



# **Guide de Survie**

## **DVIC**

### **2021**

**Guide des processus à destination des étudiants**

Document disponible en ligne sur [dvic.devinci.fr](https://dvic.devinci.fr)

# Table des Matières

## **À Propos**

Vie en Communauté	4
Responsabilités	4
Consignes de Sécurité	5
Groupes d'Innovation	5
Présence au Laboratoire	5
Stage International	6
Thèse de Master	6
Contacts et Communication	6

## **Processus d'Achat** 7

Compte Amazon	7
Autres Fournisseurs	7
Réception des Commandes	7

## **Agenda A4** 8

## **Agenda A5** 8

## **Évaluation Modules** 11

## **Sciences et Techniques** 11

## **Évaluation** 15

## **Module Innovation** 15

## **Déroulé des Défenses et Notation** 15

Guide de Rédaction des pages Projets (RP)	16
Guide de Rédaction des Tutoriels (RT)	17
Guide de Rédaction des Quickstarters	18
Guide de Rédaction de votre Page Personnelle	18
Guide des Défenses des Projets d'innovation	20
Calcul des notes*	20
Expéditions Technologiques (ET)	21
Projets Collectifs (PC)	21
Communication Orale (CO)	21
Contribution Collective - bonus	22



**Most projects can be made in a week, but need a year to be good. Most students will take a year to build their project and try to make it good in a week.**

Gershon DUBLON, Research Residency, MIT Media Lab

## À Propos

Bienvenue en Creative Technology au De Vinci Innovation Center. Ce document a pour objectif de vous accompagner tout au long de ce programme. Il présente les différents processus d'évaluation, règles de fonctionnement et de vie en communauté. Il peut être sujet à évolution selon les besoins.

En Creative Technology, il existe deux parcours possibles : ingénieur et designer. L'ensemble des étudiants des parcours apprennent et travaillent potentiellement sur les mêmes projets selon les différents modules d'enseignement. Les processus et attentes pour les évaluations sont propres à chaque parcours. Cette formation s'appuie sur trois grands principes pédagogiques. L'apprentissage radical consiste à confronter l'apprenant à l'expérience avant l'assimilation de théorie afin de mobiliser son attention sur les enjeux. L'anti-disciplinarité est une démarche consistant à alterner les différents domaines d'apprentissage afin d'accroître la diversité des connaissances pour renforcer la créativité. Finalement, l'intelligence collective est un phénomène émergent où la communauté porte la dynamique et la créativité par les interactions sociales.

### **Vie en Communauté**

Chaque individu, étudiant ou staff, fait partie de la communauté dans laquelle il a une identité et une responsabilité. Chaque individu a le droit d'exprimer ses opinions sur un sujet professionnel ou académique. L'ensemble de la communauté a le devoir d'écouter les différentes opinions et de les prendre en considération à tout moment. Le travail en communauté est une grande force, car elle permet de renforcer idées, motivation et confiance en soi. Au-delà des règles de respect et de bonne conduite définies par les règlements intérieurs de chaque école, notre communauté doit être nourrie et préservée à chaque instant. Chaque membre doit être proactif pour proposer des améliorations et répondre à des difficultés ponctuelles. Un moment d'échange est prévu mensuellement lors des "Lab Meeting" afin d'aborder l'organisation du travail et de fonctionnement.

### **Responsabilités**

Nos espaces sont restreints et vivants. Des sessions de rangement et de nettoyage sont organisées tout au long de l'année avec la participation de chacun. Chaque membre est responsable du bon entretien quotidien de nos espaces. Notre accès à des ressources privilégiées en termes d'espace et d'équipements implique des devoirs envers l'ensemble de la communauté du Pôle Léonard de Vinci notamment en assurant des séances de promotion de nos travaux et des écoles. Les membres du DVIC peuvent être amenés à présenter leurs travaux lors de visites d'entreprise ou de prospects étudiants et sur demande du PI en présentiel lors des journées portes ouvertes organisées par les écoles.

