



EULEP

Concours de compétences Rapport

Livrable D6.4

Livrable n° 21



Co-funded by the
European Union

Table des matières

Introduction	3
1. Aperçu de la compétition.....	4
Domaines thématiques	4
Types de défis	4
Participants	6
Secteurs professionnels.....	6
Informations sur l'entreprise	7
Statut de formation EULEP	7
Organisation pratique	8
Lieu et équipement	8
Durée	8
Évaluation	9
Productions produites.....	13
2. Retours d'information	14
3. Témoignages des gagnants des concours de compétences	16
4. Conclusion	19

Introduction

EULEP rassemble 20 organisations issues de 8 pays, qui travaillent ensemble avec les objectifs suivants :

- rendre la formation professionnelle continue (FPC) plus attrayante pour l'apprentissage tout au long de la vie,
- proposer aux entreprises de nouveaux modules de formation sur mesure adaptés à leurs besoins en compétences dans des domaines axés sur l'innovation (intelligence artificielle, réalité virtuelle et innovation sociale),
- établir ou renforcer des triangles de connaissances aux niveaux régional et national grâce à la triangulation entreprise - fournisseur de formation professionnelle - Hub européen d'innovation numérique (EDIH),
- intégrer la formation professionnelle dans les stratégies de développement économique régional et renforcer sa gouvernance, la plaçant sur une voie durable.

L'attrait et l'excellence de la formation professionnelle peuvent être renforcés par des concours de compétences, qui favorisent et renforcent le développement professionnel des apprenants pour qu'ils aillent plus loin dans leur carrière. Parallèlement, les concours de compétences servent d'outil d'éducation informelle, qui complète directement les activités de renforcement des capacités menées dans le cadre du projet.

Dans le cadre du paquet de travail 6 (WP6), et sur la base d'une méthodologie commune (livrable D6.3/ n° 20), les partenaires du projet ont organisé des concours de compétences dans leurs pays respectifs.

Le présent rapport offre un aperçu des concours de compétences des pays participants et de leurs résultats.

Il commence par un aperçu des domaines thématiques choisis et des types de défis abordés, avant de présenter les profils des participants et leur implication antérieure dans l'EULEP. L'organisation pratique des concours est ensuite décrite, incluant le lieu, l'équipement et la durée. Le rapport poursuit en décrivant de manière résumée les critères d'évaluation et les parties prenantes impliquées avant d'élaborer sur la mise en œuvre des concours et leurs résultats. Il se termine par les retours des participants et les témoignages des gagnants des concours de compétences.

1. Aperçu du concours

Dans cette section, les domaines thématiques des concours sont énoncés, ainsi que les types de défis abordés.

La méthodologie commune des concours de compétences a offert des orientations générales aux partenaires du projet en ce qui concerne les domaines thématiques et les types de défis à relever, étant donné que chaque pays a personnalisé les formations EULEP pour répondre aux besoins de leurs entreprises. Les principaux critères pour définir le domaine thématique et le type de défi étaient la complémentarité des concours de compétences avec le renforcement des capacités dans EULEP et le lien entre le domaine thématique et une ou plusieurs matières de l'EULEP (Intelligence Artificielle – IA, Réalité Virtuelle – RV ou Innovation Sociale – IS).

Domaines thématiques

Dans tous les pays participants, les partenaires ont choisi leurs domaines thématiques en accord avec la méthodologie commune.

Sept pays ont choisi l'IA comme sujet principal pour leurs concours de compétences, cinq ont invité les participants à explorer la RV et quatre ont proposé l'IS. Comme on peut le voir dans le tableau ci-dessous, cinq des huit pays ont proposé des concours de compétences dans plusieurs domaines thématiques d'EULEP, tandis que l'Autriche, la France et l'Espagne ont proposé des concours dans les trois domaines thématiques.

Pays	Domaine thématique
Autriche	IA, RV, IS
Belgique	IA
Chypre	IA, RV
France	IA, RV, IS
Italie	IA
Lettonie	RV, IS
Espagne	IA, RV, IS
Türkiye	IA

Types de défis

En ce qui concerne les types de défis auxquels les participants ont dû faire face, deux grandes catégories peuvent être distinguées : les défis réels et les défis fictifs.

Dans le scénario de défi réel, les participants ont été invités à résoudre un problème lié à leur contexte professionnel ou organisationnel, par exemple en utilisant des outils d'IA générative pour la création de texte et de visuels dans un environnement professionnel (IA), en développant une vision stratégique de l'état actuel de leur organisation pour 2035 (IS), ou

en appliquant des compétences numériques avancées dans un contexte commercial, avec un accent sur l'IA et la RV/RA.

