



# MORPHEUSCUP

EUROPEAN UNIVERSITIES & GRADUATE SCHOOLS CHAMPIONSHIP

MORPHEUSCUP

**Brochure étudiants**

**LUXEMBOURG**

10 MAI 2016

## LA MORPHEUS CUP EN CHIFFRES

**1.500** universités & grandes écoles invitées à participer

**50.000** euros de prix à gagner

**200** équipes attendues pour l'édition 2016

**20** challenges disruptifs créés par des employeurs et leaders du digital

**19** thématiques sélectionnables pour le projet entrepreneurial

**10** membres du jury issu de différents secteurs : technologie, marketing, business, finance, design

**2** jours d'exception au Luxembourg au contact de 6000 entrepreneurs, startups, investisseurs

**0** frais de participation



## LES PRIX

Outre l'émulation des talents, la visibilité des Campus/Universités inscrites et les centaines de rencontres, nous réservons aux lauréats des fonds et des aides conséquentes :

Dotation de 50.000 € comprenant :

- 20.000 € en cash
- 10.000 € en formation (*business, langues, technologies, entrepreneuriat*)
- 10.000 € en matériel & support (*matériel, design, légal & finance*)
- 10.000 € en fun (*voyage, accommodation, culture etc.*)

## PRÉSENTER UNE ÉQUIPE

Chaque école peut présenter une ou plusieurs équipes.

Chaque équipe est composée de 3 étudiants.

Un nom d'équipe doit être choisi, ainsi qu'une tagline en langue anglaise.



## LE JURY 2015

○ **Julie DEMARIGNY**  
VP International  
*Warner Bros Digital*

○ **Didier RAPPAPORT**  
CEO, *Happn*  
Co-founder, *Dailymotion*

○ **Bas LANSDORP**  
Co-founder & CEO  
*Mars One*

○ **Fabio GALLO**  
Digital Business  
Development Manager  
*FC Barcelona*

○ **Ulrich GRABENWARTER**  
Head of Strategic  
Development-Equity  
*European Investment Fund*



dailymotion  
happn

MARS ONE



EUROPEAN  
INVESTMENT  
FUND



## **INSCRIPTION**

*L'inscription est libre et gratuite et doit être validée au plus tard le 29 avril 2016. Les frais de transport et d'hébergement sont à la charge des équipes. L'organisateur fournit le matériel nécessaire au concours – hors ordinateurs et gsm personnels - des t-shirts de l'événement marqués du nom de l'école et du pays représenté, assure la restauration des équipes sur place et leur prise en charge. Pour les équipes qui en feront la demande, un kit de recherche de sponsor est également mis à disposition pour faciliter vos démarches destinées à couvrir vos frais d'équipe (transport, hôtel).*

## **SÉLECTION**

*Toutes les équipes peuvent prétendre à la sélection pour la finale, sous réserve d'avoir :*

- **une équipe au complet**
- **un dossier de candidature complété**
- **s'engager à remettre un projet au jury au plus tard le 29 avril 2016**
- **s'assurer de leur présence au complet toute la journée du 10 mai 2016**

## **PRÉPARATION**

*Pendant la période précédant les championnats européens, les équipes seront invitées à lire la presse spécialisée, se tenir au courant des innovations issues du monde de la recherche, des grands acteurs business et technologies, de l'actualité startups... afin de renforcer leur culture digitale au sens large.*

*Il est également recommandé de s'entraîner à des épreuves et tests classiques de culture, logique, culture, créativité et rapidité. Cependant certaines épreuves incluant des éléments de gaming ou des approches disruptives de groupes pourront le jourJ prendre des formes très inattendues afin de permettre à chaque équipe de prétendre à la victoire indépendamment de la spécificité du cursus suivi.*

*A ce sujet, il est recommandé de construire des équipes aux profils relativement hétérogènes, certaines épreuves se faisant en équipes, d'autres offrant la possibilité de désigner un champion d'équipe pour une épreuve individuelle.*

## REMISE D'UN PROJET D'ÉQUIPE

Chaque équipe doit soumettre 6 semaines avant évènement au minimum un projet, présenté en 10 slides maximum.