## **Consignes de Sécurité**

Nos équipements sont onéreux, fragiles et potentiellement dangereux. Chaque équipement a son propre ensemble de consignes de sécurité, protocole d'utilisation et un référent DVIC. Il n'est pas permis d'employer un équipement sans l'accord du référent ou l'obtention du niveau d'autonomie sur le passeport de compétence. Votre "Principal Investigator" vous indiquera le référent de l'équipement selon vos besoins. Lors de l'utilisation d'un équipement, d'un outil ou d'une substance, il est impératif pour votre sécurité de vous protéger convenablement avec les équipements de protection mis à disposition. Après utilisation, il est obligatoire de restaurer l'équipement et l'espace dans son état initial au risque de ne plus être autorisé à y travailler. Le nettoyage des lieux et le rangement des équipements et outils prennent part dans la protection du lieu et des personnes en complément du bon fonctionnement du laboratoire.

## **Groupes d'Innovation**

Chaque membre du DVIC est rattaché à un groupe d'innovation dirigé par un "Principal Investigator (PI)". Il est le référent principal de l'ensemble des étudiants de son groupe. Son rôle est de porter une vision long terme de la notion d'innovation en accord avec la thématique. Il anime les différentes activités du groupe notamment lors des groupes meeting hebdomadaires. Le PI est garant de la qualité et de la validation des projets et travaux réalisés au sein du groupe d'innovation. Les nouveaux étudiants sont rattachés à un groupe d'innovation suite à des discussions avec les différents PIs en accord avec leurs centres d'intérêt et objectifs professionnels. Le taux d'encadrement est très élevé au sein d'un groupe d'innovation avec un PI pour 20 étudiants. L'accompagnement et l'encadrement sont personnalisés pour chaque individu. Le PI est là pour vous guider et s'attend à ce que vous preniez régulièrement rendez-vous avec lui pour garantir la bonne marche de vos travaux ou pour lui faire part d'éventuelles difficultés.

## **Présence au Laboratoire**

Le programme de Creative Technology est à temps complet de 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h tous les jours incluant les jours dédiés aux projets et travaux personnels. Les "Group Meeting" peuvent avoir lieu de 13h30 à 14h un jour par semaine en fonction du groupe d'appartenance. L'emploi du temps public DVIC sera mis à jour au plus tard 2 jours en avance. Chacun est responsable de le consulter en conséquence. Les absences justifiées par un motif médical, personnel ou de travail à domicile doivent être validées par le Principal Investigator au plus tard 1 semaine à l'avance afin d'anticiper les éventuelles difficultés d'organisation ou de fonctionnement. Il est donc de votre responsabilité de prévenir votre PI de vos absences le plus tôt possible !

## Stage International

Le programme Creative Technology ne permet pas les semestres académiques à l'étranger. L'expérience de l'international est obligatoire à travers un stage d'une durée minimale de 3 mois. Il est vivement recommandé de candidater à l'international dès le premier stage afin d'orienter son dernier stage pour l'insertion professionnelle. Les démarches de recherche de stage peuvent être accompagnées par le Principal Investigator. Une bourse d'excellence peut être mise à disposition pour les étudiants admis en "Visiting Student" au sein d'établissements universitaires prestigieux.

## Thèse de Master

La thèse de master est l'accomplissement de votre parcours scolaire au sein du DVIC. Elle démontre une vision de vos activités d'innovation sur vos deux années en Creative Technology à travers la compilation de trois travaux consistants. Ce document sera publié et pourra être demandé par des universités dans le cadre de poursuite d'étude à l'étranger. Les instructions détaillées pour sa rédaction sont fournies dans le template Latex prévu à cet effet. Ce travail est très exigeant tant en termes de réflexion sur le contenu que sur le niveau de rédaction et de formalisme attendu. Votre "Principal Investigator" est chargé de vous accompagner tout au long de la rédaction. Il est nécessaire de construire **au plus tôt** une stratégie de production de contenu et d'évaluation en vue de sa rédaction à travers des résultats quantifiés d'expérimentation, des prises de photos et vidéos. Si la réussite des projets est souhaitable, une thèse de master démontrant scientifiquement la raison d'un échec est tout aussi solide si ce n'est plus.