Dans le scénario de défi fictif, les partenaires du projet ont proposé un cas fictif aux participants, que ces derniers devaient résoudre grâce aux connaissances acquises via EULEP et avec l'accompagnement des formateurs. Deux exemples sont : 1) Concevoir une solution basée sur l'IA qui permet aux PME de gérer automatiquement les demandes d'informations provenant du site web ou d'autres canaux numériques, et de distinguer intelligemment : les prospects commerciaux (pour l'équipe commerciale), les questions génériques ou curieuses (réponses automatiques), et les jeunes talents intéressés par des stages ou des opportunités d'emploi (identifiés et « accrochés » par des réponses ciblées et un suivi initial) ; 2) Transformer une entreprise fictive de réseau de recharge pour véhicules électriques en un leader technologique basé sur les données, en prenant en compte trois tâches interconnectées : vision intelligente, solution intelligente, promotion intelligente.

Pour résoudre ces défis, les participants pouvaient s'inspirer de l'un des modules EULEP appris lors de la phase de renforcement des capacités et démontrer qu'ils avaient intégré les acquis d'apprentissage correspondants.

Pays	Type de défi	Sujet
Autriche	Réel	Les participants devaient élaborer une proposition d'innovation démontrant l'application pratique du contenu du cours.
Belgique	Réel	Le défi a encouragé les participants à identifier et automatiser des tâches professionnelles répétitives ou chronophages grâce à l'IA.
Chypre	Réel	Le type de défi abordé était basé sur des scénarios et orienté solutions, nécessitant que les participants développent et présentent des cas d'utilisation pratiques.
France	Réel	Pour le concours d'IA, les participants ont été invités à travailler sur un cas d'usage concret directement lié à leurs propres activités professionnelles, permettant d'évaluer la création de contenu soutenue par l'IA dans des conditions de travail réelles. La compétition RV portait sur l'utilisation professionnelle de la RV et de la réalité augmentée (RA). Le concours IS visait à évaluer la compréhension et l'application des concepts d'innovation sociale par les participants, avec un accent particulier sur les pratiques managériales et les postures de leadership.
Italie	Fictif	Les participants ont été appelés à inventer et à élaborer une solution originale à une version fictive mais concrète d'un problème proposé par l'enseignant, en utilisant ce qu'ils ont appris pendant le cours.
Lettonie	Réel	Lors de la compétition IS, les participants ont abordé le défi de la durabilité organisationnelle en analysant leurs structures actuelles et en identifiant les écarts sociaux ou environnementaux.

		Lors de la compétition RV, les participants ont dû analyser des problématiques réelles au sein de leur secteur ou organisation spécifique et proposer une solution réaliste basée sur la réalité virtuelle.
Espagne	Réel	IA: Optimisation des processus métier pour les PME RV: Application des technologies immersives dans les PME IS: Stratégie de transformation numérique pour l'innovation organisationnelle
Türkiye	Fictif	Les participants ont été mis au défi de transformer une entreprise fictive de réseau de recharge pour véhicules électriques en un leader technologique basé sur les données.

Participants

Au total, 160 participants se sont inscrits dans tous les pays et 149 ont participé aux concours et ont soumis leurs propositions.

Le nombre de participants variait considérablement d'un pays à l'autre et les partenaires du projet en Belgique ont eu les plus grands défis pour atteindre les participants potentiels. Parallèlement, la région de Bruxelles est également la plus petite région participant au projet, avec moins d'entreprises que les autres régions participantes. Le très grand nombre de participants en France s'explique par le fait que les concours de compétences faisaient partie des formations, alors que dans les autres pays, ils étaient organisés séparément la plupart du temps.

Pays	Nombre de participants
Autriche	6
Belgique	4
Chypre	8
France	60
Italie	7
Lettonie	28
Espagne	8
Türkiye	28

Secteurs professionnels

Les participants venaient d'un large éventail de secteurs professionnels, notamment :

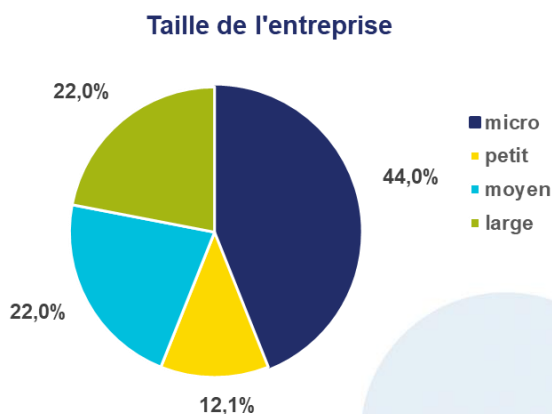
- Indépendants et propriétaires d'entreprises
- Formation et éducation
- Marketing et services aux entreprises
- Hospitalité et services

