



DOSSIER DE PARTENARIAT

Machine EPM des
Jeux de Génie
2018

École Polytechnique
de Montréal



Table des matières

<i>Historique des Jeux de Génie</i>	1
<i>Présentation de la Machine</i>	2
<i>Visibilité Offerte</i>	3
<i>Nos objectifs</i>	4
<i>Partenariats Avantageux</i>	4
<i>Nos réalisations</i>	5
<i>Vidéos</i>	5
<i>L'exécutif</i>	7
<i>Budget</i>	8
<i>Pour nous joindre</i>	9



Historique des Jeux de Génie

En 1990, un petit groupe d'étudiants en génie de l'Université Laval décide, en prenant exemple sur leurs collègues de droit et d'administration, d'organiser des jeux interuniversitaires dans le but de permettre aux étudiants des différentes facultés et écoles d'ingénierie du Québec de se côtoyer et de se surpasser dans une atmosphère amicale. De plus, les participants ont la chance de démontrer leurs connaissances culturelles, générales et leurs habiletés physiques lors de compétitions sportives amicales. Cette compétition s'inscrit dans les activités de la Confédération pour le Rayonnement Étudiant en Ingénierie du Québec (CRÉIQ). Avec les années, les Jeux de Génie ont acquis une grande popularité. Il s'agit de la plus grande compétition provinciale d'ingénierie au Canada et une occasion en or pour les étudiants inscrits dans un programme de baccalauréat en ingénierie issus des quatre coins de la province de fraterniser. L'événement est accueilli à tour de rôle par l'un des établissements d'enseignement universitaire offrant des programmes en génie.

Universités inscrites

École Polytechnique de Montréal

École de Technologie Supérieure

Université Concordia

Université Laval

Université McGill

Université de Sherbrooke

Université du Québec à Rimouski

Université du Québec à Trois-Rivières

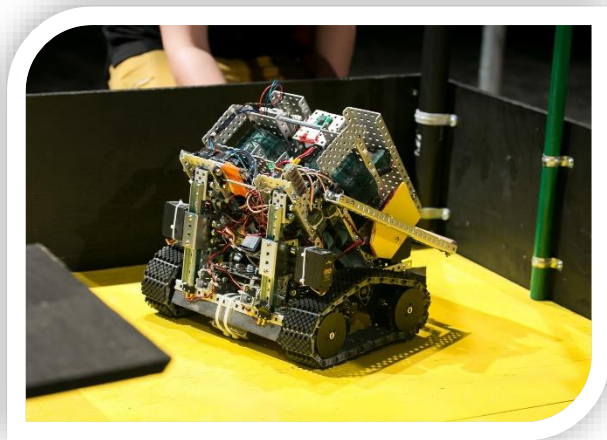
Université du Québec à Chicoutimi

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Université du Québec en Outaouais avec Université Ottawa

Présentation de la Machine

La compétition de la machine est une des épreuves les plus importantes et médiatisées des Jeux de Génie. Il s'agit d'une épreuve multidisciplinaire nécessitant un investissement considérable de temps et de ressources afin d'en arriver à un résultat compétitif. Durant plusieurs mois, l'équipe de la machine de la délégation de Polytechnique travaille avec acharnement afin de livrer à temps une machine répondant aux exigences, lesquelles sont disponibles un peu plus de trois mois avant le début des Jeux de Génie. Il s'agit donc d'une épreuve d'ingénierie où connaissances, technique et efficacité sont de mise.



Depuis quelques années, le niveau de difficulté a été fortement rehaussé permettant aux étudiants d'intégrer de nouvelles connaissances et de se dépasser. Plusieurs universités créditent les étudiants travaillant sur la machine. Cette compétition est le concours le plus poussé en ingénierie du Québec étant donné le temps de préparation. De nombreuses heures

d'usinage, de programmation et de tests sont nécessaires. De nombreuses pièces sont commanditées par des compagnies et cette aide est nécessaire pour démontrer tout le génie d'une équipe. Depuis 4 ans, le concours de la Machine est ouvert au public, attirant des foules considérables, augmentant ainsi la visibilité de l'événement.

Visibilité Offerte

Visibilité	Argent 500\$+	Or 1000\$+
Logo sur le site web des Jeux de Génie de Polytechnique Montréal	X	X
Remerciement et logo dans la vidéo de présentation présentée lors de la compétition Machine et diffusée sur internet	X	X
Logo sur le T-Shirt de l'équipe Machine	Petit	Grand
Remerciement spécial sur les médias sociaux avec lien URL et image		X
Logo sur la Machine EPM 2018		X





Nos Objectifs

- Donner la possibilité aux étudiants universitaires du 1er cycle en génie de tester et développer leurs habiletés à résoudre des problèmes pratiques, à concevoir, à communiquer efficacement et à travailler en équipe;
- Appuyer les étudiants proactifs dans le domaine du génie;
- Encourager la coopération et l'interaction entre les divers protagonistes du milieu, soit entre les étudiants en ingénierie et l'industrie;
- Se distinguer au niveau universitaire en remportant le grand titre.

Partenariat Avantageux

En devenant partenaire, vous recevez une visibilité forte auprès de futurs ingénieurs de partout au Québec. De plus, nous pouvons vous offrir une connexion de choix avec une cinquantaine d'étudiants de tous les domaines en ingénierie, sans compter une porte d'entrée dans le monde universitaire.

En vous associant à nous, vous vous associez à une équipe gagnante. En effet, l'équipe de l'école Polytechnique de Montréal a atteint le podium les trois dernières années.