## Contacts et Communication

Le DVIC communique principalement par WhatsApp pour les messages courants. Chaque étudiant doit s'assurer d'être présent dans le groupe Whatsapp "*DVIC (inov & createch)*". Le DVIC dispose aussi d'un serveur Discord pour la rétention d'annonces importantes et avoir des communications plus ciblées. Il est fortement conseillé de le rejoindre grâce au lien <https://discord.gg/HTSFDBM> en qrcode ci-dessous. Le DVIC communique vers l'extérieur via différentes plateformes. Les étudiants sont fortement encouragés à suivre ces plateformes pour permettre le développement de l'image du laboratoire à l'extérieur, principalement le compte Twitter [@DVIC\\_fr](#).



# Processus d'Achat

Les étudiants au DVIC disposent d'un budget arbitré par leur "Principal Investigator" pour réaliser leurs projets et expéditions technologiques. Chaque étudiant est responsable des équipements ou consommables achetés dans le cadre de leurs projets. Les achats ne peuvent être réalisés qu'auprès de fournisseurs délivrant une facture incluant la TVA (numéro de TVA ALDV FR45402850226). La livraison doit être complète au nom de

**Clément Duhart**  
**Association Léonard de Vinci**  
**12 Avenue Léonard de Vinci**  
**92400 Courbevoie,**  
**FRANCE**

Le DVIC dispose de nombreux comptes fournisseurs et a mis en place des procédures décrites ci-dessous. L'appariteur DVIC en contrat de moniteur est chargé de centraliser les demandes d'achats, de les effectuer et de réceptionner les colis. Chaque étudiant est chargé de suivre le processus de livraison et de s'assurer la bonne réception des commandes.

## Compte Amazon

Chaque étudiant est amené à créer un compte Amazon France avec son adresse @edu.devinci.fr. Lors d'une demande d'achat, les étudiants créent une liste d'achat personnel qu'ils partagent en transmettant l'URL de partage à leur "Principal Investigator" pour validation. Lorsque la commande est validée, l'URL de la liste d'achat doit être transmise sur [dvic@devinci.fr](mailto:dvic@devinci.fr). Les commandes seront réalisées chaque vendredi. Il est interdit de commander ou d'ajouter à votre liste de commande des éléments comportant la mention "Soumis à des restrictions par l'entreprise" sur Amazon.



Soumis à des restrictions par l'entreprise

## Autres Fournisseurs

Les demandes de commande auprès de fournisseurs tiers doivent être réalisées sur le fichier partagé prévu à cet effet après validation du Principal Investigator. Les commandes validées seront réalisées chaque jeudi après-midi par l'appariteur DVIC.

## Réception des Commandes

L'appariteur DVIC réceptionne les colis, les dispose dans l'armoire de réception et transmet l'information à travers une photo sur l'alias [cursus-dvic@devinci.fr](mailto:cursus-dvic@devinci.fr).

