation de l'École de technologie supérieure



Le génie pour l'industrie



JEUX DE GÉNIE EN BREF

Cette année sera la 28^e édition des Jeux de Génie du Québec, qui est la plus grosse compétition multidisciplinaire d'ingénierie du Québec. Cette rencontre de cinq jours, regroupant plus de 450 futurs ingénieurs et ingénieures, permet d'établir des liens et d'échanger tout en surmontant des défis dans divers domaines. Les Jeux de Génie (JDG) du Québec sont une compétition d'envergure provinciale où presque toutes les facultés d'ingénierie du Québec sont représentées.

Le défi d'une délégation

Les Jeux offrent la possibilité à la relève d'établir un réseau de contacts tôt dans son cheminement professionnel. De plus, la rencontre de collègues qui œuvreront dans un domaine similaire facilitera la mise en place de futures relations de travail. De plus, cette compétition amène les futurs ingénieurs à s'affronter dans plusieurs domaines (académique, sportif, culturel, connaissances générales, etc.), ce qui permet d'élargir leurs horizons.

La délégation de l'ÉTS est formée de quarante-quatre étudiants motivés qui désirent constamment développer leurs compétences et se surpasser. Lors des Jeux, la délégation sera amenée à résoudre des problèmes technologiques dans lesquels ils devront utiliser leur savoir-faire, leur ingéniosité ainsi que leur détermination. De plus, les participants de notre délégation proviennent de différentes concentrations (mécanique, électrique, construction, production automatisée, informatique, logicielle, logistique, etc.). Ceci permet de rassembler tous les domaines de compétences et d'approfondir nos connaissances personnelles et professionnelles.

Les compétitions

Pour cette 28^e édition, la compétition se déroulera à l'Université Laval à Québec. Les activités, réparties sur cinq jours, se divisent en trois volets : compétitions académiques, socioculturelles et sportives.

Les compétitions académiques comprennent, entre autres, le « Défi de la Machine ». Ce dernier consiste à concevoir et à fabriquer un engin suivant un cahier de règlements qui diffèrent à chaque année. Cette épreuve est la

plus importante des Jeux, car elle demande beaucoup de temps et de travail. C'est pour cela que ce défi de taille commence dès le mois de septembre. Il faut faire la conception ainsi que la réalisation d'un prototype. Ce dernier devrait être en mesure de réaliser une série de tâches de façon autonome.

Le volet académique comporte également des examens théoriques et pratiques qui traitent de l'ensemble des principaux domaines d'ingénierie soit le génie mécanique, électrique, chimique, informatique, civil et industriel. Une compétition d'envergure est également organisée dans ce volet, soit l'épreuve de « La Majeure ». Cette dernière consiste en une série de tâches effectuées en collaboration par les différents représentants des facultés de génie de chaque école. Ceux-ci doivent collaborer de façon à réaliser un projet complet d'envergure respectant un cahier des charges. Les étudiants disposent donc de quelques heures pour comprendre le projet, effectuer la conception à différents niveaux et réaliser le prototype demandé.

Ensuite, les compétitions socioculturelles renferment deux activités de joute verbale, soit le débat oratoire et l'improvisation. Ces dernières consistent à tester les participants sur leur rapidité à développer des arguments et des idées afin de gêner la réplique de l'adversaire. D'excellentes qualités d'orateurs sont requises pour convaincre les juges et le public. La troisième épreuve socioculturelle est une compétition classique de « Génies en herbe », où l'on teste les connaissances générales des différentes délégations.

Finalement, les écoles s'affronteront lors de diverses activités sportives pour évaluer les différentes délégations sur leurs habiletés, leur endurance, leur agilité et surtout, leur esprit d'équipe.





COMPÉTITION DE LA MACHINE – 2017

Le défi de la compétition de la machine des JDG 2017 était de concevoir un robot afin de jouer à un jeu similaire au « Quidditch », sport imaginaire popularisé par la série de livres fantastiques Harry Potter. Le robot devait se déplacer sur des surfaces planes, passer dans des tunnels et escalader des pentes relativement abruptes. Il devait également ramasser des balles sur le sol, les lancer dans des cibles de différentes hauteurs, pour finalement grimper, sans aide, en haut d'un poteau fixé dans un coin du terrain. Le jeu se déroulait en équipe de deux robots contre deux. Une période de la partie était entièrement automatisée (sans contrôleur et sans aide du pilote), et la seconde était téléguidée. Le robot devait effectuer certaines tâches dans l'ordre, ainsi que compter des points en lançant des projectiles dans les anneaux de but. Cette épreuve comportait donc d'innombrables défis et a certainement mis à l'épreuve l'ingéniosité de notre équipe machine. Ils sont une dizaine d'étudiants à avoir travaillé nuit et jour afin de pouvoir présenter leur machine à la compétition.



