

FIRST® Tech Challenge 2025-2026

Planning du Coach

11 Semaines

Et

6 Semaines

1. Introduction : qu'est-ce que la FTC et à quoi sert ce guide ?

1.1 La FIRST® Tech Challenge, c'est quoi ?

La FIRST® Tech Challenge est un programme centré sur l'élève qui vise à offrir aux élèves une expérience unique, stimulante et enrichissante. Chaque année, les équipes se lancent dans un nouveau jeu où elles conçoivent, construisent, testent et programment des robots autonomes et pilotés qui doivent effectuer une série de tâches lors des matches. Pour en savoir plus sur la FIRST® Tech Challenge et les autres programmes FIRST®, visitez le site <https://robotiquefirstfrance.org/>

1.2 Professionnalisme coopératif®

FIRST® utilise ce terme pour décrire l'intention derrière nos programmes.

Le Professionnalisme coopératif® est une façon de faire les choses qui encourage le travail de haute qualité, et met l'accent sur le respect des individus et de la communauté.

Le Dr Woodie Flowers explique le professionnalisme coopératif dans cette [vidéo \(voa\)](#).

1.3 A quoi sert ce planning ?

Ce document suggère une liste d'étapes que les équipes peuvent suivre pour construire un robot avant de participer à une des compétitions régionales du Défi Robotique. En utilisant le guide de survie, ce planning vous permet de suivre une ligne directrice vous permettant de construire un robot avant la compétition. L'objectif de ce planning est de permettre aux équipes de construire un robot capable d'effectuer 40 % du jeu de l'année.

Ce planning permet aussi aux équipes qualifiées pour la finale nationale et les autres équipes non-qualifiées de continuer à itérer et perfectionner leurs robots jusqu'au 21 mars 2026.

Ce planning reste une suggestion pour vous aider dans votre organisation. Certaines équipes seront plus rapides, d'autres plus lentes. Néanmoins, en suivant le rythme de ce planning, vous êtes assurés d'avoir un robot fonctionnel pour la compétition.

2 Planning

Ce planning se découpe en deux parties. La première partie s'étend du 03/11/2025 (lundi) jusqu'au 17/01/2026 (samedi) soit 11 semaines. La deuxième partie s'étend du 9/02/2026 (lundi) jusqu'au 21/03/2026 (samedi). Cela signifie que ce planning s'étale sur 7 semaines. Il démarre entre la 3^{ème} et la 4^{ème} semaine de compétition, le 9/02/2026 et se termine lors de la finale nationale le 21/03/2026. La première partie du planning sera découpé en 11 segments tandis que la deuxième sera découpée en 6 segments. Chaque segment correspond à un segment avec plusieurs tâches.

Première partie du planning du 03/11/2025 au 17/01/2025

Semaine 1 (03/11/2025 – 10/11/2025)

- Comprendre les valeurs de [FIRST](#)
- Découvrir le Team Center, site ressources pour les équipes : [Team Center](#).
- Découvrir le centre académique pour trouver approfondir les connaissances de l'équipe.
- Comprendre le manuel de jeu : [Manuel de jeu](#)
- Comprendre les mises à jour du manuel de jeu (version anglaise pour l'instant) :
- Commencer à organiser le cahier d'ingénierie, le document de présentation du travail de l'équipe.

Semaine 2 (10/11/2025 – 17/11/2025)

- Brainstorming sur les fonctionnalités du robot
- Début de la construction du châssis. Se référer au manuel de montage correspondant à son kit de démarrage boîte orange/REV Robotics
- Commencer à réfléchir à l'image de l'équipe : nom d'équipe, logo, couleurs etc.
- Commencer à réfléchir à la communication de l'équipe sur les réseaux sociaux : choix des réseaux, types de publication, matériel nécessaire, etc.
- Se renseigner sur les bourses disponibles pour son équipe :
<https://teamcenter.robotiquefirstfrance.org/les-cours/>

Semaine 3 (17/11/2025 – 24/11/2025)

- Continuer à construire le châssis
- Commencer à réfléchir à des idées de prototype pour attraper des artefacts
- Commencer à sélectionner les prix que l'équipe va essayer d'obtenir
- Continuer à travailler sur les bourses disponibles

Semaine 4 (24/11/2025 – 01/12/2025)

- Finir le châssis
- Commencer à découvrir la programmation
- Continuer à sélectionner les prix que l'équipe veut atteindre
- Ne pas oublier de préparer le cahier d'ingénierie pour la compétition
- Pour les mentors : date butoir le 15/12/2025 pour régler l'inscription à la compétition de 270€.