Celui-ci doit être créatif ou entrepreneurial et s'inscrire dans une des 19 grandes catégories suivantes:

- Business** *Approches et outils destinés à doper la croissance digitale des entreprises*
- Climate** *Outils de monitoring et lutte contre le réchauffement climatique*
- Coding** *Projet dédié à l'essor du coding (outils, langages, communautés,...) et à l'émulation des développeurs*
- Design** *Nouvelles approches améliorant produits, interfaces et espaces de vie*
- Education** *Projets et idées novatrices pour améliorer les pratiques éducatives ou voués à inspirer la nouvelle génération de scientifiques, dirigeants d'entreprise, chercheurs, inventeurs et ingénieurs*
- Logistics** *Votre stratégie 2030 pour le plus grand transporteur cargo d'Europe NB: Précisions envoyées par l'équipe de Cargolux après inscription sponsorisée par Cargolux*
- Engineering** *Contribution à l'excellence en ingénierie & en redéploiement industriel*
- FinTech** *Services liés aux enjeux combinant finance & technologie*
- Food** *Projets visant à une meilleure approche agronomique et alimentaire*
- Gaming** *Les projets visant à équilibrer et à repenser les genres dans les jeux-vidéos, en évaluant l'apparence du personnage son comportement et le storytelling sponsorisée par le Ministère de l'Égalité des Chances*

- Healthcare** *Amélioration de l'expérience patient & Santé connectée*
- Insurtech** *Idées, projets et startups dévoués à repenser les stratégies d'assurance en adéquation avec l'augmentation des revenus et de la mobilité tout au long d'une vie. Sponsorisée par NPG*
- Legal** *Services, applications et plateformes juridiques disruptives*
- Mobility** *Modernisation des environnements automobiles et de la mobilité*
- Procurement** *L'automatisation et la technologie sont en train de changer nos vies et nos industries. Comment la fonction d'approvisionnement transformera-t-elle cet environnement? sponsorisée par Vodafone*
- Sharing** *Amélioration du soutien aux plus démunis et partage des richesses*
- Smart Culture** *Les projets consacrés à favoriser la culture d'innovation au travers de nouvelles idées. Les projets peuvent aller de solutions culturelles, sociales (par exemple, pour la déficience visuelle, l'apprentissage à vie, etc.) à des applications spécifiques pour certains secteurs (culture, santé, design education, mobilité). Les participants doivent utiliser les Collections Europeana (liste [www.europeana.eu](http://www.europeana.eu)) dans le projet présenté. sponsorisée par Europeana*
- Space** *Innovation en ingénierie et ICT dans le domaine aérospatial*
- Wealth Management** *Communiquer et construire un projet de valeur autour du sujet «Transfert de richesse aux nouvelles générations et familles de par le monde» pour le leader mondial en matière de structuration du patrimoine qui utilise l'assurance-vie. Sponsorisée par Lombard International Assurance*

## REMISE D'UN PROJET D'ÉQUIPE (SUITE)

Le concours par projet fait l'objet de récompenses (cash, matériel, etc) et d'awards spéciaux (un par catégorie). Les gagnants de chaque catégorie sont appelés à faire un pitch de 5mn devant le Grand Jury de personnalités internationales lors de la remise de leur prix.

Un prix spécial est en outre décerné au meilleur projet 2016. Les étudiants souhaitant rencontrer des investisseurs ou partenaires à l'issue de la Morpheus Cup (le 11 mai lors d'ICT Spring) doivent en faire la demande au moment du dépôt de leur projet.



## OÙ ET QUAND

Les équipes ayant validé leur participation et transmis un dossier/projet peuvent prétendre, dans la limite des places disponibles, participer à la grande finale.



### Lieu et date

La 2<sup>ème</sup> édition de la MorpheusCup aura lieu le 10 mai 2016 à Luxembourg, au **European Convention Center Luxembourg**. Les épreuves se déroulent parallèlement à **l'ICT Spring Europe**, un des plus grands événements web européens, réunissant 6.000 digital leaders, entrepreneurs, startups et investisseurs de 70 pays.

Le soir du 10 mai, la cérémonie spéciale de remise des prix sera organisée, suivie de la MorpheusCup Party. Le 11 mai, il est possible d'organiser des rencontres employeurs ou de visiter (full access) la deuxième journée d'ICT Spring, offrant des conférences et zone expo dans les domaines Digital Strategy, Security, Customer Experience et Startups/Venture Capital villages.



### Langue véhiculaire

La langue véhiculaire de la Morpheus Cup est l'anglais.



### Matériel autorisé

L'utilisation de Smartphones et d'ordinateurs portables est autorisée.



## LES ÉPREUVES

Pour donner des chances équitables à des équipes présentant un cursus ou des spécialités différentes, le concours s'articule autour de modules communs le matin et d'options/spécialisation thématiques l'après-midi, puis un pitch oral du projet devant le grand jury.

### I. ÉPREUVES EN SESSION PLÉNIÈRE (MATIN)

Ces épreuves font appel à des talents et compétences généralistes et s'adressent à tous les profils (tous cursus).

Challenges spéciaux du Jury | Epreuves de Créativité | Epreuves sponsors diamond | UX Challenge | Culture Générale | Startup Quizz | Viral Champion





## LES ÉPREUVES

Pour donner des chances équitables à des équipes présentant un cursus ou des spécialités différentes, le concours s'articule autour de modules communs le matin et d'options/spécialisation thématiques l'après-midi, puis un pitch oral du projet devant le grand jury.