- Santé et services sociaux
- Construction et industrie
- Dirigeants d'entreprise et cadres
- Droit

Ils occupaient différentes fonctions/rôles au sein de leurs organisations. La plupart des répondants, près d'un tiers (31,5 %) étaient des employés. La catégorie « cadres intermédiaires » et « Autres » – comprenant des rôles tels que formateurs et freelances – représentaient chacune 20,7 % des répondants, tandis que 19,6 % occupaient des postes de direction. Il y avait peu de maîtres artisans (5,4 %) ou d'experts en informatique (2,2 %) parmi les répondants.

Les entreprises participantes

Selon les réponses reçues, les micro-entreprises représentaient le groupe majeur, 44 % des participants travaillant pour des micro-entreprises. En comparaison, 22 % des répondants travaillaient pour des entreprises moyennes ou grandes, tandis que 12,1 % travaillaient dans de petites entreprises.



Implication antérieure dans EULEP

A la question s'ils avaient participé aux sessions de renforcement des capacités dans EULEP, 70 % des répondants ont répondu positivement. Dans tous les pays participants, les partenaires du projet ont offert aux apprenants des sessions de renforcement des capacités la possibilité de participer aux concours de compétences. Comme l'offre suscitait parfois un intérêt limité parmi les apprenants, les partenaires autrichiens, belges, chypriotes et lettons se sont également adressés à la communauté d'affaires au sens large. En France, en Italie, en Espagne et en Turquie, les concours de compétences ont été intégrés à la phase de renforcement des capacités et faisaient partie du processus d'apprentissage et de l'évaluation finale.

Organisation pratique

Lieu et équipement

Dans six des huit pays participants, les concours se sont déroulés en ligne. À Chypre et en France, ils ont eu lieu en présentiel.

Lors des concours en ligne, des rapports dans différents formats (ppt ou pdf) devaient être soumis, ainsi que des présentations orales directes ou via vidéo. Aucun équipement spécifique n'était nécessaire pour cela, et les participants utilisaient leur propre logiciel/matériel informatique ainsi que des téléphones mobiles pour préparer leurs travaux.

Le concours de compétences de Chypre a été organisé dans les locaux de la chambre de commerce et d'industrie chypriote (CCCI), à Nicosie, Chypre. Les participants disposaient des infrastructures et des matériaux nécessaires pour livrer efficacement leurs présentations, notamment :

- Une Smart TV/écran d'affichage pour présenter leurs propositions,
- Un modèle de présentation structuré, aligné sur les critères d'évaluation, afin d'assurer la cohérence et la clarté dans toutes les soumissions,
- Soutien technique sur site pour faciliter la fluidité des présentations.

En France, le concours de compétences RV s'est déroulé sur la plateforme technique FORMED Campus à La Seyne-sur-Mer, un centre d'entraînement immersif équipé pour l'expérimentation en RV et RA. Les participants avaient accès à du matériel professionnel d'immersion, notamment des casques RV, des systèmes de simulation maritime, des tables tactiles collaboratives, des applications de réalité virtuelle et augmentée, ainsi que des murs immersifs interactifs.

Durée

La durée des concours individuels de compétences variait d'un pays à l'autre, selon les critères définis par les partenaires du projet pour leurs concours respectifs.

Le calendrier global des concours était la seconde moitié de 2025, et tous les pays s'y sont conformés. Les partenaires belges du projet ont organisé un second concours en février 2026 pour obtenir de meilleurs résultats, étant donné que la première édition avait attiré un très faible nombre de participants.

Le tableau ci-dessous présente un aperçu du cadre temporel par pays et des types de soumissions :

Pays	Période	Types de soumission
Autriche	Octobre – novembre 2025	Soumission du rapport en pdf ou ppt
Belgique	Octobre 2025 + février 2026	Résumé technique en PDF et présentation vidéo assistée par IA
Chypre	Décembre 2025	Présentation en direct
France	Novembre 2025	IA: campagne pour un nouveau produit/service ou mise à jour d'un produit existant RV: cas d'utilisation : discussion de groupe + quiz

		IS: activités en groupe + quiz
Italie	Juillet – septembre 2025	Soumission de documents en ppt et en vidéo
Lettonie	Novembre 2025	Soumission de supports audiovisuels, de rapports (pdf/word) et de présentations (ppt/canva)
Espagne	Novembre 2025	Soumission du rapport en pdf, présentations en diapositives ou vidéo
Türkiye	Septembre 2025	hackathon en ligne de 24 heures; Présentation en direct en ligne

Évaluation

Conformément à la méthodologie commune, des comités d'évaluation ont été nommés dans tous les pays participants pour évaluer les soumissions des concours de compétences.

