

Ingénierie 4ème année - workshop 1 (Semestre 1)

du 17 au 21/10/2016

Objectif du workshop

Conception et développement d'une application mobile pour smartphone « Booking my Training » (Aide à la recherche de stage en temps réel)

Le principe est le même que celui du site booking.com. Au lieu de réservations d'hôtels, il s'agit de trouver et postuler à un stage dans une entreprise. Tout comme ce site, il est impératif d'avoir des éléments sur :

- 1- L'entreprise qui offre le stage : nombre de salariés – management social ou non – prime de stage ou non - nombre de stagiaires etc..... (fiche signalétique avec des indicateurs parlant pour un futur stagiaire de votre âge...) ;**
- 2- Le stage en soi : type de mission – département ou service etc ;**
- 3- Quand l'utilisateur se connecte, l'interface lui affiche le nombre de personnes consultant l'offre de stage à cet instant ainsi que le nombre de postulants en temps réel;**
- 4- A la fin du stage, le stagiaire a la possibilité de noter l'entreprise et le stage (nombre d'étoiles à prévoir).**

Livrables attendus :

- L'application mobile fonctionnelle pour tout type de smartphone (au minimum sous android et ios). La gestion des stages se fait en temps réel. Il est nécessaire d'adopter une approche Client.**

Compétences transversales et professionnelles visées

- Travailler de façon autonome vers un objectif commun à toute l'équipe
- Collaborer et travailler en équipe
- Communiquer et rendre compte auprès de ses partenaires et de sa hiérarchie
- Rechercher des solutions innovantes
- Concevoir un cahier des charges
- Concevoir une solution applicative répondant aux besoins de l'utilisateur
- Développer une solution applicative mobile utilisant un ou des langages de programmation de son choix
- Concevoir, exploiter et administrer une Base de données

Votre Boîte à outils pour ce Workshop

- Langages de programmation à utiliser : libre(s) au choix des équipes
- SGBD libre au choix des équipes
- Hébergement du site : libre, au choix des équipes
- AGL (Atelier de Génie Logiciel) : libre au choix des équipes (ex. : ArgoUML)
- Utilisation du réseau social Yammer (microsoft365)
- Utilisation de la plateforme MyLearningBox et du pack EPSI
- Salle Visio 10063912
- Une boîte mail commune : workshopI4.1617@gmail.com - tout doc déposé doit être nommé en objet par le nom du Campus + nom de l'Equipe (merci de respecter cet impératif)

Organisation générale – Dates à retenir

- Equipes de 5 apprenants maximum (constituées par les référents du campus)
- Evaluations individuelles & par équipe via la plateforme MyLearningBox : Lundi 17/10 – Mardi 18/10 – Mercredi 19/10
- Elimatoire : Pitch Campus (Sélection de l'équipe qui représentera le campus) – Vendredi 21/10 matin
- Pitch Champion devant le jury national : « 3 mn pour convaincre » - Vendredi 21/10 après-midi
- Challenge national : Résultats Equipe gagnante - Vendredi 21/10

Déroulement de la semaine Workshop I4

Coach Campus		Jury national Réseau EPSI	
<ul style="list-style-type: none">- Chargé(e) de développement- Responsable pédagogique		<ul style="list-style-type: none">. Imad Boussaïd / Responsable développement. Eva Pépiot / Responsable Communication. Adeline Pautrizel / Ingénieure pédagogique. Marielle Alliot-Sangaré / Directrice des Etudes	
Jour 1 - Lundi 17/10/2016			
9h30 – 10h00 (national)	<ul style="list-style-type: none">- Kick Off Workshop1 par l'Equipe nationale- Annonce du sujet et Présentation des évaluations et pitch par le Responsable développement : Imad Boussaïd- Explications générales de la semaine EPSI par la Directrice des Etudes Marielle Alliot-Sangaré		
10h00 – 10h30	<ul style="list-style-type: none">- EPSI: Présentation générale des outils e-learning de la plateforme		

