

JEU DE GÉNIE 2026



Délégation de l'école de technologie supérieure (ETS)



LES JEUX DE GÉNIE

En 1990, les Jeux de Génie ont été lancés à travers le Québec, devenant ainsi **la plus grande compétition multidisciplinaire d'ingénierie au Canada**. Cette compétition d'une durée de cinq jours se tient en janvier et réunit plus de 500 étudiant.e.s en ingénierie. La délégation de l'École de technologie supérieure (ÉTS) affrontera 14 facultés d'ingénierie à travers des épreuves intellectuelles, sportives, socioculturelles, robotiques et entrepreneuriales.



La 35^e édition des Jeux de Génie repose sur quatre piliers essentiels:



La camaraderie



L'humanité



L'impact



La créativité

LA DÉLÉGATION

Les Jeux de Génie offrent à la relève en ingénierie la précieuse opportunité de tisser des **liens professionnels** dès le début de leur parcours. La rencontre de collègues appelés à œuvrer dans des domaines connexes facilitera également l'établissement de futures **collaborations**. Cette compétition permet aux futur.e.s ingénieur.e.s d'être les artisans de l'innovation et du changement de **demain**.



DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

COMPÉTITIONS ACADÉMIQUES

Les compétitions académiques comprennent des examens **théoriques** et **pratiques** couvrants tous les domaines du génie.

L'épreuve de la **Majeure** est une compétition où les délégué.e.s travaillent ensemble pour analyser, réaliser et concevoir un prototype qui répond à un cahier des charges. La compétition de **Génie Conseil** demande aux participant.e.s de résoudre une problématique et ainsi, présenter leur solution au jury. La compétition **La Capitale** est une compétition où les délégué.e.s doivent faire la conception d'une solution multidisciplinaire qui répond à une problématique de nature civil.

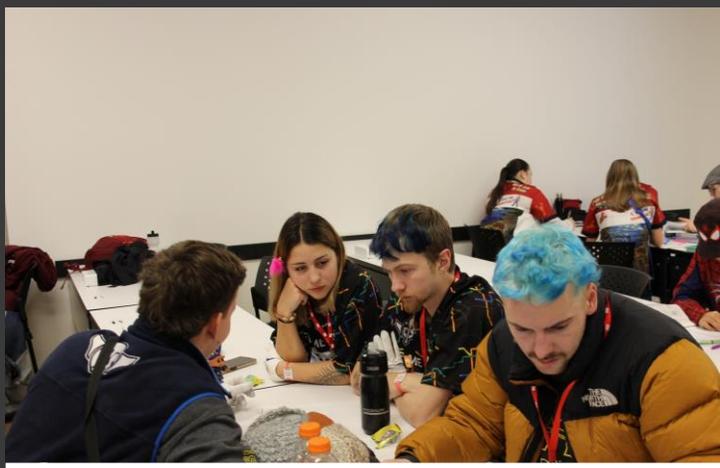
COMPÉTITIONS SPORTIVES

Les délégué.e.s s'affrontent lors de diverses épreuves sportives, incluant des sports **extérieurs**, en **piscine**, en **intérieur**, une épreuve **surprise**, ainsi qu'un tournoi **eSport**. Ces épreuves évaluent à la fois la condition physique et l'esprit d'équipe des délégués.

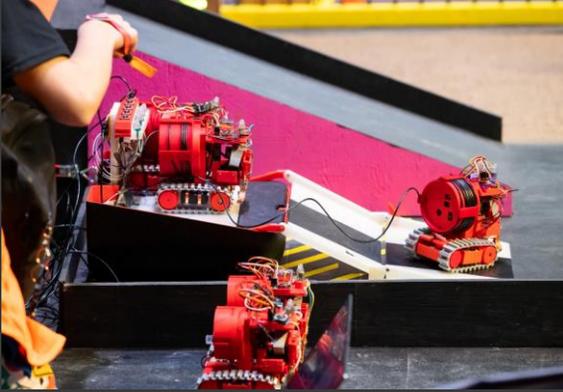
COMPÉTITIONS SOCIOCULTURELLES

Les épreuves culturelles se divisent en trois catégories : le **débat oratoire**, l'**improvisation** et le **génie en herbe**. Lors des débats, les participant.e.s doivent élaborer rapidement un argumentaire complet et structuré.

L'improvisation exige des joueurs qu'ils fassent preuve de créativité, de spontanéité et d'esprit d'équipe. Enfin, le génie en herbe met à l'épreuve les connaissances générales des participant.e.s.