Le tableau suivant présente un aperçu des différents acteurs impliqués dans chaque pays :

Type de parties prenantes	AT	BE	CY	FR	ÇA	LV	ES	TR
Formateur FP	X	X	X	X	X	X	X	X
Représentant de l'enseignement supérieur					X			X
Représentant de l'EDIH			X		X	X	X	X
Autorités publiques		X			X	X	X	X
Représentants d'entreprises	X	X	X	X	X	X		X
Experts externes	X	X	X		X	X		

Comme on peut le constater, au moins trois parties prenantes différentes ont été impliquées dans les processus d'évaluation.

Une brève description des processus d'évaluation dans les pays est décrite ci-dessous.

Autriche : Un processus d'évaluation en deux étapes a été suivi au cours duquel les participants ont d'abord soumis leur proposition écrite – rapport – par courriel et les cinq meilleures soumissions ont été invitées à présenter un pitch en ligne de 5 minutes, suivi d'une séance de questions-réponses avec le jury.

Le concours a été évalué par quatre juges (dont une femme), dont deux avaient déjà participé au projet EULEP et qui possédaient non seulement une expertise dans les domaines thématiques mais représentaient également les parties prenantes clés du projet.

Grille d'évaluation résumée :

Étape 1 – Rapport (maximum 70 points)	Étape 2 – Présentation en ligne (Top 5 participants, maximum 30 points)
Pertinence et innovation (21)	Innovation et créativité (15) – Originalité et pertinence pratique dans la présentation

Faisabilité et mise en œuvre (17.5)	Communication et présentation (15)
Impact et durabilité (14)	Total : 100 points (70 + 30) Bonus pour soumission anticipée : +5 %
Plan de communication (10.5)	
Conformité aux lignes directrices (7)	

Belgique : Les participants ont soumis leurs propositions, comprenant un rapport et une présentation vidéo assistée par IA, par courriel.

Quatre membres du jury ont examiné indépendamment les soumissions et ont attribué les notes dans la grille convenue afin d'assurer une évaluation initiale impartiale. Dans une seconde étape, ils ont tenu une dernière séance de délibération via Microsoft Teams pour parvenir à un consensus sur leur évaluation et déterminer les gagnants.

Grille d'évaluation résumée :

Pertinence de la tâche : 20 %
Ambition des objectifs : 20 %
Originalité et qualité de la solution : 30 %
Clarté du rapport et créativité vidéo : 30 %

Chypre : Le processus d'évaluation a été réalisé en direct lors de l'événement en présentiel, au cours duquel les participants ont présenté un pitch de 10 minutes. Les partenaires chypriotes ont opté pour une approche d'évaluation hybride : 70 % de pondération par le jury, 30 % de pondération par le public.

Chaque présentation a été évaluée qualitativement par le comité d'évaluation (jury) selon six critères clés d'évaluation. Le score final était calculé comme la somme des scores individuels, multipliée par la pondération respective de chaque critère.

Grille d'évaluation résumée :

Clarté et pertinence du défi 20 %
Qualité et pertinence de la solution (IA/VR) 25 %
Faisabilité et réalisme du plan de mise en œuvre 20 %
Bénéfices attendus et résultats mesurables 20 %
Innovation et créativité 10 %
Qualité de la présentation 5 %

France : Les soumissions sur l'IA ont été envoyées par courriel, tandis que les participants aux compétitions RV et IS ont participé à une série d'activités de groupe et de quiz individuels lors des ateliers de renforcement des capacités en présentiel.

Pour l'IA, tous les travaux soumis ont été évalués selon des critères qualitatifs prédéfinis.

Dans le cas de la RV, les participants ont été évalués à travers une combinaison d'activités pratiques, de travail réfléchi et d'évaluation des connaissances. Les lauréats ont été

sélectionnés en fonction des résultats du quiz, de la qualité de l'analyse SWOT et du niveau d'engagement tout au long des activités.

Pour l'IS, le processus d'évaluation comprenait deux composantes distinctes mais complémentaires. La première évaluation s'est basée sur un questionnaire en ligne développé spécifiquement pour l'atelier. Lors d'une seconde évaluation, la posture de leadership des participants pendant les activités interactives a été analysée. Les lauréats ont été sélectionnés sur la base du meilleur score combiné obtenu dans les deux composantes de l'évaluation.

