



RECUEIL DES ACTES

Atelier de conception d'info appliance	2
<i>Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Pierre Andry</i>	
Conception et déploiement de réseaux en 3ème année de licence de sciences informatiques	3
<i>Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Marc Lemaire</i>	
L'UE CATI, une unité d'enseignement commune aux formations de l'institut des sciences et techniques	4
<i>Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Johanne Leroy-Dudal, Cédric Picot, Julien Pytkowicz, Franck Bourdelle, Pascale Leturmy, Gilles Rémy, Audrey Moudens, Norbert Renault, Lionel Vido</i>	
Conception collaborative de serious game en Biologie	5
<i>Johanne Leroy-Dudal, Olivier Gallet, Sabrina Kellouche-Gaillard, Francis Hermitte, Karine Decout, Etudiant.e.s Master BioC2M, Franck Carreiras</i>	
L'engagement associatif dans un master scientifique : un levier pour aligner contenus disciplinaires, compétences et développement de l'étudiant-citoyen	6
<i>Franck Careiras, Sabrina Kellouche-Gaillard, Karine Decout, Etudiant.e.s Master BioC2M, Olivier Gallet, Johanne Leroy-Dudal</i>	
L'approche par projet et compétences à l'internationale : le workshop collaboratif international entre les étudiants de Master Biologie CY et du Marist College (USA)	7
<i>Lambert Ambroise, Johanne Leroy-Dudal, Sabrina Kellouche, Rémy Agniel, Caroline Ladurée, Franck Carreiras, Michel Becuwe</i>	
Le petit juriste connecté	8
<i>Nathalie LAUGIER et son équipe</i>	
Kreron : 1 semaine dédiée à la création d'entreprise	9
<i>Théo Briot, Olivier Robert-Marchand</i>	
Prestations de services étudiants	10
<i>Stéphane Chambert</i>	

Atelier de conception d'info appliance

Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Pierre Andry

* Correspondance : dntt@cyu.fr

L'atelier « conception d'info appliance (ou réseau de terrain) » mis en place depuis 2001 dans le master SIC (Systèmes Intelligents et Communicants) de l'université de Cergy-Pontoise consiste pour les étudiants à concevoir et déployer un réseau de surveillance par capteur et caméra, d'en programmer tous les composants et d'effectuer les remontées d'alerte et le pilotage de la caméra sur la tablette Android de l'utilisateur. Une robustesse du système dans son fonctionnement et sa maintenabilité est particulièrement exigée. Les étudiants travaillent sur cet atelier en petits groupes (4 à 6 personnes) durant une semaine, précédée par une séance de préparation en situation-problème et se clôturant par une soutenance. La pédagogie employée est un apprentissage par projet comportant du tutorat actif, des grilles critériées, de l'auto-évaluation, de la métaréflexion et du feedback.

Une des principales caractéristiques de cet atelier est sa dimension pluridisciplinaire, faisant appel à des apprentissages provenant des domaines de l'embarqué, des réseaux, des bases de données, des applications mobiles, le traitement d'image, les IHM et la sécurité. Si chacun de ces points est abordé dans des enseignements séparés du master (en 1ère ou en 2ème année, voire pour certains en licence), l'atelier est une des rares occasions pour les étudiants de tester la mise en commun de connaissances relevant a priori de domaines différents mais qui apparaissent toutes nécessaires à la réalisation du livrable. Au fur et à mesure des années, cet atelier est devenu un des fils rouges de notre formation mettant en relation, par la pratique, une partie des enseignements théoriques et appliqués de notre master, avec une dimension intégrative et professionnalisante, dans un temps relativement concentré.

Même si ce master n'est pas encore passé à l'approche par compétence, cet atelier répond à tous les critères d'une situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ). Cet atelier est également évalué chaque année par les étudiants dans un but d'amélioration continu.

Conception et déploiement de réseaux en 3ème année de licence de sciences informatiques

Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Marc Lemaire

* Correspondance : dntt@cyu.fr

Le département des sciences informatiques de CY Cergy Paris Université s'est doté depuis 2004 d'une salle dédiée à l'enseignement des réseaux IP.

En 3ème année de licence, les étudiants sont mis en équipe durant tout un semestre en situation de conception et de déploiement d'un réseau à partir d'un cahier de charge opérationnel.

