

# WORKSHOP 2

Bachelor 1<sup>ère</sup> année EPSI, semestre 2

Du 19 au 23 mars 2018

## **Workshop « Créativité & Innovation ».**

Pendant cette semaine, vous allez concevoir et développer un Portail Collaboratif de Compétences pour qu'au sein de nos écoles, les apprenants puissent s'entraider.

Ce portail devra permettre

- De créer un profil exhaustif pour chaque apprenant
- De faire une recherche pour obtenir de l'aide sur des compétences et savoir-faire;
- D'identifier les apprenants qui peuvent partager ces compétences et savoir-faire;
- Se mettre en contact;
- De faciliter l'organisation de ces séances d'échange (modalités pratiques...);
- ... Si vous avez le temps ajoutez les modalités que vous aimeriez avoir!

### **Trois points essentiels à respecter**

- Travail collectif et coopération dans l'équipe et au sein des équipes EPSI.
- Une solution simple mais fonctionnelle sera préférée à une complexe et non maîtrisée
- Créativité

## LIVRABLES ATTENDUS – EPSI

### Rendu final

- Votre application portail avec ses principales fonctionnalités (le portail présenté à la fin de la semaine doit fonctionner)
- Un pitch dynamique de 3 minutes dans lequel chaque membre de votre équipe doit prendre la parole.

### Rendu intermédiaire

Lundi, fin de journée : point avec le coach local pour obtenir son feu vert pour la poursuite du projet.

## COMPETENCES TRANSVERSALES ET PROFESSIONNELLES VISEES

### SAVOIR-ÊTRE

- Travailler de façon autonome vers un objectif commun à toute l'équipe
- Collaborer et travailler en équipe
- Faire preuve de discernement
- Communiquer et rendre compte auprès de ses partenaires et de sa hiérarchie

### SAVOIR-FAIRE

- Rechercher des solutions innovantes
- Lire et exploiter une expression des besoins
- Concevoir une solution applicative répondant aux besoins de l'utilisateur.

## BOITE A OUTILS

- Langages de programmation à utiliser : libres au choix des équipes.
- Cette application sera testée sur tout type de navigateur durant les pitches en fin de semaine.
- Matériels, logiciels, environnement OS .... : libres, au choix des équipes.
- Salle Visio 10756927
- Une boîte mail commune [workshop.epsi.b1@gmail.com](mailto:workshop.epsi.b1@gmail.com) : tout doc déposé doit être nommé en objet par la ville du Campus et le nom de l'équipe.

Merci de respecter cet impératif, tout envoi de rendu qui ne respecterait pas ce formalisme ne sera pas évalué.

# ORGANISATION GENERALE

## - Constitution des équipes

- Chaque équipe sera constituée de 4 apprenants maximum.
- Les règles concernant la constitution des équipes sont à la liberté de de chaque campus via son Responsable Pédagogique.

## - Organisation des équipes

- Chaque équipe EPSI désigne un étudiant qui sera le Chef de Projet pour son équipe (interlocuteur unique et responsable des envois par mail au coach).
- Il sera le Chef de projet informatique pour EPSI.

## - Jury final

Afin de permettre une meilleure évaluation des rendus des équipes gagnantes, les résultats finaux ne seront diffusés qu'en milieu de semaine suivante.

## Vendredi 23 mars 2018

- **Matin** : jury local organisé par chacun des campus. Ce jury donne lieu à une évaluation pour l'obtention des ECTS.
- **Après-midi** :
  - 13h00-15h00 : l'équipe gagnante de chaque campus réalise avec l'aide de tous les élèves de son campus une vidéo de son pitch de 3 minutes **maximum**.
  - 15h00 au plus tard: tous les pitches vidéos sont envoyés sur le mail du workshop [workshop.epsi.b1@gmail.com](mailto:workshop.epsi.b1@gmail.com)

## Mercredi 28 mars 2018

- 17h00 : annonce des résultats du workshop



# Journée 1

Lundi 19 mars

**9h30 – 10h00** : Kick-off du workshop par la Directrice nationale de l'Innovation et de la Pédagogie, réseaux EPSI/WIS/OSS, Marielle Alliot-Sangare.