# Agenda A4

EDT A4 2021 - 2022												
N°	Date	Monday		Tuesday		Wednesday		Thursday		Friday		Deadline
		AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	
35	23/08 - 28/08	BootCamp										
36	30/08 - 04/09			Quick Starter		HMAE		BLT		AI / CG		
37	06/09 - 11/09	Defense A5		Quick Starter		HMAE		BLT		AI / CG		
38	13/09 - 18/09	CE	MVP			HMAE						Projects validation Expe Tech / Projet Inno
39	20/09 - 25/09	CO		Quick Starter		HMAE		BLT		AI / CG		
40	27/09 - 02/10					HMAE		BLT		AI / CG		
41	04/10 - 09/10	CE	MVP	Quick Starter		HMAE		BLT		AI / CG		Quickstarter product validation
42	11/10 - 16/10					HMAE		BLT		AI / CG		Projects validation AI/VR & BLT & HMAE
43	18/10 - 23/10	CO		Quick Starter		HMAE						
44	25/10 - 30/10			Quick Starter		HMAE						
45	01/11 - 06/11	Holidays										
46	08/11 - 13/11	CE	MVP	Quick Starter		HMAE		Holiday				
47	15/11 - 20/11	CO						BLT		AI / CG		
48	22/11 - 27/11	Elective Week										
49	29/11 - 04/12	CE	MVP	Quick Starter		HMAE		BLT		AI / CG		
50	06/12 - 11/12	CO				HMAE		BLT		AI / CG		Quickstarter selected factory + prototype
51	13/12 - 18/12			Quick Starter		HMAE		BLT		AI / CG		End HMAE / BLT / AI / CG projects
52	20/12 - 25/12	Holidays										
53	27/12 - 01/01											
1	03/01 - 08/01	Demo or die		Quick Starter		HP				HP		Demo : Technological expedition Demo : Innovation projects
2	10/01 - 15/01	Defense S1		Quick Starter		HP				HP		Defense : Technological expedition Defense : Innovation projects
3	17/01 - 22/01					HP				HP		Launching QuickStarter campaign
4	24/01 - 29/01			Quick Starter		HP						
5	31/01 - 05/02			Quick Starter		HP						
6	07/02 - 12/02			Quick Starter		HP						
7	14/02 - 19/02			Quick Starter		HP						Validation HP subjects
8	21/02 - 26/02	Hackaton SK										
9	28/02 - 05/03	Holidays										
10	07/3 - 12/03					HP				HP		Demo : Technological expedition Demo : Innovation projects
11	14/3 - 19/03	Demo or die				HP				HP		
12	21/3 - 26/03	Defense S2										Defense : Technological expedition Defense : Innovation projects
13	28/3 - 02/04	Projects										End HP projects
14	04/04 -	Internship										





## Agenda A5

EDT A5 2021 - 2022												
N°	Date	Monday		Tuesday		Wednesday		Thursday		Friday		Deadline
		AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	AM	PM	
35	23/08 - 28/08	BootCamp										
36	30/08 - 04/09			Quick Starter		MDT		BLT		AI / CG		
37	06/09 - 11/09			Quick Starter		MDT		BLT		AI / CG		
38	13/09 - 18/09	USCB	MS			MDT						Projects validation Expe Tech / Projet Inno
39	20/09 - 25/09		UXD	Quick Starter		MDT		BLT		AI / CG		
40	27/09 - 02/10	USCB	MS			MDT		BLT		AI / CG		Projects validation MDT
41	04/10 - 09/10			Quick Starter		MDT		BLT		AI / CG		Quickstarter product validation
42	11/10 - 16/10	USCB	MS			MDT		BLT		AI / CG		Projects validation AI/VR & BLT
43	18/10 - 23/10		UXD	Quick Starter		MDT						
44	25/10 - 30/10	Formation SK										End MDT projects
45	01/11 - 06/11	Holidays										
46	08/11 - 13/11			Quick Starter				Holiday				
47	15/11 - 20/11		UXD					BLT		AI / CG		
48	22/11 - 27/11	USCB	MS									
49	29/11 - 04/12			Quick Starter				BLT		AI / CG		
50	06/12 - 11/12		UXD					BLT		AI / CG		Quickstarter selected factory + prototype
51	13/12 - 18/12	USCB	MS	Quick Starter				BLT		AI / CG		End USCB / MS / BLT / AI/CG projects
52	20/12 - 25/12	Holidays										
53	27/12 - 01/01											
1	03/01 - 08/01	Demo or die		Quick Starter								Demo : Technological expedition Demo : Innovation projects
2	10/01 - 15/01	Defense S1		Quick Starter								Defense : Technological expedition Defense : Innovation projects
3	17/01 - 22/01											Launching QuickStarter campaign
4	24/01 - 29/01			Quick Starter								
5	31/01 - 05/02			Quick Starter								
6	07/02 - 12/02			Quick Starter								
7	14/02 - 19/02			Quick Starter								
8	21/02 -	Internship										





# **Évaluation Modules Sciences et Techniques 2021**

**Hack & Puzzle  
Bio & Living Technology  
Artificial Intelligence & Reality  
How To make (almost) anything  
Media, Arts & Digital Technologies**

L'ensemble des modules de l'Unité d'Enseignement (UE) Sciences et Techniques est évalué selon une même procédure.