Après avoir analysé un cahier des charges, au cours de 8 séances de "TP" + 1 séance en autonomie, les étudiants vont progressivement concevoir le plan, réaliser les câblages, mettre en place les équipements actifs (switch), configurer l'adressage et le routage, installer et mettre en place les services les plus courant (DNS, Mail, DHCP, Web) et les services d'infrastructures (NAT, DMZ, Proxy) et de sécurité (pare feux).

Pendant les 8 séances en équipes, les étudiants auront également à assurer des rôles en travaillant en équipe, réaliser les tests, etc. Dans une logique "Just-in-time" et de classe inversée, les ressources sont mises à disposition sous forme de capsules-vidéos au fur et à mesure des besoins des étudiants.

Ces 8 séances de "TP" se font au rythme des groupes avec rétroaction fréquente des pairs et de l'enseignant et avec un compte-rendu (CR) alimenté progressivement qui tient lieu de journal d'apprentissage de groupe et de production. Dans une logique d'évaluation formative, ces CR ne sont que très peu "notés".

En fin de semestre, une séance finale reprenant l'ensemble des apprentissages sous forme d'une mise à situation tient lieu d'évaluation sommative pour cette UE (évaluation sommative qui sera accompagnée d'un contrôle de connaissance sur table une semaine après). Cette séance est entièrement évaluée par grille critériée par les étudiants eux-mêmes puis vérifiée par les enseignants.

Bien que la formation de licence en sciences informatiques ne soit pas encore en approche par compétences et que le référentiel ne soit pas finalisé, cette activité - qui existe sous cette forme depuis 2015- est une situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ) authentique rencontrée dans le monde professionnel. De nombreux étudiants par la suite témoignent avoir ensuite rencontré et appliqué dans le cadre de leur stage, leur apprentissage par alternance ou leur profession, cette situation ou une partie de cette situation. Ainsi, lors de leur recherche de stage de fin d'année en L3, les étudiants se rendent compte qu'ils ont développé une compétence immédiatement « vendable » sur le marché du travail et n'hésitent pas à citer cette SAÉ dans leur CV.

L'UE CATI, une unité d'enseignement commune aux formations de l'institut des sciences et techniques

Tuyet-Tram Dang-Ngoc, Johanne Leroy-Dudal, Cédric Picot, Julien Pytkowicz, Franck Bourdelle, Pascale Leturmy, Gilles Rémy, Audrey Moudens, Norbert Renault, Lionel Vido

* Correspondance : dntt@cyu.fr

Depuis la rentrée 2020, l'Unité d'Enseignement (UE) CATI est suivie par tous les 1800 étudiants des 3 années de l'institut de sciences et techniques de CY Cergy Paris Université. Sur ces projets de 3 ans, les 220 équipes constituées de 6 à 8 étudiantes et étudiants provenant des 8 formations disciplinaires de l'institut des sciences et techniques peuvent mettre en synergie leurs apprentissages respectifs de Biologie, Chimie, Génie civil, Génie électrique, Informatique, Mathématiques, Physique et Sciences de la terre au service de projets interdisciplinaires.

Tout en respectant le thème général imposé pour les 3 ans, les étudiants doivent proposer des projets qui doivent impérativement :

- Être en lien avec le territoire d'étude (les villes de Cergy, Pontoise et Neuville-sur-Oise) : afin que ceux-ci soient pensés de façon concrètes et dans la réalité des étudiantes et des étudiants.
- Favoriser la transition environnementale et sociétale : dans une démarche qui a du sens et qui agit sur le quotidien de demain, les projets doivent tenir compte des objectifs de développement durable.

En explorant les différents lieux de la ville (espaces verts, champs, bois, rues, bâtiments, friches, ...). En découvrant la ville par d'autres prismes et activités (infrastructures sportives, lieux de commerces, lieux artistiques, ...), en s'interrogeant sur l'inclusion et la diversité : genres, générations, ressources économiques, handicaps, mode de vie, ... et en s'interrogeant sur l'adaptabilité de la ville à diverses situations : canicule, vie nocturne, période estivale, ...

Même si les formations de l'institut des sciences et techniques ne sont pas encore passées à l'approche par compétences, l'UE CATI est une situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ) concrète, authentique et complexe.

Dans son organisation sont proposés :

- des grilles critériées pour évaluer non seulement la production du groupe mais également la démarche d'apprentissage.
- des fréquents retours par les pairs, tuteurs et l'équipe pédagogiques
- des questionnaires individuels sur les apprentissages réalisés avec des points de métacognition.