Grille d'évaluation résumée :

IA	RV	IS
Pertinence et alignement avec les instructions initiales	Résultats du quiz	Résultats du questionnaire
Qualité et professionnalisme du résultat final	Qualité de l'analyse SWOT	Posture de leadership des participants pendant les activités interactives
Efficacité et potentiel de gain de temps démontré grâce à l'utilisation d'outils d'IA	Niveau d'engagement tout au long des activités	
Inclusion d'un élément créatif		

Italie : Les participants ont été invités à soumettre leurs propositions (scripts sous forme de diapositives, documents, vidéos de pitch) via un dossier en ligne partagé.

Un jury de 6 membres (le formateur du cours, un représentant de chaque partenaire italien et le coordinateur de l'I-Nest EDIH, qui a signé le protocole d'accord avec Unioncamere) a évalué les propositions selon des critères d'évaluation communément convenus. Les membres du jury travaillaient de manière indépendante, examinant toutes les œuvres correctement reçues. Les scores agrégés ont été calculés, puis présentés et discutés lors d'une réunion de consensus en ligne.

Grille d'évaluation résumée :

Originalité de la solution et capacité à atteindre les objectifs du concours - 30 points
Architecture à partir de la solution - 20 points
Prototype démonstratif (si présent, à présenter avec un clip vidéo) - 15 points
Évolutions ultérieures possibles rendues possibles par la solution proposée - 15 points
Qualité du matériel de présentation - 20 points

Lettonie : Pour l'IS, les participants devaient développer un portrait à double profil comparant l'état actuel de leur organisation (« Aujourd'hui ») à une vision projetée pour « 2035 ». L'évaluation s'est concentrée sur la trajectoire de développement et la viabilité des modèles d'innovation sociale proposés selon des critères d'évaluation prédéfinis.

Pour la RV, les participants devaient présenter un 'business case' complet pour l'intégration de la RV. Pour l'évaluation, une grille d'évaluation structurée a été utilisée, comprenant une

échelle de 4 points sur six indicateurs clés. Cela a permis aux membres du jury d'évaluer les concepts de mise en œuvre stratégique.

Dans les deux cas, les membres du jury ont déterminé les gagnants en se basant sur les résultats agrégés de l'évaluation et lors d'une discussion commune.

Grille d'évaluation résumée :

RV - échelle à 4 points (1–4)	IS
Description du problème	Analyse de la situation actuelle
Analyse de la situation	Vision du futur
Solution Description	Vision du développement numérique
Plan de mise en œuvre	Solutions d'innovation sociale
Ressources et risques	Qualité de présentation
Qualité de présentation	

Espagne : Les participants ont soumis leurs propositions via Moodle.

Après soumission, un processus d'évaluation en deux étapes a été mené afin d'assurer la transparence et la qualité. Une phase de sélection initiale a réduit le nombre total de projets de quinze à huit propositions présélectionnées. Les projets présélectionnés ont été évalués par un jury multidisciplinaire composé de deux représentants de chaque partenaire du nœud catalan (six jurés au total), sur la base de critères d'évaluation prédéfinis et transparents, incluant la pertinence, l'innovation, la faisabilité et le potentiel d'impact. Les membres du jury ont été sélectionnés pour leur expertise dans les domaines concernés, notamment dans l'enseignement supérieur, la formation professionnelle et la formation des adultes.

Grille d'évaluation résumée :

IA & RV	IS
Pertinence du Défi : 20 points	Innovation et créativité 20
Innovation et créativité 20	Plan de faisabilité et de mise en œuvre 30
Plan de faisabilité et de mise en œuvre 20	Impact des entreprises et durabilité 30
Impact des entreprises et durabilité 20	Communication et présentation 10
Communication et présentation 10	Intégration des résultats d'apprentissage EULEP 10
Intégration des résultats d'apprentissage EULEP 10	

Türkiye : L'évaluation a été organisée lors d'une session de présentation en direct en ligne à la fin du hackathon de 24 heures. Chaque équipe a présenté sa « feuille de route de la transformation de l'IA » au jury, suivie d'une séance de questions-réponses.

Le jury a évalué les propositions selon une grille d'évaluation spécifique totalisant 100 points et comptant 6 critères d'évaluation : analyse stratégique et vision, validité de la solution

technique, créativité et impact de la promotion, cohérence et régularité, compétences en présentation et travail d'équipe, ainsi que l'utilisation d'outils d'IA générative.

Grille d'évaluation résumée :

Analyse stratégique et vision : 20 points
Validité de la solution technique : 20 points
Créativité et impact de la promotion : 20 points
Cohérence et régularité : 15 points
Compétences en présentation et travail d'équipe : 15 points
Utilisation des outils d'IA générative : 10 points

Travaux soumis

Comme indiqué dans les sections précédentes du rapport, la grande majorité des résultats des concours de compétences étaient des rapports sous différents formats, présentations et vidéos.