	MyLearningBox et du pack EPSI (Adeline Pautrizel / Ingénieure pédagogique du réseau EPSI & OSS en charge du blended learning)
10h30 – 11h30 (campus)	<ul style="list-style-type: none"> - Equipes constituées par les référents locaux du campus - Répartition des rôles au sein de l'équipe
11h30 (campus)	<ul style="list-style-type: none"> - Envoi par équipe via l'adresse mail workshop4.1617@gmail.com des informations suivantes : campus, nom de l'équipe, nom + prénom de chaque membre et rôle de chacun au sein de l'équipe
12h00 – 16h00 (campus)	<p>Séance de travail par équipe : Bien comprendre le besoin Utilisateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail et Réflexions sur les points suivants : <ul style="list-style-type: none"> . Veille concurrentielle : existe-t-il des sites ou plateformes proposant un tel service ? Si oui lesquels ? Quel service ? . Votre projet : Quelle application ? Quels outils utiliser ? Pourquoi ? . Votre équipe : Quelle répartition des rôles dans l'équipe : qui fait quoi ?
16h00 – 16h30 (campus)	<p>Quizz par équipe « Bien gérer son projet » Questions sur les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La veille concurrentielle ; - Les livrables attendus ; - Les tenants et aboutissants du projet à conduire ; - Les rôles de chaque membre de l'équipe ; - La collaboration entre les membres.
16h30 (campus)	<p>Résultats du Quizz :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si Feu Vert = L'équipe a bien compris les objectifs du projet à mener. Tout est Ok ! elle peut continuer son travail. - Si Feu Orange = Attention ! Les points à revoir sont indiqués. L'équipe doit veiller à les prendre en compte. - Si Feu Rouge = Débrief avec l'équipe nationale et pitch à préparer pour le lendemain matin (8h00)
16h30-17h30 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - Seulement pour les équipes qui ont le résultat Feu rouge au Quizz : Débrief avec le jury national.
Jour 2 - Mardi 18/10/2016	
8h00 – 9h00 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - Pitch présentation des livrables attendus : seulement pour les équipes vues la veille en débrief par le Jury national.
9h00 – 9h15 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - Accueil pour une journée acharnée de développement (Imad Boussaïd / Responsable Développement)

9h15 – 16h30	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Séance de travail par équipe</u> : . Analyse de l'application = Présentation de son analyse via les diagrammes UML suivants : Diagramme de cas d'utilisation – Diagramme de Classes – Diagramme Etat-Transition Utilisation obligatoire d'un AGL (exemple : ArgoUML) . Développement de l'application mobile « Booking my Training »
16h30 – 17h00	<ul style="list-style-type: none"> . Envoyer via l'adresse mail : workshop14.1617@gmail.com les diagrammes UML (3 diagrammes) effectués via l'AGL – Un envoi par équipe
Jour 3 - Mercredi 19/10/2016	
9h00 – 9h15 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - Accueil pour une nouvelle journée acharnée de développement (Imad Boussaïd / Responsable Développement)
9h20 – 16h00 (campus)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Séance de travail par équipe</u> : . Développement de l'application mobile « Booking my Training » - <u>Au niveau individuel</u> : . Séance de travail via MyLearningBox : « Langage Java : Révisions de ses acquis » Parcours Développement/Langage Java Objectifs : Permettre de faire le point au niveau individuel sur les savoirs et savoir-faire acquis.
16h00 – 17h00 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - EPSI = Evaluation Individuelle de ses compétences en langage Java et en langage SQL via la plateforme CodinGame (Lien envoyé par mail à chaque apprenant).
Jour 4 - Jeudi 20/10/2016	
9h00 – 9h15 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - Accueil pour la toute dernière journée acharnée de développement (Imad Boussaïd / Responsable Développement)
9h20 – 16h00 (campus)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Séance de travail par équipe</u> : . Développement de l'application mobile « Booking my Training »
16h00 – 17h00 (campus)	<ul style="list-style-type: none"> - Préparation du Final Pitch : « 3 minutes pour convaincre » en sachant qu'il est nécessaire de présenter complètement l'application mobile « Booking my Training » avec toutes ses fonctionnalités.

Jour 5 - Vendredi 21/10/2016	
8h30 – 12h00 (campus)	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Eliminatoires Pitch</u> : - Pitch Campus «3 minutes pour convaincre » dans l'ordre des équipes donné par le jury du campus. <p>Objectif : Seule l'équipe gagnante participera au Pitch final national – Elle représentera le campus au niveau national.</p>
14h00 – 16h00 (national)	<ul style="list-style-type: none"> - Pitch final national : «3 minutes pour convaincre » en sachant qu'il est nécessaire de présenter l'application développée avec toutes ses fonctionnalités. <p>Toutes les équipes participent au vote final -</p>
16h10 – 16h20 16h30	<p>Délibération du Jury national</p> <p>Communication des Résultats par le Jury national – L'application de l'équipe gagnante pourra être utilisée par le réseau EPSI.</p>