Semaine 5 (01/12/2025 – 08/12/2025)

- Commencer à faire un brainstorming sur la solution pour attraper des artefacts
- Continuer de travailler sur l'image de l'équipe
- Commencer les premières publications sur les réseaux sociaux.

Semaine 6 (08/12/2025 – 15/12/2025)

- Commencer à travailler sur la solution pour attraper des artefacts
- Continuer de progresser en programmation

- Ne pas oublier de préparer le cahier d'ingénierie pour la compétition
- Commencer à préparer le déplacement à la compétition
- Continuer de remplir les formulaires de bourses et trouver d'autres sources de financement.
- Commencer à travailler sur l'image de l'équipe pendant la compétition : T-Shirt, Stand de la compétition, visuels, etc.

Semaine 7 (15/12/2025 – 22/12/2025)

- Semaine libre pour rattraper le retard accumulé sur les semaines précédentes
- Continuer à travailler sur l'image de l'équipe pendant la compétition : T-Shirt, Stand de la compétition, visuels, etc.
- Continuer à préparer le déplacement à la compétition
- Revoir les 6 semaines précédentes pour prendre le temps d'avancer sur les différentes tâches en retard.

Semaine 8 (22/12/2025 – 29/12/2025)

- Vacances Scolaires

Semaine 9 (29/12/2025 – 05/01/2026)

- Vacances Scolaires

Semaine 10 (05/01/2026 – 12/01/2026)

- Continuer à travailler sur la solution pour attraper des artefacts
- Continuer de progresser en programmation
- Continuer de préparer le cahier d'ingénierie pour la compétition
- Continuer à préparer le déplacement à la compétition
- Continuer de remplir les formulaires de bourses et trouver d'autres sources de financement.
- Continuer à travailler sur l'image de l'équipe pendant la compétition : T-Shirt, Stand de la compétition, visuels, etc.

Semaine 11 (12/01/2026 – 19/01/2026)

- Finir la construction du robot
- Finaliser l'organisation du déplacement de l'équipe à la compétition
- Travailler sur la programmation du robot
- Entraîner le pilote
- Commencer à travailler sur la période autonome
- Continuer d'alimenter les réseaux sociaux en contenu et continuer de travailler sur l'image de l'équipe
- Compétition

Deuxième partie du planning du 9/02/2026 au 21/03/2026

Semaine 1 (9/02/2026 – 16/02/2026) - en fonction des vacances scolaires

- Faire la rétrospective de la compétition
- Pour les mentors : date butoir 72h après qualification pour payer l'inscription à la finale nationale de 150€.
- Pour les mentors : Préparer les éléments administratifs nécessaire en cas de qualification pour le FIRST Championship au Texas, USA.
- Commencer à préparer le voyage pour la finale nationale
- Faire le bilan sur les choses à améliorer sur le robot

Semaine 2 (16/02/2026 – 23/02/2026) - en fonction des vacances scolaires, vacances scolaires

- Vacances Scolaires

Semaine 3 (23/02/2026 – 02/03/2026) - en fonction des vacances scolaires, vacances scolaires

- Vacances Scolaires

Semaine 4 (02/03/2026 – 9/03/2026) – en fonction des vacances scolaires

- Faire le point sur les prix et le cahier d'ingénierie
- Continuer de préparer le voyage pour la finale nationale
- Commencer à améliorer son robot
- Prévoir des T-Shirts d'équipe pour la compétition et autres accessoires (pins, chapeaux, etc.). Vous pouvez aussi fabriquer une mascotte d'équipe pour la finale nationale si besoin

Semaine 5 (9/03/2026 – 16/03/2026)

- Continuer de préparer le voyage pour la finale nationale
- Continuer à améliorer son robot
- Améliorer la programmation
- Prévoir des T-Shirts d'équipe pour la compétition et autres accessoires (pins, chapeaux, etc.). Vous pouvez aussi fabriquer une mascotte d'équipe pour la finale nationale si besoin
- Préparer le passage devant les juges.

Semaine 6 (16/03/2026 – 23/03/2026)

- Finir les derniers préparatifs pour la compétition
- Entraînement du pilote
- Finaliser l'organisation pour le déplacement à la compétition
- Continuer d'alimenter les réseaux sociaux en contenu et continuer de travailler sur l'image de l'équipe
- Compétition