Bref, en devenant partenaire de la Machine EPM, vous aurez non seulement la chance de faire rayonner votre compagnie, mais aussi la possibilité de créer un sentiment d'appartenance à votre entreprise aux yeux des membres de la société technique et des membres de la délégation, qui représentent l'élite des étudiants du génie québécois.



Nos réalisations en 2017

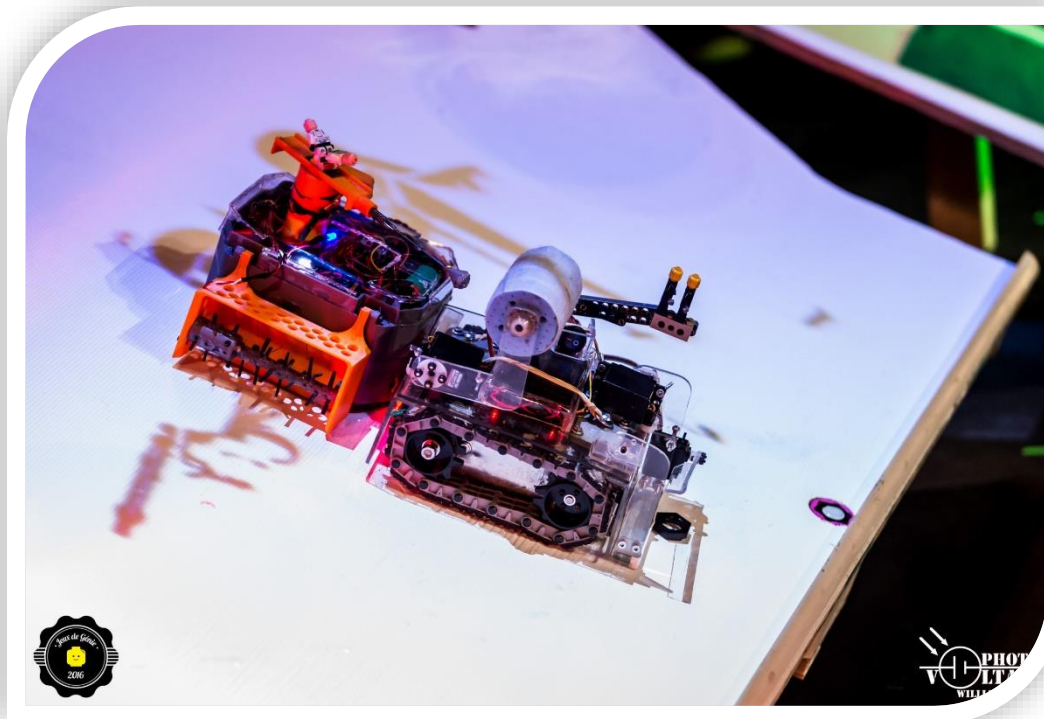
- 2^{ème} position à la compétition machine des Jeux de Génie à l'École Polytechnique de Montréal.
- 2^{ème} position au classement général des Jeux de Génie à l'École Polytechnique de Montréal.
- Présentation de la machine lors de la compétition FIRST Robotics.
- Présentation de la machine à tous les nouveaux étudiants lors de la foire aux Sociétés Techniques de Polytechnique Montréal.

Vidéos

- Vidéo de présentation de la machine 2017:
<https://youtu.be/8NyF11fhwFY>
- Émission du Canal Savoir sur les Jeux de Génie 2016 avec emphase sur la compétition machine :
http://www.canalsavoir.tv/videos_sur_demande/jeuxgenie2016
- À propos de la compétition machine et des Jeux de Génie 2014 :
<http://vimeo.com/93284449> (de 4:50 à 9:15)
- Présentation de la machine 2015 :
<https://www.youtube.com/watch?v=0WMbMfr3FKc>
(Présentation technique à 1:50)
- Notre performance aux Jeux de Génie à l'Université de Sherbrooke : <https://www.youtube.com/watch?v=QXikZxhxMZ8>
(À partir de 23:30)

L'exécutif

Membres de l'exécutif		
Nom	Titre	Expérience
Pierrick Arsenault	Co-Directeur	<ul style="list-style-type: none"> • Étudiant de 4^e année en génie logiciel • Co-Directeur de l'équipe Machine EPM 2016, 2017 et 2018 • 1^{ère} place en Conception Senior à la Compétition Canadienne d'Ingénierie en 2016 et en 2017 • Mentor pour la compétition FIRST Robotics
Olivier Gareau	Co-Directeur	<ul style="list-style-type: none"> • Étudiant de 5^e année en génie informatique • Co-Directeur de l'équipe Machine EPM 2017 et 2018 • 1^{ère} place en Conception Senior à la Compétition Canadienne d'Ingénierie en 2016 et en 2017





Budget 2017-2018

Dépenses	
Composantes électroniques	1800,00 \$
Composantes mécaniques	3750,00 \$
Matériel et outillage	1000,00 \$
Parcours de test	250,00 \$
Représentation externe	200,00 \$
Total	7000,00 \$

Revenus	
Commandites externes	4500,00 \$
Départements et fonds - Polytechnique	2500,00 \$
Total	7000,00 \$



Pour nous joindre

Pierrick Arsenault
Co-Directeur

pierrick.arsenault@polymtl.ca

581-624-2630

Olivier Gareau
Co-Directeur

olivier.gareau@polymtl.ca

514-476-8824

Adresse :

2500 ch. Polytechnique
C.P. 6079 succ. Centre-Ville
Montréal, Québec, H3C 3A7

Téléphone :

514-621-3317

Fax :

514-340-4986

Site Web:

<http://jdg.aep.polymtl.ca/content/la-machine>



Merci à tous nos
commanditaires !