

Rapport pédagogique

Jérôme LEGRIFFON
Anne WARTELE

Ce projet s'intègre dans l'initiative "la confrérie du code", initiée par Loïs Vanhée. Cette initiative vise à permettre aux apprenants de développer, en plus des compétences techniques classiques, la panoplie des compétences impliquées par la mise en place de projets en pratique (communication, organisation, collaboration, etc) et de garder une vision réflexive sur leur propre développement.



FIGURE 1 – Mindmap

1 Introduction

Ce rapport a pour but de repérer et d'expliquer les potentielles compétences acquises. Pour détailler, un mindmap est illustré ci-dessus. Celui-ci liste les divers compétences.

La manière de détailler les compétences se présente comme suit :

- Un paragraphe pour justifier / informer des compétences acquises
- Un encadré coloré résumant les compétences apprises

Exemple d'encadré :

Représentation de l'encadré.

2 Communication

2.1 Organisation

Prise de réunion Il nous a été donné la possibilité de nous porter volontaire pour prendre des réunions. Cette expérience nous à permis d'acquérir de la patience quant à l'attente de réponse des personnes concernées, de la volonté de prise de décision dans des cas pour lesquels peu de réponses ont été fournies ainsi que de la coordination.

patience, volonté, prise de décision

Réservation de salle Pour réserver une salle, il faut s'organiser et savoir de quoi les personnes ont besoin comme équipement ou comme place, puis savoir quelles sont les salles qui sont à disponibilité et avec quel équipement.

s'informer, s'organiser

Tentative d'organiser un évènement Organiser un évènement qui commence à avoir de l'ampleur est une tâche très compliquée et parfois lourde de responsabilités. De plus l'effort nécessaire à fournir reste conséquent, d'autant plus quand on s'aperçoit que la plupart des individus n'y prêtent guère d'attention.

courage, envie, faire face à la frustration

2.2 Réunion

Lors des réunions de projet, nous avons eu des choix à faire, et pour savoir si nous étions dans le vrai, il nous fallait poser des questions afin d'en être sûr ou pas. Si parfois, la réponse pouvait se trouver assez facilement, parfois ce ne l'était pas. Donc il fallait être à l'écoute et prendre des notes pour pouvoir avoir une bonne idée du travail. Ainsi pouvoir revenir avec des remarques bien plus pertinentes.

Cerner un problème, prendre du recul, bonne écoute

3 Organisation

3.1 Équipe

Pour travailler en équipe, il faut une bonne organisation. Premièrement, une bonne répartition des tâches permet une optimalité de travail, mais nécessite une synchronisation. De même que pour être productif, une bonne communication entre les membres est nécessaire (et cela peut passer par une bonne entente en général).

Organisation de travail, partage, communication

3.2 Pragmatisme

Afin de rester focalisés sur le travail principal, il convient de ne pas « s'éparpiller » sur des tâches annexes, qui peuvent paraître importantes sans recul. C'est important de savoir ce qui est essentiel et ce qui ne l'est pas, pour pouvoir faire les bons choix.

Se remettre en question, faire une pause et analyser

4 Traitement linguistique

4.1 Étiquette sémantique et NLTK

Pour travailler sur des phrases, nous avons opté sur une approche grammaticale. NLTK nous propose de discerner noms propres des noms communs, *etc.* grâce à des étiquettes sur les mots. Nous avons beaucoup appris à voir non plus les phrases comme nous le faisons habituellement, mais au contraire à faire attention à leur structure.

Discernement, point-de-vue différent

5 Informatique

Enfin, concevoir un projet enseigne énormément sur la structure et l'architecture. Que ce soit l'utilisation pure d'un langage ou la mise en fonctionnement de toute l'architecture, c'est un apprentissage constant. Par exemple, faire marcher une base de données, dans un langage en particulier, requiert des connaissances sur ces deux points en plus d'en apprendre sur le pont qui relie les deux.

Apprendre à utiliser les outils, assembler