- Annonce du sujet
- Explication générale de la semaine

Imad BOUSSAID / Directeur Développement National

Eva PEPIOT / Responsable Communication Nationale

Marielle ALLIOT-SANGARE, Directrice nationale de l'Innovation et de la Pédagogie, Réseaux EPSI/ WIS/OSS

Adeline PAUTRIZEL / Ingénieure Pédagogique EPSI/WIS/OSS

**10h00-10h30** : répartition des équipes localement par les coaches ; désignation du chef de projet par équipe ; répartition des rôles au sein de l'équipe

**10h30 – 17h** : séance de travail par équipe

**17h00** : chaque équipe fait valider son projet par le coach local

# Journée 2

Mardi 20 mars

**9h30 – 9h45** : Accueil par l'équipe nationale et réponse en direct aux diverses questions remontées par les coaches.

**9h15 – 17h00** :

Séance de travail par équipe :

- Si besoin, nouvelle séance de validation du concept avec le coach.
- Développement de votre projet.

Conseil : ne vous lancez pas dans un projet trop complexe ! Prenez en compte le temps qui vous est octroyé pour ce projet.

## Journée 3

Mercredi 21 mars

**9h00 – 17h00 :**

- Développement de votre projet.

## Journée 4

Jeudi 22 mars

**9h00 – 17h00 :**

Séance de travail par équipe : développement de votre projet.  
Préparation pitch et démo du projet

**Avant Minuit :**

Livraison des fichiers dans un dossier zippé et nommé par la ville du Campus + nom de l'Equipe.

Envoi de tous les livrables au national. [workshop.epsi.b1@gmail.com](mailto:workshop.epsi.b1@gmail.com)

## Journée 5

Vendredi 23 mars

**9h00 – 12h00 :** Accueil par le jury local

Jury au niveau du Campus

Evaluation par campus : pitch, démo d l'application portail

**13h00-15h00 :** l'équipe gagnante de chaque campus réalise avec l'aide de tous les élèves de son campus une vidéo de son pitch de 3 minutes **maximum**.

**15h00** au plus tard: tous les pitches vidéos sont envoyés sur le mail du workshop

## Annonce des résultats

Mercredi 28 mars

**17h00:** les résultats sont envoyés à chaque campus et mis en ligne sur le slack du workshop.

# Expression des besoins du Portail collaboratif de compétences / Collaborative Portal of Competences

« Un apprenant EPSI peut transmettre ses savoir-faire à ses camarades. »

## Élaborer une application web qui permet à tout apprenant EPSI identifié

- De renseigner un profil, d'enregistrer ses savoir-faire, compétences et ses disponibilités de rencontres
- De sélectionner un savoir-faire à améliorer et lancer une recherche à ce sujet
- De sélectionner un apprenant « super héros » qui lui transmettra ce savoir-faire
- De choisir une date de rencontre parmi les disponibilités de son super héros
- De renseigner les modalités de la rencontre (lieu, visio, échange de mails...)
- Réfléchir et mettre en place si besoin une ou des modalités de vote, recommandation, modération...

Les données de chaque utilisateur seront enregistrées dans une base de données.

## Caractéristiques de l'application web

- **Design épuré, efficace, application facile à prendre en main.** Il est important de mettre en place une IHM la plus claire possible afin que l'utilisateur puisse interagir sans fournir trop d'efforts de compréhension. L'architecture et l'arborescence seront donc attractives.
- **L'interface administrateur** (si elle existe dans votre projet) doit être simple à gérer.
- La **gestion du module d'inscription** devra être prévue dans le back office, afin de pouvoir effectuer des requêtes à partir de ce module
- **L'affichage correct** du site doit être garanti quelque soit le navigateur utilisé.