Quelques membres de l'équipe Machine

De droite à gauche : Benoît Côté-Jodoin (Chef log.), Guillaume Lapierre (log), Jordan Fiset (Chef Machine) et Gabriel Lévesque (Elec.)



La Machine de l'ÉTS



Le terrain

Prix et mérites

La délégation de l'ÉTS s'est démarquée de diverses façons lors des années précédentes en accumulant d'excellents résultats. Le classement en participation est très important, car il regroupe tout ce qui distingue notre université : l'esprit d'équipe, l'entraide et la camaraderie. À noter que l'esprit d'équipe est voté par l'ensemble des étudiants participants aux Jeux. Voici les délégations des JDG antérieures de l'ÉTS ainsi que les prix remportés.

Délégation 2017

Hôte: École Polytechnique de Montréal



3^e Classement Général

- 1^{er} Esprit d'équipe
- 1^{er} Pokéball
- 1^{er} Soirée culturelle
- 2^e Improvisation
- 3^e Participation
- 3^e Génie Logiciel
- 3^e Débats oratoires
- 4^e Génie Industriel
- 4^e Génie Conseil

Délégation 2016

Hôte : École de technologie supérieure



4^e Classement général

- 1^{er} Génie informatique
- 1^{er} Génie industriel
- 2^e Improvisation
- 2^e Génie civil
- 2^e La Majeure
- 3^e Ballon diamant
- 3^e Génie conseil
- 3^e Participation

Délégation 2015

Hôte : Université Sherbrooke



6^e Classement général

- 1^{er} Génie informatique
- 1^{er} Débats oratoires
- 1^{er} Génie-Foot
- 2^e Génie Conseil
- 2^e La Majeure
- 3^e Gestion de projet

Délégation 2014

Hôte: Université Laval



1^{er} Classement Général

- 1^{er} Compétition de la Machine
- 1^{er} Génie Informatique
- 1^{er} Génie Conseil
- 1^{er} La Majeure
- 2^e Génie Industriel
- 2^e Génie Mécanique
- 2^e Red Bull Gravity Challenge
- 3^e Génie Électrique
- 3^e Génie Civil
- 3^e Improvisation
- 3^e Participation



Budget prévisionnel

La participation aux Jeux demande beaucoup d'organisation et engendre des coûts considérables. Le déplacement de la délégation, l'hébergement et le matériel nécessaire pour les compétitions. C'est pourquoi nous comptons sur votre aide. Vous pouvez nous aider en contribuant financièrement, en matériel ou même en nous offrant des services. La participation à un tel événement repose sur l'implication financière et matérielle des commanditaires du milieu des affaires. Il ne manque plus que votre appui! Ci-bas se trouve la planification budgétaire pour l'année 2018.

<u>Revenus</u>		<u>Dépenses</u>	
Commandites	25 500 \$	Activités promotionnelles	26 550 \$
Activités promotionnelles	28 900 \$	Participation	16 100 \$
Inscription	<u>16 100 \$</u>	Compétitions	23 410 \$
		Nourriture et divers	3 040 \$
		Remerciements	1 250 \$
		Comité exécutif	150 \$
Total:	70 500 \$	Total:	70 500 \$



Avantage des commanditaires

Cette tradition qui perdure depuis plusieurs années nous a permis de développer avec l'industrie une grande confiance et de fournir à nos partenaires une visibilité accrue. Pendant les cinq jours de la compétition, les quarante-quatre délégués de l'ÉTS porteront les vêtements qui leur seront fournis avec le logo de votre entreprise. Les Jeux de Génie offrent beaucoup de visibilité auprès de 450 participants des 12 universités d'ingénierie du Québec, des médias, du public et des juges issus de plusieurs entreprises.

Voici le barème qui nous permettra de vous offrir un affichage proportionnel à l'ampleur de votre partenariat. À noter que les commandites en argent et matériaux neufs ou usagés sont déductibles d'impôt.