Dans les cas « réels », les participants étaient parfois réticents à ce que leurs résultats soient largement partagés. Par conséquent, une sélection limitée de travaux est mentionnée ci-dessous.

Autriche : L'une des propositions gagnantes a proposé un système de tarification avancé piloté par l'IA, axé sur la tarification dynamique afin de réduire le gaspillage alimentaire tout en maintenant des rendements équitables pour les producteurs. Le système analyse les données de prix et de ventes en parallèle avec les tendances du marché afin d'identifier les points de prix optimaux, contribuant ainsi directement à la durabilité et à l'efficacité économique des chaînes de valeur régionales.

France : L'un des projets gagnants a été soumis par une micro-entreprise. Grâce aux cours EULEP sur l'IA, le gagnant a pu intégrer l'IA comme levier structurant dans l'offre de services de l'entreprise, influençant positivement la manière dont l'entreprise interagit avec les clients et lui permettant d'élargir son portefeuille de services.

Italie : Un projet « Engagement client et talents piloté par l'IA » a obtenu les meilleurs scores parmi les participants aux concours de compétences italiens. Le projet vise à transformer le principal point de contact numérique de l'entreprise, passant d'un centre de coûts réactif à un moteur proactif de croissance et d'avantage concurrentiel. La solution proposée est le développement d'un « Moteur d'Intelligence Propriétaire » : un système avancé qui transforme les données brutes (courriels, demandes web, applications) en prévisions. L'objectif est de faire évoluer le modèle économique, permettant à l'entreprise d'anticiper les besoins des clients et de répondre avec une rapidité et une précision inégalées par les concurrents, ce qui conduit à une collaboration accrue et à des interactions plus intelligentes.

Après avoir présenté la vision stratégique et la proposition de valeur du projet, la planification formelle est décrite, en exposant les aspects techniques en termes de

technologie à utiliser ainsi que les aspects financiers. Une stratégie d'adoption et une gestion du changement aident à naviguer dans la mise en œuvre et les aspects ressources humaines du processus de transition numérique.

Espagne : L'une des propositions des lauréats portait sur la mise en œuvre de l'IA pour la gestion des ateliers et des pièces détachées dans leur organisation. L'objectif était d'améliorer les opérations quotidiennes de l'atelier et la gestion des pièces, notamment : interpréter les demandes de pièces par voix/texte en langage naturel, un diagnostic assisté par IA à partir de descriptions orales de symptômes, des besoins prédictifs pour les pièces et la maintenance, une planification/priorisation plus intelligente des ateliers, ainsi que des rapports et alertes automatisés. Il est conçu pour être mis en œuvre progressivement en étapes avec des indicateurs de réussite clairs tels que la réduction du temps de réparation/diagnostic, la réduction des erreurs dans la commande de pièces et la diminution des achats urgents dus à des problèmes de stock.

Türkiye : Dans un cadre fictif, le projet gagnant a développé un système d'IA appelé « SmartLocateAI » qui aiderait à optimiser l'utilisation des stations de recharge pour véhicules électriques, maximisant ainsi le retour sur investissement et la satisfaction des utilisateurs. Le projet a commencé en partant du principe que le choix de mauvais emplacements pour les stations de recharge électrique entraînait des files d'attente dans certaines stations tandis que d'autres restaient sous-utilisées.

Le système d'IA analyse les données historiques des stations et les facteurs environnementaux afin de recommander les emplacements les plus appropriés pour les nouvelles stations de recharge. Il collecte une large gamme de données (taux d'occupation des stations existantes, densité de trafic, nombre de stations, types de localisation...) puis émet des prédictions de performance et attribue des scores aux stations (haute, moyenne ou faible efficacité).

Les avantages concrets attendus par la mise en œuvre du système SmartLocateAI incluent une atteinte plus rapide des taux d'occupation optimaux grâce à une sélection plus précise des emplacements, la prévention du gaspillage de ressources en évitant les zones peu performantes, et une meilleure expérience utilisateur en répartissant la demande plus efficacement.

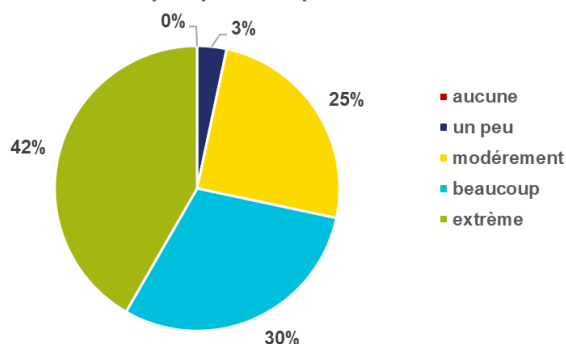
En plus d'être célébrés au niveau national et régional, les lauréats des concours de compétences ont été invités à la conférence finale du projet à Bruxelles et un bon nombre ont participé activement aux tables rondes et aux sessions de questions-réponses au cours de la journée.

