



W4TEX : Renforcer la représentation des femmes dans les postes de direction dans le textile

Numéro de projet : 2023-1-SE01-KA220-ADU-000154918

Durée du projet : 01-11-2023 - 30-04-2026

WP4 - Ideathons nationaux et transnationaux Modèles d'Ideathons

Auteur :
Contributeurs :

Date : 18.11.2025

Version 1.0



TABLE DES MATIÈRES

Bingo 1	2
Trouve quelqu'un qui.....	2
Bingo 2	3
Trouve quelqu'un qui.....	3
Modèles d'implémentation ideathon	4
Collecte de données.....	4
Brainstorming.....	5
Évaluation des alternatives	6
Développement créatif	8
Feuille de défi	9
Scénario #. Titre du scénario (par exemple, circularité)	9
Contexte	9
Défi.....	9
Défis	9
Tableau de score	11
Échelle de notation	14



Bingo 1

Trouve quelqu'un qui...

Il a déjà travaillé dans le secteur textile _____	Tu n'as jamais fait tes courses chez Primark _____	Elle coud généralement ses propres vêtements _____	Elle a vendu des vêtements sur Wallapop _____	Pas de compte Instagram _____
Lit et comprend toutes les étiquettes de vos vêtements _____	Laver ses pulls en laine à la main _____	Elle a essayé de teindre des vêtements avec des teintures naturelles _____	Il a transformé un vieux cowboy en accessoire de mode _____	Vendez vos créations en ligne _____
Appartient à une ou plusieurs associations _____	Pas de machine à coudre à la maison _____	Sait tricoter _____	Tu as déjà parlé devant 100 personnes ou plus _____	Il est venu ici à vélo _____
Participation à des manifestations climatiques _____	Elle fait les ourlets du pantalon de ses proches _____	Achetez plus de vêtements en ligne que dans un magasin physique _____	Vous avez abandonné l'achat d'un vêtement à cause de son origine _____	Avoir acheté des vêtements d'occasion, ou échangé _____
Aujourd'hui, elle porte un vêtement fait de matériaux recyclés _____	Vous avez en tête de créer votre propre entreprise _____	Il sait ce qu'est une éponge à tawashi _____	Tu as pris une décision créative radicale _____	Vous pouvez citer au moins 2 certifications textiles _____

Bingo 2

Trouve quelqu'un qui...

Il a déjà travaillé dans le secteur textile _____	Tu n'as jamais fait tes courses chez Primark _____	Elle coud généralement ses propres vêtements _____	Elle a vendu des vêtements sur Wallapop _____	Pas de compte Instagram _____
Lit et comprend toutes les étiquettes de vos vêtements _____	Laver ses pulls en laine à la main _____	Elle a essayé de teindre des vêtements avec des teintures naturelles _____	Il a transformé un vieux cowboy en accessoire de mode _____	Vendez vos créations en ligne _____
Appartient à une ou plusieurs associations _____	Pas de machine à coudre à la maison _____	Sait tricoter _____	Tu as déjà parlé devant 100 personnes ou plus _____	Il est venu ici à vélo _____
Participation à des manifestations climatiques _____	Elle fait les ourlets du pantalon de ses proches _____	Achetez plus de vêtements en ligne que dans un magasin physique _____	Vous avez abandonné l'achat d'un vêtement à cause de son origine _____	Avoir acheté des vêtements d'occasion, ou échangé _____
Aujourd'hui, elle porte un vêtement fait de matériaux recyclés _____	Vous avez en tête de créer votre propre entreprise _____	Il sait ce qu'est une éponge à tawashi _____	Tu as pris une décision créative radicale _____	Vous pouvez citer au moins 2 certifications textiles _____

Modèles d'implémentation ideathon

Collecte de données

Élément	Données
Nom de l'équipe	
Défi sélectionné	
Brève description du problème	
Causes principales identifiées	
Impact social	
Impact environnemental	
Acteurs impliqués	
Sources	
Conclusion sur la situation actuelle	



Brainstorming

Idée n°	Titre	Quoi ?	Comment ?	Qui ?	Où ?	Quand ?
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Évaluation des alternatives

Idée n°	Avantages	Désagrément	Impact environnemental / social positif	Innovation / créativité	Innovation	Viabilité économique
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
Solution sélectionnée :						

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables



Justification:	
Impact attendu :	



Développement créatif

Nom du projet :	
Slogan ou devise :	
Brève description :	
Qu'est-ce qui le rend unique ou innovant ?	
Quel besoin spécifique cela répond-il ?	
Public cible, alliés ou parties prenantes	
Modèle de durabilité (économique, social, environnemental)	
Esquisse ou plan visuel	

Feuille de défi

Scénario #. Titre du scénario (par exemple, Circularité)

Contexte

Fournissez le contexte du scénario.