### II. EPREUVES SUR STAND SPONSOR (TOUTE LA JOURNÉE)

Gaming Tournament | Quiz sponsors | Stand selfie contest | Virtual reality tests | test de pilotage (drone, robots, 3D printing, etc)



## LES ÉPREUVES

Pour donner des chances équitables à des équipes présentant un cursus ou des spécialités différentes, le concours s'articule autour de modules communs le matin et d'options/spécialisation thématiques l'après-midi, puis un pitch oral du projet devant le grand jury.

### III. EPREUVES PAR FACTION (APRÈS -MIDI)

Les équipes sont séparées en 7 factions selon leur spécialité / cursus : Codeurs, Business, Marketers, Financiers, Ingénieurs, Designers, Hackers. Les étudiants peuvent participer à différents challenges en fonction du programme de l'après-midi, chaque challenge dure 30 à 40min.

Coding Challenge | Business Challenge | Marketing Challenge | Fintech Challenge | Engineering Challenge | Design Challenge | Security Challenge

<p>○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>UNCOMMON (NON-GIBBERISH) BASE WORD</p> <p>ORDER UNKNOWN</p> <p>Tr0ub4dor &amp; 3</p> <p>CAPS?    COMMON SUBSTITUTIONS    NUMERAL</p> <p>PUNCTUATION</p> <p>(YOU CAN ADD A FEW MORE BITS TO PROBABLY FOR THE FIRST THREE BITS IF EXACT ONE OF A FEW COMMON SUBSTITUTIONS)</p>	<p>~28 BITS OF ENTROPY</p> <p>○○○○○○○○</p> <p>○○○○○○○○</p> <p>○○○○</p> <p>○○○○</p> <p><math>2^{28} = 3 \text{ DAYS AT } 1000 \text{ GUESSES/SEC}</math></p> <p>(FRAGILE: JITTER ON A WIRE REMOTE WEB SERVICE, YES, CROAKING A STORED HASH IS FASTER, BUT IT'S NOT WHAT THE AVERAGE USER SHOULD CARE ABOUT.)</p> <p>DIFFICULTY TO GUESS: EASY</p>	<p>WAS IT TROMBONE? NO, TROUBADOR. AND ONE OF THE 0s WAS A ZERO?</p> <p>AND THERE WAS SOME SYMBO... </p> <p>DIFFICULTY TO REMEMBER: HARD</p>
<p>correct horse battery staple</p> <p>○○○○○○    ○○○○○○    ○○○○○○    ○○○○○○</p> <p>FOUR RANDOM COMMON WORDS</p>	<p>~44 BITS OF ENTROPY</p> <p>○○○○○○○○○○</p> <p>○○○○○○○○○○</p> <p>○○○○○○○○○○</p> <p>○○○○○○○○○○</p> <p><math>2^{44} = 530 \text{ YEARS AT } 1000 \text{ GUESSES/SEC}</math></p> <p>DIFFICULTY TO GUESS: HARD</p>	<p>THAT'S A BATTERY STAPLE. </p> <p>CORRECT!</p> <p>DIFFICULTY TO REMEMBER: YOU'VE ALREADY MEMORIZED IT</p>

THROUGH 20 YEARS OF EFFORT, WE'VE SUCCESSFULLY TRAINED EVERYONE TO USE PASSWORDS THAT ARE HARD FOR HUMANS TO REMEMBER, BUT EASY FOR COMPUTERS TO GUESS.



## LES DIFFÉRENTS AWARDS MIS EN JEU

### MorpheusCup Winner 2015

Une seule équipe gagnante parmi les 10 grands finalistes.

### 19 Best Project Awards + 1 Special Jury Prize

Catégories : Business, Climate, Coding, Design, Engineering, FinTech, Food, Healthcare, Legal, Mobility, Procurement, Sharing, Space, Education, Gaming, Logistics, Insurtech, Smart culture et Wealth Management

### 7 MorpheusCup performers

Lauréats des awards spéciaux liés aux meilleurs performances dans les épreuves thématiques (après-midi)

Business team of the Year

Coding team of the Year

Engineering team of the Year

Design team of the Year

FinTech team of the Year

Marketing team of the Year

Security team of the Year



## CONTACT

*Fabien AMORETTI*

*fabien@morpheuscup.com*

*Tél : +352 26 27 69 25*

## FARVEST

10A, Rue des Mérovingiens

Z.I.A Bourmicht

L-8070 Bertrange

Luxembourg

[WWW.MORPHEUSCUP.COM](http://WWW.MORPHEUSCUP.COM)

[WWW.ICTSPRING.COM](http://WWW.ICTSPRING.COM) | [WWW.FARVEST.COM](http://WWW.FARVEST.COM)