Machine 2025 (Photo)

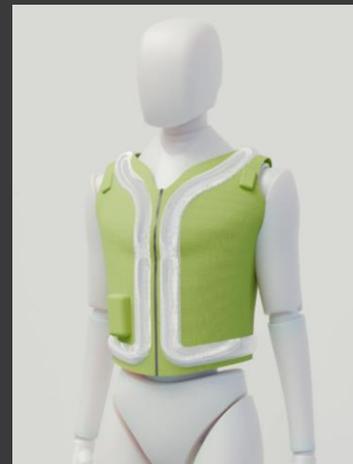


LA MACHINE ROBOTIQUE

Le défi de la Machine implique la **conception** et la **fabrication** d'un engin robotisé pour relever un défi spécifique, selon un cahier des charges qui diffère chaque année. Cette épreuve nécessite l'intégration de différentes disciplines (électrique, mécanique, logiciel, etc.) pour créer un prototype capable d'accomplir une série de tâches contrôlées par télécommande. Il s'agit d'une épreuve cruciale de la compétition, car elle évalue la capacité des participants à **concevoir**, à faire preuve de **créativité** et d'**innovation**.

LA COMPÉTITION ENTREPRENEURIALE

La compétition entrepreneuriale, établie sur 4 mois, consiste en équipe à créer une entreprise viable selon un cahier des charges préalablement donné. Cette compétition vise à stimuler les étudiant.e.s et à envisager la **commercialisation** de leurs projets tout en leur fournissant les compétences nécessaires. Ils doivent ainsi apprendre à cerner les **besoins** du marché, évaluer la **concurrence**, élaborer des **plans d'affaires** et **communiquer** efficacement leurs idées aux investisseurs potentiels.



Prototype 2025 (photo)

DEVENIR PARTENAIRE

Depuis de nombreuses années, les Jeux de Génie maintiennent des relations de **confiance** avec nos partenaires. En vous associant à la délégation de l'École de technologie supérieure (ETS), vous bénéficierez d'une **visibilité** auprès de 450 étudiants issus de 14 universités d'ingénierie du Québec, de l'Ontario, du Nouveau-Brunswick ainsi que d'un large éventail de publics, de médias et de juges provenant de diverses entreprises et sphères.

En investissant plus de 3 500 \$, vous pouvez doubler votre visibilité corporative en obtenant une **exposition** auprès de notre délégation, ainsi qu'auprès du service aux diplômés et à la philanthropie de l'ÉTS.

En vous engageant avec nous, vous aurez une visibilité garantie auprès de la communauté des étudiants en ingénierie, des diplômés, des partenaires d'affaires de l'ÉTS et du grand public. C'est aussi l'occasion idéale pour lancer votre processus de **recrutement**.



PLAN DE PARTENARIAT

	Platine	Or	Argent	Bronze	Supporteurs
Avantages offerts	4500 \$ et +	3500\$ à 4499\$	2500\$ à 3499\$	1500\$ à 2499\$	1499 \$ et -
Visite en entreprise ou lunch & learn un midi à l'école					
Vêtement de la délégation à l'effigie de l'entreprise avec logo, jour au choix*					
Nom et logo de l'entreprise sur la Machine					
Accès aux informations des membres de la délégation					
Nom de l'entreprise et/ou logo sur le Jersey					
Taille et emplacement du logo sur le jersey	Grand, avant du jersey	Grand, avant du jersey	Moyen, arrière du jersey	Moyen, arrière du jersey	
Remise de la plaque honorifique des Jeux de génie de l'ÉTS 2026					
Invitation à la soirée commanditaires pré-jeux (Septembre 2025)					
Remerciements sur nos réseaux sociaux	Individuel	Individuel	Groupé	Groupé	Groupé
Invitation au cocktail de remerciement des commanditaires après les Jeux (Janvier 2026)					

*Certaines exceptions peuvent s'appliquer

Il est à noter qu'il y a toujours possibilité de personnaliser les options selon vos besoins et vos désirs.





CONTACTEZ-NOUS!



Evelyne Fortin

VP Partenaires

Délégation ÉTS Jeux de Génie 2026

partenaires@jdg.aeets.com

Tél: 514-919-8434

1100 Rue Notre-Dame Ouest

Montréal, QC

H3C 1K3



[Jeux de Génie ÉTS](#)



[Jdgets](#)



[Jeux de Génie de l'ÉTS](#)

VOTRE SOUTIEN EST LE MOTEUR QUI
PROPULSE LA DÉLÉGATION DE L'ÉTS
VERS L'EXCELLENCE. REJOIGNEZ-
NOUS POUR FAIRE **BRILLER** NOS
TALENTS ET **MARQUER** ENSEMBLE
L'HISTOIRE DES JEUX DE GÉNIE!