Chaque responsable du module d'enseignement transmet un cahier des charges spécifiant les attentes d'un projet à réaliser pour valider le module. Le projet est *au choix de l'étudiant ou du binôme* après validation par le responsable du module. Le projet proposé peut être un sous-ensemble d'un des projets de l'innovation track sous validation du Chargé d'enseignement ou Principal Investigator. **Le cahier des charges fixe les conditions nécessaires, mais non suffisantes à la validation du module.**

L'évaluation du module est réalisée en trois étapes décrites ci-dessous selon les tracks Ingénieur ou Designer. Lors des points étapes, l'étudiant doit transmettre les sections du rapport pour une pré-évaluation (voir ci-dessous). Ces sections pourront être retravaillées tout au long du semestre jusqu'au rendu final. La note d'évaluation pour chaque phase se compose à 75% sur le rendu écrit et à 25% sur l'entretien oral.

**Phase 1**  
Validation Sujet  
Octobre  
**25%**

Les étudiants valident l'idée de projet qu'ils souhaitent réaliser auprès de leurs responsables d'enseignement. Les étudiants rendent les pages de Phase 1 du rapport de projet DVIC latex (voir template). Le document présente notamment l'objet du projet, la faisabilité avec un premier diagramme d'architecture et la motivation en lien avec leur stratégie de cursus en Creative Technology. *L'absence de réflexion sur une idée de projet implique une note nulle.*

**Phase 2**  
Point d'Avancement  
Novembre  
**25%**

Les étudiants présentent les protocoles d'évaluation qu'ils souhaitent réaliser pour valider le projet. Ils détaillent l'architecture du système ainsi que les différents composants qui la composent dans la Phase 2 du rapport de projet DVIC latex en argumentant les choix techniques. Lors du point d'avancement, l'étudiant présentera ses premières expérimentations ou prototypes en cours et validera la proposition de "Product Specific Success Criteria (PSSC)" avec le responsable du module d'enseignement. *L'absence de présentation d'avancement concret lors de l'entretien implique une note nulle.*

**Phase 3**  
Rendu Final  
Décembre  
**50%**

Les étudiants présentent les résultats de leurs évaluations et les conclusions qu'ils en tirent dans leur rapport final de projet DVIC rendu à leur chargé d'enseignement. Le document complété doit contenir des photos du prototype, de l'évaluation et des différents schémas nécessaires à la compréhension du fonctionnement du projet. Le PSSC sera conjointement rempli par le responsable du module d'enseignement et représentera 50% de la note du rendu final. *L'absence d'un prototype fonctionnel implique la non-validation du module d'enseignement et sera sujet à une session de rattrapage.*

Le contrôle de connaissance continue est réalisé à travers un quizz hebdomadaire commun à l'ensemble des matières avec un niveau de difficulté croissant tout au long du semestre afin de permettre une assimilation et évaluation progressive des connaissances.

# Évaluation des rapports de projets

Ingénieur	Designer	Points
<b>Difficulté et Intérêt du Projet</b>		5
<b>Ingénierie (4 au choix)</b>	<b>Design (4 au choix)</b>	5
Modélisation	Maquette 3D	
Simulation	Conception	
Fabrication	Ergonomie	
Implémentation	Fabrication	
Architecture système	Qualité de finition	
<b>Étude Expérimentale des Composants du Système</b>	<b>Étude utilisateur du prototype</b>	5
<b>Étude Utilisateur / Technique du Prototype</b>	Protocole expérimental	
	Ergonomie / Expérience Utilisateur du Système ou de la Technique d'Interaction	
Protocole expérimental	Analyse des Résultats	
Performance du système		
Analyse des résultats		
<b>Qualité rédactionnelle</b>		5
<b>Bonus Technique / Technologique / Ergonomie</b>		+5





# **Évaluation**

## **Module Innovation**

### **2021**

#### **Guide de rédaction et notation**

Tutoriels Expéditions Technologiques  
Projets Innovants en Équipe  
Quickstarter en Équipe  
Page Personnel

#### **Déroulé des Défenses et Notation**



# Guide de Rédaction des pages Projets (RP)

## **Abstract (en gras)**

80 - 100 mots

**3 points**

Décrivez en 4 ou 5 phrases percutantes et efficaces le contenu de votre projet. Cette partie doit se suffire à elle-même et mettre en avant l'intérêt du projet.