Exemple :

L'industrie textile subit une transformation fondamentale, passant d'un modèle *linéaire* (« prendre-faire-jeter ») à un *modèle circulaire*, où les matériaux sont conçus pour rester utilisés aussi longtemps que possible. La circularité signifie concevoir des vêtements durables, réparables et recyclables, en fermant la boucle entre la production, l'utilisation et la réutilisation. Cette transition est motivée par la prise de conscience croissante de l'empreinte environnementale de la mode, la législation européenne favorisant les modèles économiques circulaires, et la demande des consommateurs pour la durabilité.

Défi

Description générale du défi.

Exemple :

Les participants sont invités à repenser la manière dont les PME et les designers textiles peuvent mettre en œuvre **des pratiques de conception circulaire et de production** tout en restant compétitifs. Ils exploreront des obstacles tels que les infrastructures de recyclage limitées, le coût élevé des matériaux durables et la résistance des consommateurs à retourner des vêtements usagés. L'objectif est de proposer **des solutions innovantes et pratiques** qui rendent la circularité attractive et réalisable pour les entreprises et les clients, par exemple via des modèles produit en tant que service, des incitations à la réparation ou des systèmes de traçabilité numérique.

Défis



Titre de défi

Description du défi.

Mon propre défi :

Exemple :

Vers une plus grande circularité

Sélectionnez un produit ou un service textile et redessinez-le pour rendre la circularité pratique et souhaitable, garantissant que les matériaux restent utilisés plus longtemps, se récupèrent facilement et génèrent des bénéfices économiques et sociaux.

Fermeture du cercle

Créer un système circulaire économiquement viable pour réintroduire les textiles usagés dans la vente au détail (revente) ou la production.

Collaboration pour la circularité

Élaborez une proposition de collaboration entre entreprises pour étendre la circularité sans perte financière ni perte d'avantage concurrentiel, connecter et transborder afin d'atteindre un système circulaire.

Consommation éthique

Créer un modèle ou une campagne de mode circulaire qui modifie le comportement des consommateurs vers la location, la réparation, la réutilisation ou le partage de vêtements, rendant la mode durable aussi attrayante que la fast fashion.

Mon propre défi :

Tableau de score

(de 1 à 10 dans chaque critère)

Critère	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Équipe 6	Équipe 7
Créativité (Innovation et originalité) La solution propose-t-elle quelque chose de nouveau, d'unique ou d'imaginatif ? L'idée est-elle présentée d'une manière qui se démarque des approches conventionnelles ? Inspire-t-il de nouvelles idées dans le secteur textile ?							
Faisabilité (application pratique)							



<p>La solution peut-elle être mise en œuvre de manière réaliste avec les ressources disponibles ?</p> <p>Les étapes proposées sont-elles claires et concrètes ?</p> <p>L'équipe montre-t-elle une conscience des obstacles potentiels et des moyens de les surmonter ?</p>							
<p>Durabilité (impact environnemental et social)</p> <p>La solution réduit-elle les déchets, favorise-t-elle la circularité ou encourage-t-elle des pratiques plus écologiques ?</p> <p>Les aspects sociaux (conditions de travail équitables, inclusion, sensibilisation) sont-ils pris en compte ?</p>							



Y a-t-il un potentiel à long terme pour des résultats positifs environnementaux ou sociaux ?							
<p>Impact sur l'entreprise (pertinence pour le marché et création de valeur)</p> <p>La solution apporte-t-elle de la valeur pour les PME textiles, les consommateurs ou l'industrie en général ?</p> <p>Y a-t-il un potentiel de rentabilité, de compétitivité ou de différenciation sur le marché ?</p> <p>Est-ce en accord avec les tendances du secteur et les besoins des clients ?</p>							



<p>Qualité de la présentation (clarté et engagement)</p> <p>Le discours était-il clair, structuré et captivant ?</p> <p>L'équipe a-t-elle communiqué son idée de manière efficace et sûre ?</p> <p>Le récit était-il convaincant et aligné avec les objectifs du défi ?</p>							
Total (max. 50)							

Échelle de notation

(par Criterion)

- 1-2 = Mauvais** – non démontré ou sans importance
- 3-4 = Raisonnable** : preuves minimales ou peu claires
- 5-6 = Bon** : répond adéquatement aux attentes
- 7-8 = Très bon** : démonstration forte et bien développée

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables



9-10 = Excellent : exceptionnel, complet et percutant

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées sont cependant celles de l'auteur(s) uniquement(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence européenne de direction pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.



**Co-funded by
the European Union**