Parmi les apprentissages liés au développement de compétences que devraient avoir développé tout étudiants de sciences et techniques, l'UE CATI intègre ces objectifs :

- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet interdisciplinaire innovant en respectant des principes de responsabilité environnementale et sociétale et en situant son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et développer la capacité à prendre des initiatives et en gérant un projet de façon autonome et responsable.
- Suivre un processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs : en développant une argumentation avec esprit critique et en analysant et synthétisant des données en vue de leur exploitation et en utilisant des outils numériques ou pas pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information

Conception collaborative de *serious game* en Biologie

Johanne Leroy-Dudal, Olivier Gallet, Sabrina Kellouche-Gaillard, Francis Hermitte, Karine Decout, Etudiant.e.s Master BioC2M, Franck Carreiras

* Correspondance : johanne.leroy-dudal@cyu.fr

Liste des étudiants fournie sur demande

Depuis sa création en 2015, le Master Biologie Cellulaire et Moléculaire du microenvironnement (BioC2M) ambitionne d'offrir une expertise scientifique pointue, tout en impliquant activement les étudiants dans leur cursus. L'objectif est de favoriser le développement de compétences, l'épanouissement personnel et l'engagement sociétal. Parmi les leviers, les mises en situation réelles ont prouvé leur efficacité. Ainsi, dans leur cursus, les étudiants du Master BioC2M ont pour objectif la création d'un jeu sérieux en biologie, en collaboration avec les enseignants et avec le conseil d'un expert de l'IRCGN.

Les étudiants font face à plusieurs défis : travailler en équipe d'environ 20 personnes et concevoir une proposition concrète en trois mois à partir d'un thème large. Cette situation requiert une phase de brainstorming intensive menée durant les deux premières semaines, en dialogue avec les responsables pédagogiques, afin de préciser les contours du projet, et de valider les contenus scientifiques.

Nous avons observé que ces exigences stimulent :

- **L'engagement des étudiants**, qui se traduit par une créativité remarquable et une prise d'initiative accrue.
- **La mobilisation des connaissances disciplinaires** qui se manifeste par une attention particulière portée aux concepts théoriques afin de les intégrer de manière pertinente dans le projet.
- **Le développement de compétences liées au travail en équipe**, telles que l'organisation interne, le positionnement individuel, l'articulation efficace des tâches, la communication efficace et la prise de décision.
- **La synergie des compétences individuelles au service du collectif**, qu'elles soient disciplinaires (contenus scientifiques du jeu), transversales (analyse, gestion, communication, adaptabilité) ou personnelles, et rarement mobilisées pendant les études disciplinaires, comme le graphisme, la sculpture, ou la création audiovisuelle.

Pour structurer cette expérience, les étudiants ont accès à :

- Un carnet de bord qui détaille les objectifs, contient des fiches méthodologiques, ainsi qu'un portfolio.
- Un calendrier précisant les jalons, les rendus intermédiaires, et les pondérations des activités dans l'évaluation.
- Des documents cadres pour suivre l'avancement du projet, le travail en groupe et le positionnement individuel, à compléter et rendre régulièrement.

Outre les cours disciplinaires, cette mise en situation est rythmée par des cours théoriques sur la gestion de projet et des points d'étape réguliers avec les responsables pédagogiques. Elle se conclut par une présentation orale de la démarche, intégrant une analyse réflexive et une argumentation des choix effectués, suivie de la présentation du jeu réalisé. Les compétences développées sont formalisées en collaboration avec notre collègue chargée d'insertion professionnelle. À titre d'exemple, cela a conduit à la création de jeux comme « *The Survival Expedition* », un escape game coopératif, ainsi que « *See and Why* », un parcours d'investigation criminelle, et « Répare-moi si tu peux », destiné respectivement aux lycéens, aux étudiants des premières années, et au grand public.

Au-delà de la mobilisation des connaissances disciplinaires et des compétences acquises, cette expérience développe chez les étudiants un sentiment de fierté et d'appartenance. Leurs réalisations sont valorisables dans le cadre de leur avenir professionnel, et nous espérons pouvoir prochainement éditer leurs productions pour les diffuser largement.

Teaser du Serious Game en Biologie/Criminalistique "*See and Why*" : <https://www.youtube.com/watch?v=lv89fSt5jBY>

L'engagement associatif dans un master scientifique : un levier pour aligner contenus disciplinaires, compétences et développement de l'étudiant-citoyen

Franck Careiras, Sabrina Kellouche-Gaillard, Karine Decout, Etudiant.e.s Master BioC2M, Olivier Gallet, Johanne Leroy-Dudal

*correspondance : olivier.gallet@cyu.fr et johanne.leroy-dudal@cyu.fr

Liste des étudiant.e.s fournie sur demande.