## **Médias**

1-3 min

**5 points**

Cette vidéo de 1 à 3 min doit démontrer le principe, le fonctionnement et l'intérêt du projet. Vous devez intégrer en début de vidéo, **le splash du DVIC** et démarrer par la démo du projet avant de présenter les différents scénarios et aspects techniques. Ajouter une bannière et une photo de vignette illustrant votre projet. Vos photos et vidéos doivent être travaillées tant en terme visuel qu'audio (libre de droits).

## **Introduction**

### **État de l'art**

250 - 300 mots

**3 points**

Présenter le contexte du projet, les enjeux ainsi que l'état de l'art avec les références. Cette section doit suivre un storytelling dans lequel chaque affirmation doit être justifiée par une référence [1] (de préférence papier scientifique) que l'on retrouve dans la bibliographie en fin de document.

## **Contribution**

100 - 150 mots

**3 points**

Détaillez la nouveauté de votre approche et la démarcation par rapport à l'état de l'art précédemment présenté.

## **Solution et Évaluation**

300 mots

**5 points**

Présentez les principes de fonctionnement technique avec un schéma fonctionnel et une légende détaillée. Indiquer que les détails techniques peuvent être retrouvés dans le rapport technique joint à la page. Montrez l'étude utilisateur que vous avez réalisé à savoir comment vous avez conduit l'expérimentation et les résultats obtenus (analyse d'un formulaire, etc).

## **Conclusion**

80 - 100 mots

**1 point**

Rappeler les contributions et ouvrir vers de nouvelles perspectives (applications, future work, "mise en garde", ... etc).

## **Bibliographie**

10-20 références

La bibliographie doit être complète avec le titre du document, la liste des auteurs et l'éditeur (format **APA**).

## **Tags**

Sélectionner les différents TAGS : curriculum, master-irm, projets, etc

## **Rapport technique PDF**

Dans ce document PDF, vous intégrez les différentes parties de vos rapports de projet Sciences & Techniques en lien avec le projet, vous y insérez également les éléments manquants notamment l'ensemble des documents techniques de votre projet : schéma électronique, architecture logicielle, lien GitHub, manuel de la démo, etc... Au format Latex.

## **Malus**

Fautes d'écriture : **-0.25 points** par faute (max **-3 points**)