	Platine	Or	Argent	Bronze	Supporteur
Dons en argent, matériel ou service	> 2500	2499 - 1000	999 - 600	599 - 300	< 300
Profil de l'entreprise dans le portail électronique du Réseau ÉTS	✓				
Logo et description de l'entreprise sur le site web du Fonds de développement de l'ÉTS avec un hyperlien au site du donateur	✓				
Remise d'un chandail officiel de la délégation identifié au nom de votre entreprise	✓				
Curriculum vitae des 44 membres de la délégation de l'ÉTS	✓	✓			
Affichage du logo sur le réseau de télévision de l'ÉTS durant la session d'hiver 2018	✓	✓			
Nom et logo de l'entreprise sur la Machine de l'ÉTS *	✓	✓			
Logo de l'entreprise sur le chandail officiel de la délégation	✓	✓	✓		
Remise à l'entreprise de l'item officiel de la délégation	✓	✓	✓		
Invitation au « Vins et fromages » suivant les Jeux de Génie	✓	✓	✓	✓	
Nom de l'entreprise sur notre page Facebook (plus de 800 abonnés issus du milieu de l'ingénierie)	✓	✓	✓	✓ **	✓ **
Affichage du logo de votre entreprise sur le site internet officiel de la délégation de l'ÉTS www.jdgets.com	✓	✓	✓	✓	✓
Photo souvenir de la délégation et de l'équipe machine	✓	✓	✓	✓	✓

* En cas de manque d'espace sur la machine, votre logo sera apposé sur une affiche qui sera placée à vue de tous sur la scène lors de la compétition.

** Catégories Supporteur et Bronze : publication groupée. Catégories Argent, Or et Platine : chaque compagnie sera remerciée dans une publication dédiée.



Vous désirez nous aider?

Vous voulez commanditer la délégation de l'ÉTS pour les Jeux de Génie 2018? Vous pouvez le faire de deux façons différentes :

Vous pouvez tout simplement remplir un formulaire de financement en ligne !

Sachez que si vous voulez bénéficier des avantages de visibilité présentés en page 8, vous devez choisir le lien suivant, qui consiste en une commandite. Un reçu d'impôt ne peut alors être remis, puisque de la visibilité est offerte à votre entreprise.

› Pour les commandites : <https://www.jedonneenligne.org/fdets/RET/?FpsUID1033=3997>

Si vous préférez recevoir un reçu d'impôt, veuillez plutôt choisir le lien suivant, afin d'effectuer un don. Si vous choisissez cette option, vous ne pourrez pas bénéficier de la visibilité lors des événements de la délégation.

› Pour les dons : <https://www.jedonneenligne.org/fdets/RETDON/?FpsUID1038=4060>

Vous pouvez aussi adresser un chèque au nom du Fonds de développement de l'ÉTS en inscrivant la mention Jeux de Génie ÉTS ainsi qu'une lettre (*voir annexe A*). Si vous désirez obtenir un reçu d'impôt, nous vous prions de consulter l'*annexe B* afin de fournir les documents nécessaires. Sachez toutefois qu'un reçu d'impôt ne peut être émis que lors de dons. Ainsi, votre entreprise devra renoncer à toute forme de visibilité. Si vous désirez recevoir la visibilité décrite en page 8, spécifiez qu'il s'agit d'une commandite. Finalement, faites parvenir le tout à l'adresse :

Fonds de développement de l'ÉTS
École de technologie supérieure
1100, rue Notre-Dame Ouest, local A-0120
Montréal (Québec) H3C 1K3
Canada

C'est grâce à votre soutien que cet événement est un succès année après année.



Merci beaucoup pour votre encouragement!

Voici le comité exécutif de l'ÉTS pour cette édition 2018 des Jeux de Génie :

Maxim Laurin - Chef de délégation
jdg.chef@aeets.com

Simon Auclair - VP social
jdg.vpsocial@aeets.com

Gabrielle Johnson - VP finance
jdg.trez@aeets.com

Catherine Vienneau - VP commandite
jdg.vpcommandite@aeets.com

Maxime Pelletier - VP promotion
jdg.vppromo@aeets.com

Jordan Fiset - VP machine
jdg.vpmachine@aeets.com



Des questions?

Pour plus d'informations concernant notre plan de commandite, n'hésitez pas à me contacter.