2. Retours d'information

Les partenaires du projet ont recueilli les retours des participants aux concours de compétences et, en tenant compte des réponses reçues, l'activité a été considérée comme une expérience positive pour eux.

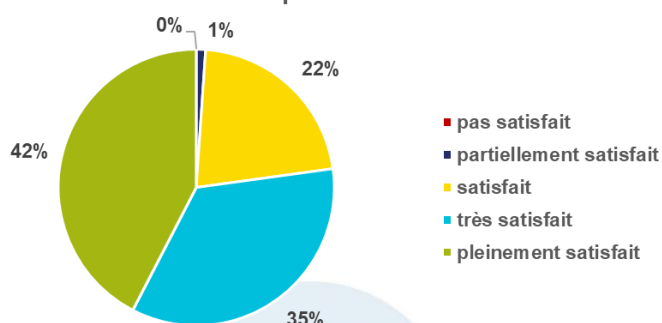
Lorsqu'on leur a demandé dans quelle mesure ce défi a aidé les candidats à acquérir de nouvelles perspectives pour leur travail, près des trois quarts des répondants ont déclaré qu'il les avait aidés dans une large ou très grande mesure.

Dans quelle mesure ce défi vous a aidé d'acquérir de nouvelles perspectives pour votre travail?



Un nombre similaire de participants a exprimé un niveau élevé de satisfaction face à l'activité, affirmant être soit très satisfaits, soit pleinement satisfaits.

A quel point êtes-vous satisfait du concours de compétences?



Les participants ont également partagé ce qu'ils ont trouvé le plus utile dans les concours et un résumé des principaux commentaires peut être trouvé ci-dessous :

- L'opportunité d'acquérir de nouvelles perspectives, de réfléchir de manière critique à son travail et de s'engager dans des tâches pratiques.
- Application des outils appris dans les modules EULEP.
- Exposition à des situations professionnelles réalistes sans risques pour la sécurité.
- Échange entre pairs et apprentissage collectif.
- Conseils et soutien.
- L'opportunité d'appliquer les connaissances nouvellement acquises dans un contexte commercial réel.
- La transition de l'apprentissage théorique à la mise en œuvre pratique a permis aux participants de consolider leur compréhension de l'intelligence artificielle et d'évaluer de manière critique son potentiel réel et ses limites dans un contexte organisationnel.
- Découvrir les outils, les fonctionnalités et leur application métier.

3. Témoignages des gagnants des concours de compétences

Dans le but de poursuivre la promotion de l'EFP et des concours de compétences, le consortium a décidé de recueillir les témoignages des gagnants des concours de compétences et de les diffuser jusqu'à la fin du projet.

Une variété de témoignages a été reçue, tous témoignant de l'appréciation des participants pour la compétition ou de ce qu'ils en ont appris.

Les témoignages sont également disponibles sur le site du projet EULEP dans la section résultats : <https://eulep.eu/results/>.

SKILLS COMPETITION



Notre véritable défi n'était pas de rivaliser avec les autres, mais de remettre en question nos propres idées reçues sur ce que l'IA peut apporter à une petite entreprise. Dès que nous avons cessé de considérer l'IA comme un sujet d'études pour commencer à la voir comme un outil permettant de résoudre un problème précis, tout s'est mis en place."



SKILLS COMPETITION



L'IA est un terme succinct qui couvre un vaste champ de possibilités. L'objectif pour l'être humain est donc de déterminer comment les travailleurs et les entreprises peuvent innover de la manière la plus efficace possible."

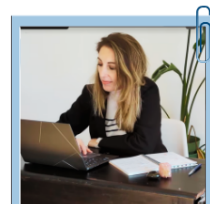


SKILLS COMPETITION

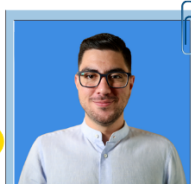


Qu'est-ce qui m'a le plus plu ? L'équilibre entre une bonne compréhension des avantages de l'IA et une conscience réaliste de ses limites et de ses risques."




SKILLS COMPETITION

ELODIE DI BONO
 Elodie Di Bono Consulting, BE

L'IA ne vient pas nous remplacer ; elle nous montre à quel point nous pouvons nous améliorer.”