\$: directeur du Master BioC2M franck.carreiras@cyu.fr

L'équipe remercie E. Roumain, directrice de la Vie Etudiante puis responsable administrative de composante pour son soutien à la création et au développement de ce dispositif, et pour son enthousiasme à promouvoir l'engagement dans toutes ses dimensions.

Dès sa création en 2015, le Master en Biologie Cellulaire et Moléculaire du Microenvironnement a mis en place un projet d'engagement citoyen en collaboration avec la direction de la vie universitaire de CY Université. Ce projet est intégré aux modalités de contrôle des connaissances de la formation et témoigne de la volonté de l'équipe pédagogique d'offrir aux étudiants une formation spécialisée en biologie, tout en favorisant le développement de compétences, l'épanouissement personnel et l'engagement sociétal.

Les mises en situation réelles ont démontré leur efficacité pour mobiliser les étudiants et développer des compétences transversales. Cependant, un enjeu majeur consiste à transposer leurs acquis disciplinaires en compétences applicables dans des contextes pratiques, dans une démarche qui serait miroir de celle de validation des acquis de l'expérience. Dans le cadre du dispositif « engagement citoyen », les étudiants commencent par réfléchir à la manière de traduire leurs acquis en compétences pratiques. Ils échangent pour cela avec les enseignants-chercheurs et une collègue spécialisée dans l'insertion professionnelle, en s'appuyant sur une grille de compétences comme outil de réflexion.

Au cours de cette démarche, les étudiants identifient leurs compétences clés. Ils établissent ensuite des liens avec des associations de leur choix qu'elles soient caritatives, humanitaires, de loisirs, de défense des intérêts, ou encore de diffusion culturelle (dans le respect de l'apolitisme et de la laïcité). Ils définissent alors conjointement avec les responsables associatifs et l'équipe pédagogique une mission qui met à profit leurs compétences et apporte une plus-value ou une diversification aux actions de l'association. Cette mission peut concerner des domaines que l'association n'a ni le temps ni les compétences pour développer.

Ainsi, les étudiants s'engagent dans les actions bénévoles de l'association tout en réalisant en plus la mission spécifique utilisant leurs savoirs disciplinaires et leurs compétences, dans divers domaines tels que la mise en place d'un plan de veille scientifique et de communication, l'organisation d'événements ou d'actions de sensibilisation et prévention, la création de contenus, le développement de projets structurants, la gestion logistique... En plus de ces compétences spécifiques, cette expérience permet aux étudiants de renforcer leur capacité à gérer des projets dans des environnements dynamiques et complexes.

Le dispositif est encadré par une charte d'engagement et une convention. De plus, les étudiants disposent d'un carnet de bord et complètent un portfolio à l'issue de la formation, qui met en lumière les compétences développées et explicite le contexte professionnel dans lequel elles ont été exercées. L'évaluation de ce dispositif prend en compte la définition conjointe de la mission, le retour de l'association *via* une grille évaluative, ainsi qu'une présentation orale réflexive du projet discutée et évaluée par les enseignants. Ce dispositif est particulièrement apprécié, avec plus de 150 partenaires depuis sa création, et plus de 90 % des associations prêtes à renouveler l'expérience. En intégrant l'engagement dans les M3C d'un parcours scientifique, la valorisation pour les étudiants est significative tant sur le plan scientifique que professionnel et humain. Chaque année, des étudiants choisissent d'ailleurs de s'engager durablement auprès de l'association au-delà du cadre universitaire.

L'approche par projet et compétences à l'internationale : le workshop collaboratif international entre les étudiants de Master Biologie CY et du Marist College (USA)

Lambert Ambroise, Johanne Leroy-Dudal, Sabrina Kellouche, Rémy Agniel, Caroline Ladurée, Franck Carreiras, Michel Becuwe

* Correspondance : johanne.leroy-dudal@cyu.fr

Au sein du département de Biologie de l'IST, nous mettons l'accent sur une formation par la recherche pour nos étudiants de Master, en lien avec l'expertise de notre équipe pédagogique affiliée au groupe de recherche sur les relations matrice-extracellulaire-cellules (ERRMECe). La reconnaissance de nos cursus et de nos activités de recherche sur le microenvironnement cellulaire a conduit l'University College of Marist à nous solliciter.