Une seule langue : **-5 points**

Bibliographie incomplète : **-2 points**

Mauvais rapport technique : **-2 points**

Mauvais tag : **-2 points**

# Guide de Rédaction des Tutoriels (RT)

<b>Abstract (en gras)</b> 80-100 mots <b>3 points</b>	Décrivez en 4 ou 5 phrases percutantes et efficaces le contenu de votre tutoriel. Cette partie doit se suffire à elle-même et mettre en avant l'intérêt du tutoriel et de la technologie.
<b>Contexte</b> 250-300 mots <b>2 points</b>	Présenter le contexte du tutoriel, à savoir la machine ou la technologie ainsi qu'un bref historique sur son développement avec quelques références bibliographiques (5-10).
<b>Compétences Opportunités</b> 80 - 100 mots <b>2 points</b>	Présenter les compétences que la personne va assimiler en suivant votre tutoriel ainsi que les opportunités qu'elles offrent avec exemples.  <i>Par exemple avec un tutoriel sur l'impression 3D, vous apprendrez à modéliser une pièce en environnement 3D et à réaliser une impression PLA qui vous permettra de fabriquer des objets ou pièces volumiques pour etc...</i>
<b>Contenu didactique</b> 500 - 1000 mots <b>7 points</b>	Présenter en une ou deux phrases le mini-projet à réaliser dans ce tutoriel. Détailler chacune des étapes nécessaires avec des photos / images et schémas explicatifs. Chaque étape doit être explicative et non pas seulement directive. Vous devez limiter le texte de chaque étape à un maximum de 80 à 100 mots, à défaut, il faut découper l'étape.
<b>Photos</b> <b>3 points</b>	Les photos doivent être esthétiques et complétées d'une légende la décrivant. Une personne non voyante doit pouvoir visualiser le contenu de l'image à la lecture de la légende.
<b>Évaluation et Reproductibilité</b> 250 - 300 mots <b>2 points</b>	Décrivez le protocole d'évaluation que vous avez mis en place pour mesurer le caractère didactique de votre tutoriel (nombre de personnes ayant essayées de réaliser le tutoriel, temps moyen de réalisation, etc)
<b>Conclusion</b> 80 - 100 mots <b>1 point</b>	Rappeler l'enjeux du tutoriel, les compétences apprises, les opportunités offertes et les limites. Indiquer des références bibliographiques pour aller plus loin sur cette technologie.
<b>Bibliographie</b> 10-20 références	La bibliographie doit être complète avec le titre du document, la liste des auteurs et l'éditeur, les autres sources importantes
<b>Tags</b>	Sélectionner les différents TAGS : /curriculum/mast-irm/, /tutoriels/, etc
<b>Malus</b>	Fautes d'écriture : <b>-0.25 points</b> par faute (max <b>-3 points</b> ) Uni langue : <b>-5 points</b> Plagiat : <b>-10 points</b> Bibliographie incomplète : <b>-2 points</b> Mauvais tag : <b>-2 points</b>

## Guide de Rédaction des Quickstarters

<b>Abstract (en gras)</b> 80-100 mots	Décrivez en 4 ou 5 phrases percutantes et efficaces le contenu de votre Quickstarter. Cette partie doit se suffire à elle-même et mettre en avant l'intérêt du projet.
<b>Status</b> <b>Liens</b>	Indiquez le statut de votre campagne : En cours / Succès / Échec Indiquer le montant de financement obtenu en euros et % Indiquer le lien vers votre campagne Quickstarter
<b>Contenu</b>	Dupliquez votre page quickstarter avec le contenu texte, photo et vidéo.
<b>Malus</b>	Page non-faite / non conforme : -5 points sur le module projet Mauvais tag : - 2 points sur le module projet

## Guide de Rédaction de votre Page Personnelle

<b>Abstract</b> 300 mots	Décrivez factuellement vos diplômes, vos réalisations en essayant de construire des liens logiques entre elles. Ajouter un dernier paragraphe décrivant votre personnalité et ambitions professionnelles ou de poursuite d'étude.
<b>Malus</b>	Page non-faite / non conforme : -5 points sur le module projet Pas de photo / bannière : -5 points

# Remarques

L'écriture est un travail difficile qui demande de nombreuses itérations. Il est indispensable de demander une relecture à un membre du staff DVIC afin de produire une structuration et des tournures de phrases de qualité. Une méthode efficace est de réaliser ce travail d'écriture et de relecture à raison d'une heure tous les deux jours et de le soumettre à relecture à votre PI une fois par semaine jusqu'à validation.

Le développement d'idées de scénarisation pour vos photos, vidéos ou expérimentations demande beaucoup de temps. Il est indispensable d'y réfléchir tout au long du semestre, de réaliser des tests et d'en discuter avec vos camarades et PIs.

L'inspiration par le travail des autres est la source de la qualité. Il est indispensable de lire et de regarder les vidéos, photos et travaux de personnes qui ont réussi. Nous vous proposons quelques références non exhaustives :

<https://www.media.mit.edu/projects/>

<https://prize.supplyframe.com/>

<https://hackaday.io/project/171296-truly-wifi-extender>

<https://hackaday.io/project/26354-fieldkit/details>

<https://marcteyssier.com/projects/skin-on/>

<https://ai.googleblog.com/2021/03/leveraging-machine-learning-for-game.html>

<https://mymanagementguide.com/how-to-write-a-project-description-key-criteria-and-steps/>

<https://www.gyst-ink.com/artist-statement-guidelines>

# Guide des Défenses des Projets d'innovation

La défense DVIC n'est pas une présentation, mais une argumentation sur l'importance et l'impact de vos travaux sur la communauté du DVIC. L'exercice a pour objectifs pédagogiques :

- Apprendre à argumenter en public
- Apprendre à synthétiser vos travaux
- Apprendre à créer un storytelling
- Apprendre à valoriser votre travail
- Apprendre des techniques oratoires.