Courriel : jdg.vpcommandite@aeets.com

Cellulaire : 450-807-1264

Catherine Vienneau

VP commandite, Délégation ÉTS – Jeux de Génie 2018

**ANNEXE A****EXEMPLE DE LETTRE DE CONFIRMATION D'UN DON/COMMANDITE PAR UN PARTENAIRE À UN CLUB ÉTUDIANT DE L'ÉTS**

Logo de l'entreprise

Montréal, le _____ 2017

Monsieur André Bisson
Coordonnateur des partenariats avec l'industrie
Bureau du Fonds de développement et du réseau ÉTS
École de technologie supérieure
1100 Notre-Dame Ouest
Montréal (Québec)
H3C 1K3

Objet: Contribution à un club de compétition étudiante de l'ÉTS

Par la présente, la compagnie [*nom de la compagnie*] aimerait confirmer son support au Fonds de développement et, plus spécifiquement, à la délégation étudiante des Jeux de Génie 2018 de l'École de technologie supérieure (ÉTS) par (un don / une commandite) en [*argent/équipement*] au montant de [*montant*] \$.

L'objectif de notre initiative est d'encourager les travaux technologiques de futurs ingénieurs dans la réalisation de leurs projets de compétitions étudiantes, de contribuer au Fonds de développement de l'ÉTS et de démontrer l'intérêt pour (nom de la compagnie) de s'impliquer dans l'avancement de l'éducation en ingénierie.

[EN CAS DE DON SEULEMENT]

Nous profitons de l'occasion pour demander l'émission d'un reçu aux fins d'impôt correspondant à notre donation.

Veuillez agréer, Monsieur Bisson, l'expression de mes sentiments distingués.

(Signature de la personne autorisée et ses coordonnées)



ANNEXE B

LISTE DES DOCUMENTS EXIGÉS POUR L'ÉMISSION D'UN REÇU D'IMPÔTS

1. Don en argent :

- ✓ Lettre officielle (originale) avec logo de l'entreprise et la signature de la personne responsable stipulant un don en argent au FDÉTS pour un support à un club étudiant en particulier. Cette lettre doit être adressée au coordonnateur du FDÉTS (voir exemple à l'annexe A).
- ✓ Chèque et talon du chèque pour dépôt dans l'unité budgétaire du club. Si le chèque est déposé dans un compte de banque à l'externe, il faut fournir le talon du chèque ainsi qu'un mémo informant du nom de la banque, son adresse et le numéro du compte.
- ✓ Lettre du président ou du trésorier du club confirmant la réception du chèque ainsi que des renseignements sur l'utilisation du don pour la réalisation du projet. Cette lettre doit être adressée au coordonnateur du Fonds de Développement de l'ÉTS, M. André Bisson.

2. Don en équipement

- ✓ Lettre officielle (original) avec logo de l'entreprise et la signature de la personne responsable stipulant les détails complets sur le type d'équipement offert et sa valeur actuelle lorsque vendu sur le marché. Cette lettre doit être adressée au coordonnateur du FDÉTS (voir exemple au FDÉTS).
- ✓ Liste de prix officielle d'un catalogue d'équipements offert par l'entreprise.
- ✓ Validation écrite d'un expert (professeur de l'ÉTS ou entreprise compétitrice) de la valeur des prix indiqués en fonction des équipements évalués.
- ✓ Lettre du président ou du trésorier du club confirmant la réception de l'équipement ainsi que des renseignements sur l'utilisation du don pour la réalisation du projet. Cette lettre doit être adressée au coordonnateur du FDÉTS, M. André Bisson.

3. Don d'équipement usagé ou de logiciel

- ✓ L'émission d'un reçu d'impôts pour des équipements usagés ou des logiciels est très complexe. La preuve de la valeur réelle et actuelle des équipements doit absolument être validée par 3 experts indépendants externes (autre que des professeurs de l'ÉTS).
- ✓ En plus d'une lettre de confirmation du don de la part de l'entreprise et d'une lettre de confirmation de réception des équipements de la part du club, les représentants du club doivent prouver que la valeur du matériel reçu correspond à ce qui est stipulé dans les documents de l'entreprise donatrice.

4. Don sous forme de services professionnels

- ✓ Aucun reçu aux fins d'impôts ne peut être remis pour des services professionnels