## Livrable de fin de séance S07 – 2020M – 10/07/2020

## Atelier en autonomie – rédaction d’un article de réalisation

**Votre livrable devra être déposé :**

* Vendredi 10/07/2020 entre 16h et 16h45. Passé ce délai, l’espace de dépôt sera clôturé automatiquement ;
* Directement dans l’espace dédié sur Moodle (séance " 10/07/2020 : Atelier en autonomie").

### Activité 1 – article de réalisation

À partir de la liste de critères suivante et en vous inspirant d’articles de réalisations consultés parmi les 40 portfolios (cf. fichier joint), rédigez l’article de l’une de vos réalisations et mettez-le en forme (paragraphes, sous-titres, caractères gras). Vous avez jusqu’à 16H45 pour le réaliser.

|  |
| --- |
| Durant le 4ème semestre d’IN’TECH, les étudiants doivent organiser, dans le cadre de leur cursus, un évènement de leur choix de A à Z. Avec mon équipe, nous avons décidé d’organiser une LAN (Local Network Area), faisant s’affronter les participants de différentes écoles sur différents jeux à IN’TECH, avec une cagnotte de 900€ à gagner. Objectifs  * Réunir un minimum de 3 écoles et ~20 participants * Réunir une cagnotte de 900€ de récompense * Réduire le coût de l’entrée à 5€ avec repas offert * Emmener les finalistes au Meltdown où la finale sera streamée sur les réseaux sociaux  Contexte, enjeu La plupart du temps, les LAN organisées par les étudiants réunissent majoritairement des élèves du groupe ESIEA. Notre volonté était donc de briser ces habitudes et de réunir des élèves de multiples écoles, de dynamiser le tout et d’en faire un évènement agréable et récurrent. Les étapes Dans un premier temps, il a fallu récolter les fonds nécessaires pour le projet. Pour ce faire, nous avons d’abord organisé des buvettes une fois par semaine en vendant différents mets cuisinés par l’équipe ainsi que des classiques (boissons chaudes et boissons froides réalisées par l’équipe). Ensuite, nous avons contacté différentes entreprises, leur proposant alors un partenariat avantageux afin de financer le reste de la cagnotte.  Une fois cet objectif atteint, nous sommes partis à la recherche de nos participants, que nous n’avons guère eu de mal à trouver. Après avoir disséminé pour commencer des affiches et des flyers dans l’école, nous avons commencé une campagne d'emails et d’appels téléphoniques auprès d’autres écoles d’informatique, dans lesquelles nous étions sûrs de trouver de fervents gamers.  Nous avons clos les inscriptions en passant voir les étudiants dans leur salle de classe et enfin, nous avons présenté notre projet devant un jury chargé de les noter. Acteurs  * Catherine Dorignac, suiveur de projet * David Huet, référent technique * KPS, soutien matériel et technique * Les étudiants et les membres de l’équipe pédagogique  Les résultats En réunissant plus de 60 participants venant de 5 écoles différents à faible coût, nous avons tissé des liens entre des étudiants qui se connaissaient peu et avons proposé une expérience unique. Les finalistes ont eu la chance de se voir accompagnés au Meltdown, un bar gaming, où leur finale a pu être jouée en direct devant des dizaines de spectateurs et transmise en direct (streamée) sur les réseaux sociaux, avec un commentateur attitré. Les lendemains du projet Si le concept n’a pas été repris, peut-être à cause du confinement ou d’un manque de motivation pour ce genre de projets « habituel », nous avons déjà pu constater que les étudiants sont de plus en plus impliqués dans les évènements réalisés à l’école. Mes apports sur le projet, ma valeur ajoutée, les enseignements tirés Ayant été chef de projet, j’ai été amené à manager l’ensemble de l’équipe, dans les bons comme les mauvais moments, à prendre des décisions et à attribuer les tâches en fonction des affinités. J’ai également participé à la campagne de communication visant à financer le projet et à réunir des participants, mais aussi au partenariat avec KPS. |

Liste de critères pour la rédaction de votre article

Votre article de réalisation est structuré (paragraphes, sous-titres, caractères gras) et détaillé.

Il intègre les 7 notions suivantes, dans cet ordre ou non :

\_la présentation, la définition du projet ou de la réalisation

\_les objectifs, le contexte, l’enjeu, les risques

\_les étapes (ce que j’ai fait)

\_les acteurs (les interactions)

\_les résultats (pour moi, pour l’entreprise)

\_les lendemains du projet : dans un futur immédiat, à distance, aujourd’hui

\_mon regard critique (mes apports sur le projet, ma valeur ajoutée, les enseignements que je retire de ce projet ou de cette réalisation)

Les 40 ePortfolios

Le fichier ci-joint « Liste des ePortfolios\_DRIVE\_PROTECT\_0-1 » regroupe 40 ePortfolios d'anciens élèves d'IN'TECH ayant autorisé la diffusion et présente 52 compétences humaines, transverses ou métiers.

Vous avez la possibilité de trier les portfolios par compétence et par filière.