Cette collaboration a permis de créer des ateliers de recherche collaboratifs internationaux pour les étudiants de première année du Master en biologie cellulaire et moléculaire. Ce dispositif immersif, à notre connaissance unique en France, se déroule au second semestre et répartit les étudiants en groupes mixtes franco-américains, favorisant ainsi un apprentissage interculturel.

L'atelier commence par des séminaires en anglais, où étudiants de CY Université et de Marist College suivent conjointement des cours sur des concepts scientifiques récents et des technologies de pointe en biologie cellulaire et en imagerie. Cette première phase permet d'établir les bases disciplinaires nécessaires avant de passer à l'étude expérimentale. Encadrés par des enseignants-chercheurs des deux institutions, les groupes réalisent une revue de la littérature, identifient des protocoles et élaborent une démarche expérimentale. Ce travail, effectué en anglais, renforce non seulement leurs compétences linguistiques, mais aussi leur capacité à collaborer efficacement dans un contexte international.

À la fin du semestre, un workshop réunit en présentiel les étudiants et enseignants américains et français, où les expérimentations sont menées avec une forte composante d'imagerie, en lien avec la plateforme CY Genius Image et Analyse. Ce dispositif se clôture par un colloque de présentation des résultats, sous forme de posters et de communications scientifiques. De plus, une galerie des clichés microscopiques obtenus lors de l'atelier permet de valoriser visuellement les travaux réalisés.

Les étudiants bénéficient d'une feuille de route qui précise le calendrier, les jalons et les activités évaluées, ainsi que leur pondération. Ce cadre structuré est essentiel pour guider leur apprentissage tout en favorisant l'auto-évaluation et la prise d'initiative.

Outre l'acquisition de connaissances disciplinaires pointues, cet atelier développe chez les étudiants de nombreuses compétences techniques valorisables sur le marché du travail, notamment en microscopie et imagerie, ainsi que des capacités transversales telles que l'analyse, la synthèse, l'interprétation, et la communication. Ils renforcent également leurs compétences en travail d'équipe et leur capacité à interagir dans un environnement interculturel.

Cette démarche leur ouvre des perspectives de collaboration internationale avec un des leaders mondiaux de la recherche biomédicale, tout en leur offrant une formation d'excellence. En effet, l'Université de Marist se classe 11e parmi les meilleures universités américaines, ce qui renforce la visibilité de l'Université CY Cergy Paris dans le domaine de la biologie et de la recherche biomédicale. À l'issue de l'édition 2024, un des clichés microscopiques réalisés par un groupe a d'ailleurs remporté le prix du public du concours « An Artistic Odyssey through Science » 2024, organisé par le service pour la science et la technologie de l'Ambassade de France aux États-Unis, témoignant de la qualité et de la créativité des travaux produits.

Le petit juriste connecté

Nathalie LAUGIER et son équipe

* Correspondance : Nathalie.LAUGIER@univ-catholille.fr

La Faculté de droit de l'Université Catholique de Lille a construit le référentiel de compétences de la licence de droit autour de 6 Blocs compétence. L'un de ses blocs s'intitule « Utiliser les outils numériques et de recherche ».

C'est dans le cadre de ce module que la Faculté de droit a mené une réflexion conjointe avec les parties intéressées : la bibliothèque universitaire et la cellule d'accompagnement à la pédagogie et au numérique. Cette réflexion a conduit à la création d'un module de formation et d'évaluation : « Le petit juriste connecté ».

L'objectif pédagogique est de développer les compétences numériques et de recherche essentielles pour tout étudiant en licence de droit. Ce dernier sera ainsi capable d'utiliser les outils numériques de production et de recherche appropriés en fonction de ses besoins au cours de sa scolarité et de sa vie professionnelle. Ce module, entièrement dématérialisé sur moodle, comporte des ressources (textes, vidéos, tutoriels...) ainsi que des activités et des quizz permettant d'évaluer l'acquisition des connaissances et compétences.

Il est divisé en plusieurs séquences :

- Utiliser l'environnement numérique de l'Université
- Créer son compte lecteur Bibliothèque et comprendre les bases de la recherche documentaire.
- Utiliser les bases de données juridiques
- Maîtriser la bureautique (Word/PPT)
- Appliquer les règles de la netiquette
- S'initier à l'utilisation de l'intelligence artificielle (usages responsables).

