

***CAMERA-DREAM* : Une étude du Web de données dans le contexte d'un projet universitaire**

Patrick Giroux*, Esther Nicart**

*Cassidian, EADS, Parc d'Affaires des Portes B.P. 613, 27106, Val-de-Reuil Cedex
patrick.giroux@cassidian.com,

**Université de Rouen, 1, rue Thomas Becket, 76821, Mont-Saint-Aignan Cedex
esther.hoare@etu.univ-rouen.fr

Résumé. L'enseignement dispensé dans le cadre du Master Génie Informatique et Logiciel de l'Université de Rouen inclut un projet de grande envergure qui mobilise chaque année tous les étudiants de la promotion. En 2012-2013, ce projet intitulé *CAMERA-DREAM* visait à constituer une base de connaissance consacrée au cinéma et publiable sur le Web en accès ouvert. Pour exploiter le contenu de cette base, une application de filtrage collaboratif devait être développée afin de permettre à un internaute de sélectionner des films répondant à ses goûts et à ses attentes. Pour atteindre ces différents objectifs, la modélisation d'une ontologie du cinéma et la définition d'un algorithme de calcul de distance sémantique constituaient des prérequis.

1 Contexte du projet

1.1 Cadre universitaire

CAMERA-DREAM est un projet proposé aux étudiants du Master Génie Informatique Logicielle de l'Université de Rouen lors de l'année universitaire 2012-2013. Cette application a été développée dans le cadre de l'enseignement de gestion de projet informatique qui tient une place majeure dans le cursus et qui fait l'objet de travaux pratiques importants. En première année, les étudiants reçoivent un enseignement théorique basé sur les méthodes agiles et doivent réaliser un projet annuel en équipes de 5 ou 6 étudiants. Les étudiants acquièrent à cette occasion une première expérience de gestion de projet. A partir d'un sujet proposé par l'équipe enseignante, ils doivent s'organiser en équipes, spécifier précisément l'application qu'ils vont réaliser, planifier son développement, documenter sa conception et ses tests, etc. En seconde année, juste avant de partir en stage de fin d'étude, un projet de plus grande envergure est proposé sur une période de 12 semaines dont la moitié est entièrement consacrée au développement de l'application dans des conditions comparables à celles du monde industriel et dans un environnement proche de celui de l'entreprise.