Lors de votre soutenance, l'ensemble du groupe évaluera l'étudiant en défense. Les pondérations de  $\frac{2}{3}$  et  $\frac{1}{3}$  seront appliquées respectivement à la notation du staff DVIC et celles données par les autres étudiants en IRM et parcours innovation. Le tableau ci-dessous résume la formule du calcul de la note des deux modules comprenant la note de défense et la note des productions sur le site <http://dvic.devinci.fr>

## Calcul des notes\*

Module **Expédition Technologique**

$(ET + \frac{1}{3} CO + CC) / 2 + RT / 2$   
**0/20 si non fonctionnel**

Module **Projet Innovation**

$(PC + \frac{1}{3} CO + CC) / 2 + RP / 2$   
**0/20 si non fonctionnel**

*\*Voir ci-dessous pour les acronymes*

Chaque étudiant sera appelé aléatoirement pour son passage et disposera de 15 minutes **strictes** pour argumenter sa défense. L'étudiant sera alors interrogé pendant 5 min à travers une ou deux questions posées par le collectif et sélectionnées par le PI de l'étudiant.

L'appel aléatoire de l'étudiant suivant sera réalisé en amont de la séance de questions. Si l'étudiant suivant a besoin de s'installer pour projeter un support visuel ou mettre en place une démo, il disposera des 5 minutes de question de l'étudiant précédent.

Les évaluateurs doivent remplir le formulaire de notation durant la phase de questions (lien fourni avant la défense).

## Expéditions Technologiques (ET)

**Intérêt  
technologique**  
5 points

Démontrez en quoi cette technologie ou technique permet de développer de nouveaux types de projets ou de recherche. Il est conseillé de vous appuyer sur des références et supports visuels de type photo ou vidéo à travers quelques exemples concrets.

**Qualité  
didactique**  
5 points

Démontrez que votre tutoriel est mûrement réfléchi, qu'il n'est pas une simple succession d'étapes, mais bel et bien un exercice de compréhension à travers un mini-projet intéressant. Appuyez-vous sur votre étude utilisateur.

**Demo or Die**  
5 points

Démontrez que le mini-projet fonctionne à travers une vidéo/photo

## Projets Collectifs (PC)

**Contribution  
technique**  
5 points

Démontrez vos différentes contributions en indiquant très précisément vos réalisations en termes de fabrication, développement logiciel, réalisation d'une étude utilisateur, etc.

**Travail en équipe**  
5 points

Démontrez votre capacité à travailler en équipe ainsi que les méthodes mises en œuvre (fréquence des réunions, suivi d'avancement, outils déployés, etc).

**Promotion  
externe**  
5 points

Montrer les valorisations externes que vous avez réalisées sur vos projets (participation à un concours, rédaction d'un article presse, publication scientifique, partenariat, etc).

## Communication Orale (CO)

**Structure**  
5 points

Votre présentation est bien structurée et suit un déroulé logique. Vous avez construit un telling story / fil conducteur autour d'un axe d'intérêt qu'il soit technologique, personnel ou autre et il est apparent.

**Prestance**  
5 points

Vous avez une dynamique théâtrale en utilisant à bon escient l'espace et vos gestes pour appuyer vos propos et capter l'attention.

**Supports**  
5 points

Vous utilisez des supports visuels photos, vidéos, PowerPoint à bon escient sans impacter votre capacité à capter l'attention sur vous tout en appuyant vos propos.

## Contribution Collective - bonus

**Soutien étudiant**  
**+1 point**

Vous avez démontré aider fréquemment des étudiants DVIC ou écoles

**Force de proposition**  
**+1 point**

Vous êtes force de proposition au sein du DVIC avec de nouvelles idées de développement structurel.