SKILLS COMPETITION

CHARIS MAIMARIS
 Marketing Manager, Knowledgecy, CY


L'innovation prend toute sa valeur lorsqu'elle résout un véritable problème du quotidien. Ce concours m'a montré que l'IA est particulièrement utile non pas lorsqu'elle remplace les humains, mais lorsqu'elle aide les équipes à travailler plus vite, à mieux communiquer et à rester cohérentes.”


SKILLS COMPETITION

ANDREAS ZELOU
 IT Manager, C.G. Papaliosou LTD, CY

Les commentaires des mentors et des juges m'ont aidé à simplifier le scénario et à renforcer les contrôles des risques (intervention humaine). Le succès vient de l'action, pas de plans parfaits.”


SKILLS COMPETITION

BEGGA AMOUGOU
 Nutrition Strategy Consultant, Bea Nutrition & Performance, FR


L'IA ne remplace pas les humains ; elle leur offre un cadre leur permettant de mettre pleinement à profit leur expertise. L'innovation commence là où s'arrête la peur de l'inconnu. Ce concours m'a appris que l'agilité technologique est une compétence essentielle pour l'assistance de demain.”




SKILLS COMPETITION


MATTIA GENTILI
 Italian Chartered Building Surveyor,
 Studio Tecnico Geniale, IT

Se former aux nouvelles technologies, voilà la véritable « intelligence artificielle ».”


SKILLS COMPETITION


PAOLO VEZZALI
 Independent Business Advisor, IT



L'intelligence artificielle ne crée de la valeur que lorsqu'elle est efficacement intégrée aux processus opérationnels et alignée sur les capacités humaines et organisationnelles ; l'innovation ne repose pas uniquement sur la technologie, mais aussi sur la manière dont celle-ci est mise en œuvre, de façon responsable et stratégique.”


SKILLS COMPETITION


SIMONA POLLORSI
 Administrative Manager, LAURINI
 OFFICINE MECCANICHE SRL, IT

Grâce à ce concours, j'ai découvert des outils d'IA que je ne connaissais pas, et j'ai réalisé à quel point ils pouvaient facilement s'adapter à la réalité de notre entreprise.”


SKILLS COMPETITION


DAVID ENRICH
 Software Engineer, BonÀrea, ES



Du point de vue de l'employeur, nous sommes constamment à la recherche de formations continues en IA, mais il est souvent difficile de trouver des programmes qui soient à la fois de grande qualité et réellement adaptés aux besoins concrets des entreprises. Ce que j'ai apprécié chez EULEP, c'est qu'il est conçu pour combler précisément ce fossé entre la théorie et la mise en pratique.”




SKILLS COMPETITION


Ce concours n'a pas été pour moi une simple expérience technologique ; cela m'a permis de découvrir mes propres limites. Les outils d'IA que j'ai appris à maîtriser ont joué le rôle d'un « deuxième cerveau », nous permettant de fonctionner véritablement comme une équipe soudée, capable de combler les lacunes dans les ensembles de données, de prendre des décisions rapides et de finaliser une présentation professionnelle en quelques minutes."


SKILLS COMPETITION


La véritable innovation ne consiste pas seulement à utiliser de nouveaux outils ; il s'agit de découvrir comment se réinventer grâce à eux. Ce soir-là, alors que le temps était compté et les ressources limitées, j'ai compris que lorsque la bonne technologie rencontre la bonne vision, le mot « impossible » n'est plus qu'un simple mot."



4. Conclusion

Les concours de compétences dans le cadre de l'EULEP se sont révélés être des outils utiles pour la promotion de la formation professionnelle continue dans les pays participants et les participants ont été très satisfaits des résultats.

Les participants étaient en mesure d'utiliser l'apprentissage EULEP acquis dans des situations réelles, même ceux qui soumettaient un projet pour une entreprise fictive, et pouvaient constater l'utilité de la formation pour leur travail.

Les partenaires du projet ont choisi différents modes de mise en œuvre pour les concours, en tenant compte des particularités de leurs territoires respectifs en termes d'intérêt des entreprises pour les sujets EULEP et de leur disponibilité.

Pour les futures éditions potentielles de ce type de concours de compétences impliquant des entreprises, une phrase est à garder en tête : Rester court, pragmatique et fondé sur la réalité. Le temps est de l'argent pour les entreprises, et elles devront trouver un retour sur investissement.



 EUROCHAMBRES

UNIONCAMERE

**tepav**

Le présent rapport a été rédigé par Eurochambres.

© EULEP 2026

La reproduction de toute information présentée ici est autorisée à condition qu'elle ne soit pas modifiée et que la source soit citée.

Cette œuvre ne contient que des informations générales, en aucun cas le contenu ne peut être considéré comme un conseil professionnel.

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'EACEA. Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenus responsables.