Une mise en situation authentique dans laquelle l'étudiant est amené à mobiliser les connaissances et les compétences clôture ce module et atteste de la validation de la compétence « Utiliser les outils numériques et de recherche ». L'étudiant doit suivre ce parcours d'auto-formation en 1^{ère} année de licence.

Krératon : 1 semaine dédiée à la création d'entreprise

Théo Briot, Olivier Robert-Marchand

* Correspondance : theo.briot@cyu.fr

Le Krératon est un concept formateur dans la construction du projet professionnel de l'étudiant en Licence STAPS. Ils concernent les étudiants de la licence STAPS Management du sport de la licence professionnelle Commercialisation des produits et services sportifs

Une semaine complète est dédiée à ce module de création d'entreprise, qui vient mobiliser de nombreux enseignements dispensés au cours des mois précédents. Durant ces cinq jours consécutifs, les étudiants sont mis face à un sujet imposé en lien avec l'actualité et doivent, à l'issue de leur travail, proposer un produit et un argumentaire dignes de vrais professionnels. La pédagogie s'appuie sur une approche par projet où les étudiants doivent mobiliser leur acquis en gestion de projet (organiser, planifier, budgétiser...). Les enseignants peuvent être mobilisés pour des conseils mais ne dirigent pas le déroulé des travaux. Les travaux sont exposés à un jury d'experts issus du monde de la formation et de l'industrie

Les étudiants sont en mesure, à la fin du Krératon, de : faire naître une idée, comprendre les enjeux juridiques, élaborer un budget, mettre en place une stratégie marketing, maîtriser leur communication et améliorer leur gestion du temps. Ce format innovant permet de développer des compétences dans les secteurs du management, du droit, du design ou encore de la communication. Les qualités personnelles des étudiants sont également mobilisées, le format impliquant de la créativité, de la pugnacité et de la persévérance.

Prestations de services étudiants

Stéphane Chambert

* Correspondance : stephane.chambert@cyu.fr

Les étudiants de la licence professionnelle technico-commercial en commerce international, dans le cadre d'un projet tuteuré, travaillent leurs compétences en situation réelle via une prestation de service aux entreprises. En début d'année, les étudiants reçoivent des explications sur le pourquoi le projet tuteuré s'est transformé en PRESTATIONS DE SERVICES ETUDIANTS en se constituant "prestataire de services". Cette décision est une démarche d'amélioration continue suite aux 2 dernières années de réalisation qui ont permis de poser le constat suivant sur les projets tuteurés :

- Manque de maturité des étudiants pour respecter les horaires et le chef d'entreprise (souvent des start-up) n'avait pas le temps de faire respecter cela.
- Manque de maturité des étudiants sur la prise d'initiatives.
- 4h par semaine dans une entreprise le mercredi après-midi était compliqué pour les entreprises en termes de suivi de missions et accompagnement.

Comme toutes nouvelles entreprises, il a fallu s'organiser et décrire le type de services que nous pouvions proposer aux entreprises, associations ou services internes de l'université. Les entreprises cibles sont des TPE/PME/ETI. Les prestations de services se portent sur les activités suivantes :

- Commercial (prospection commercial, étude de marché export...) –
- Marketing et Communication (gestion des publications sur les réseaux sociaux, création de réseaux sociaux, création et modification de site internet...)
- Problèmes juridiques (RGPD, droit du travail, droit des affaires...)

Pour réaliser leur prestation de service, les étudiants sont présents à l'université dans 2 salles de cours et coachés par 3 coaches par mercredi. Un enjeu majeur est l'outil de communication : actuellement le suivi enseignant est fait sur PADLET, et sera prochainement basculé sur TEAMS. Grâce aux réseaux d'entreprises des coaches, le nombre de missions proposées est suffisant, elles peuvent être réalisées en individuel, en binôme ou en groupe, ce critère étant pondéré dans la note. Toutes les missions sont en relation avec ce que les étudiants étudient toute l'année ou ont étudié lors de leur L1/L2. Les missions sont courtes (3 mercredis en général), pour avoir plusieurs notes et surtout pour que les étudiants voient un maximum de choses durant ces 18 mercredis.

Cette démarche est aussi une forme d'engagement de l'étudiant envers l'université, à l'image de celui à avoir en entreprise : la qualité du travail produit impacte directement la renommée de l'établissement. En effet, l'entreprise rétribue l'établissement en contribuant via sa taxe d'apprentissage. Pour l'entreprise, la prestation étant certifiée par les coachs et enseignants, il y a un gage de qualité.