

Rapport de cette soutenance

Date : mi-juin

Durée 20-25 minutes

Jury : 2 enseignants

Contenu

Axer sur les compétences informatiques

Respecter le plan demandé (montrer qu'on a le niveau)

- Essentiels mis en avant
 - o Ne pas expliquer toutes les fonctionnalités : jury != client devant être convaincu par votre produit (parler des trucs durs)
- Choix pour le développement
 - o Inutile de les expliquer : Imposés par le cahier des charges
- Prouver
 - o Possession des compétences informatiques
 - o Capacité à chercher par vous-mêmes
- Insister sur
 - o Difficultés surmontées
 - o Capacité à créer une intelligence artificielle efficace
 - o Capacité à travailler en groupe sur un projet d'assez longue durée

Présentation

1 diapositive

- Titre en grand (titre du jeu) et sous-titre (en plus petit → SAE)
- Prénoms et noms des étudiants
- Prénoms et nom de vos tuteurs ou tutrices
- Logo de l'IUT et du département
- Année

1 diapositive

- Titres à commenter / développer quelque peu à l'oral

1-2 diapositives

Introduction avec un petit bilan fonctionnel

- Motivations pour choisir le jeu – règles principales à rappeler
- Ce qui a été fait (liste et pourcentage)
- Ce qui reste à faire (liste et pourcentage)
- Ce qui a été ajouté par rapport au jeu de base

2 diapositives

Utilisation de l'IA par votre jeu expliquée

- Ses principes techniques à vulgariser
- Son efficacité (un tableau avec le rapport des performances du premier rapport techniques)

Organisation du travail

- Diagramme de Gantt simplifié : synthétique
- Rétroplanning pour analyser les différences entre prévision et réalité
- Surtout pas dire : « ~~Nous avons mis plus de temps que prévu, car nous avons mal anticipé le temps nécessaire~~ »
- A cause de quelles tâches / problèmes plus de temps que prévu

1 diapositive

Difficultés et impacts sur le projet

- Principales difficultés rencontrées lors du projet (technique, humain, organisation...)
- Impact de ces difficultés

1-2 diapositives

Bilan de compétence

Qui a appris quoi et sait maintenant faire quoi (justes quelques exemples par étudiant) graphique ou tableau

Démonstration

Démonstration de 10 minutes maximum

- Ce qui fonctionne – en particulier ce qui est complexe
- Ce qui ne fonctionne pas

1-2 diapositives

Conclusion

- Comment améliorer ce jeu et en combien de temps
- Que changer si ce projet était à refaire (organisations, recherches ...)

Rappels concernant diaporama

- Lisible
 - o Taille 18 minimum et 25-50% espace vide
- Clair
 - o Rappel du plan ET titres ou sous-titres
 - o Numéro des diapositives après le sommet
 - o Présentation harmonisée : taille de police, puces ..
- Texte succinct ET précis
 - o 20 à 40 mots par diapositive – sans verbe conjugué
 - o Parfois plusieurs diapositives pour une même idée
 - o Compréhensible seul
 - o Pensé pour vous aider à parler de manière fluide

- Pas de problème d'orthographe

Diaporama = document visuel

- Orienter les regards
- Varier les présentations
- Travailler l'esthétique

Démonstrations

Cibler son public et ses objectifs

Public d'enseignant en informatique donc :

- Démontrer que votre produit est digne d'informaticien → compétences techniques possédées
- Employer un vocabulaire technique adéquat
- Ton d'une équipe de développeurs / développeuses montrant le résultat
- Et donc aussi les problèmes – au directeur de son entreprise

Ecrire un scénario argumentatif pour la démonstration

Mettre en avant comment votre jeu utilise l'IA

- Créer une progression pour la démonstration
- Ne pas montrer toutes les fonctionnalités détaillées

Mettre en valeur ce qui fonctionne dans l'IA sans taire ce qui ne va pas

Bannir la description des actions à l'écran

- Evident
- Inutile : enseignant != client

Apprendre et répéter sa démonstration

Démonstration fluide et naturelle convaincante

- Répétitions en groupe
 - o Apprendre les manipulations à effectuer
 - o Connaître son discours
 - o Avoir en tête le déroulé de la démonstration

Préparation de la soutenance

- **Ensemble**
 - o Chronomètre
 - o Diaporama
 - o Démonstration
 - **Si possible dans la salle de la soutenance** voir les contrastes
 - **Suffisamment à l'avance**

Conseils pour l'oral de la soutenance

- **Impérativement 20 à 25 minutes**
 - Prévoir 3 scénarios
- **Oral travaillé**
 - Débit et ton vivant
 - Notes sans phrases
 - Regards vers l'ensemble du public
 - Pas de geste ou de mouvement parasite
- **Ni vulgarité, ni insolence**
- **Sourire et remerciements**
- **Tenue appropriée**