

RAPPORTS DU PROJET GRAND PRIX

Vous trouverez dans ce document quelques consignes sur ce que vos enseignants attendent de vous dans le rapport de projet.

1 La forme

1.1 Charte graphique

Votre rapport devra respecter la charte graphique de l'école. Un modèle de document vous est fourni sur la plateforme Moodle dans la section « Communication, Modèles de documents » ([ici](#)).

1.2 Qualité de la rédaction

Sur ce point, les consignes ne diffèrent pas de celles données dans le cadre des rapports de stages que vous aurez à rédiger dans un futur proche. Aussi, vous pouvez vous reporter à la section 3 de [ce document](#) (issu de la section [Espace commun de la spécialité Informatique / Stage 2A](#) sur Moodle).

De plus, le tableau 1 donne une liste d'éléments factuels qui pourront être pris en compte dans l'évaluation de votre rapport (liste inspirée là encore du document utilisé pour les stages 2A, disponible [ici](#)). Chacun de ces critères est important. Pour ne souligner que celui-là, l'absence de plagiat est primordial.

Sur la forme du rapport

Page de garde complète (avec nom, date, etc.)

Table des matières

Numérotation des pages

Figures numérotées et référencées dans le texte

Choix des polices

Mise en page et justification à droite du texte

Orthographe, style, qualité du français

Nombre de pages suffisant et raisonnable (10 à 15 hors couvertures et annexes)

Utilisation adéquate des pages (ex : pages peu remplies)

Divers

Plagiat (p. ex. portions de texte ou images issues du Web et non crédités)

Description chronologique du travail (à éviter)

Bon aperçu de la quantité de travail

Pertinence du contenu, rapport intéressant

Rapport agréable à lire

Tableau 1. Critères d'évaluation possibles de la forme du rapport.

2 Le contenu

Le plan d'un rapport de projet n'est pas calqué à l'identique sur celui d'un rapport de stage, même si certaines grandes lignes subsistent. Il n'est pas question ici de vous donner ni de vous imposer un plan. Les points suivants constituent simplement une liste de suggestions.

- Présentez le sujet du projet, mais de manière succincte.
- Présentez vos outils (développement, collaboration, etc.). Si vous tenez à illustrer par des logos, faites-le de manière raisonnable (taille). On a vu par le passé des pages remplies essentiellement d'images pour le moins inutiles !
- Comment vous-êtes vous répartis le travail ?
- Décrivez globalement l'approche algorithmique utilisée par votre pilote.
- Décrivez plus précisément les points qui font la particularité ou la force de votre pilote.
- Quelles difficultés étaient posées par le problème à résoudre ? Quelles solutions avez-vous apportées ?
- Qu'avez-vous appris au cours de ce travail ? Que vous a-t-il apporté ?

Enfin, voici une énumération de conseils à suivre et d'écueils à éviter.

- D'une manière générale, essayez d'appuyer votre texte par des illustrations bien choisies et de qualité.
- Lorsque cela s'applique, privilégiez les illustrations dans un format vectoriel et non « *bitmap* ».
- Si vous avez utilisé un algorithme que l'on peut qualifier de classique ou célèbre (p. ex. Dijkstra) il est inutile de le recopier. Présentez plutôt ce que vous avez fait à partir de cet algorithme, voire les éventuelles modifications que vous avez apportées.
- Évitez au maximum les extraits de code dans votre rapport. Utilisez éventuellement du pseudo-code ou du langage algorithmique pour décrire certains points clés de votre solution. Si vous êtes convaincus qu'un code est pertinent, alors placez-le en annexe et faites y référence.
- La remarque précédente s'applique aussi aux structures de données. Prenez plutôt de la hauteur, illustrez par des figures. La syntaxe C de création d'une structure `Point` à deux coordonnées entières n'intéressera pas le lecteur.