



l'école d'ingénierie
informatique



l'école [tech]
de l'expertise digitale

Sujet Workshop E2/I2 EPSI/WIS

COMMENT ASSAINIR LES RÉSEAUX SOCIAUX ?

Du 14/10/2024 au 18/10/2024

CONTEXTE

Les dangers des réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont des outils de communication et d'information puissants et facilement accessibles. Aujourd'hui installés dans les usages personnels des internautes, mais aussi dans les usages professionnels des entreprises qui les utilisent comme vitrine de leur activité, ils n'échappent pas aux activités malveillantes. **Escroquerie, usurpation d'identité, chantage, vol d'informations, cyberharcèlement, désinformation, diffamation, addiction...** sont autant de dangers auxquels sont confrontés les utilisateurs de ces réseaux.

Des chiffres inquiétants

63%

des jeunes de moins de 13 ans
sont titulaires d'un compte sur un
réseau social.

3h à 5h

par jour passées sur les réseaux
sociaux par les 16-25 ans.

1/5

jeunes a déjà été victime de
harcèlement sur les réseaux
sociaux.

Source : doctissimo.fr

Votre objectif pour ce workshop est d'approfondir ce sujet et proposer une solution technique innovante qui analyse la problématique et propose des solutions :

L'assainissement des réseaux sociaux est un défi complexe qui nécessite une approche multidimensionnelle.

Voici quelques pistes de réflexion : **Outils de Signalement, les algorithmes de filtres, l'authentification et la vérification, l'éducation et la sensibilisation, IA et machine Learning pour détecter automatiquement les contenus inappropriés, les outils pour le traitement du langage naturel.**



LIVRABLES ATTENDUS

Votre solution doit être innovante, créative et originale sous forme d'une application, un site web ou une architecture



Rendu final

Une solution numérique fonctionnelle comportant votre proposition et une analyse des conséquences

Rendu intermédiaire

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

VOTRE BOITE A OUTILS POUR CE WORKSHOP

Votre solution doit être innovante, créative et originale sous forme d'une application, un site web ou une architecture



Outils libres :

Langages de programmation, Nouvelles Technologies, Métavers, IA...

Des ressources supplémentaires

- [Exemples courants de traitement du langage naturel](#)
- [La sécurité sur les réseaux sociaux / Numérique Ethique](#)

COMPETENCES TRANSVERSALES & PROFESSIONNELLES VISEES



- Collaborer et travailler en équipe
- Communiquer et rendre compte auprès de ses partenaires et de sa hiérarchie
- Rechercher et concevoir une solution digitale innovante
- Concevoir une solution business en utilisant le Lean Canvas par ex.
- Concevoir un nouveau model business digital
- Communiquer au bon segment de clientèle

LES POINTS ESSENTIELS À RESPECTER :

Travail collectif et coopération dans l'équipe.

- Une solution simple mais fonctionnelle sera préférée à une solution complexe et non maîtrisée.
- Adapté aux publics visés.
- Créativité, innovation et accessibilité.

ORGANISATION GÉNÉRALE

Constitution des équipes

La constitution des équipes est laissée au libre choix des campus (4 personnes max. par groupe).

Jury du vendredi

Un jury local est organisé par chacun des campus. Ce jury évaluera chaque projet (cette validation rentre en compte dans la validation de votre année). Le projet gagnant est sélectionné par le Jury pour représenter son Campus.

Consignes

Votre coach et des intervenants externes passeront vous voir régulièrement au cours de chaque journée pour faire le point sur votre avancement. Toute absence non signalée au préalable sera sanctionnée par un malus sur la note individuelle finale. Le travail demandé nous permet de vous évaluer tant individuellement que par votre implication de la vie de l'équipe. Votre attitude, votre participation sont également évaluées tout au long de cette semaine de WorkShop.

DÉROULÉ DE LA SEMAINE

JOURNÉE 1

Lundi 14 octobre

- **9h00 - 9h30** : Kick-off du workshop par l'équipe pédagogique du campus.
- **9h30 - 9h40** : Annonce du sujet par l'équipe nationale de la pédagogie.
- **9h40 - 10h20** : Explication du sujet et des attendus livrables par le coach myDiL de Paris.
- **10h20 - 11h00** : Moment question / réponses pour les apprenants
- **11h00 - 12h00** : Constitution des équipes localement : 3-4 personnes maximum par groupe avec, de préférences, des profils différents (Développeurs / Réseaux / WIS) Phase d'idéation pour définir le projet, les étapes et le rôle de chacun.
- **12h00 - 13h00** : Pause déjeuner
- **13h00 - 17h00** : Fin de la phase d'idéation. Validation du projet auprès des coaches
Début de la réalisation du projet
- **17h00** : Fin de la journée

JOURNÉE 2

Mardi 15 octobre

9h00 - 12h30 : Développement du projet.

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner.

13h30 - 17h00 : Développement du projet.

JOURNÉE 3

Mercredi 16 octobre

9h00 - 12h30 : Développement du projet.

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner.

13h30 - 17h00 : Développement du projet.

JOURNÉE 4

Jeudi 17 octobre

9h00 - 12h30 : Développement du projet.

12h30 - 13h30 : Pause déjeuner.

13h30 - 17h00 : Finalisation du Projet et Création de la Vidéo d'évaluation finale (c-réf. Partie Livrables)

JOURNÉE 5

vendredi 18 octobre

- Finalisation du Package de Rendu et Dépôt de celui-ci selon les modalités indiquées par votre coach.
- Passage des soutenances devant un jury local.
- La soutenance : visionnage de la vidéo suivi d'une Démonstration fonctionnelle et de Questions/Réponses. (15 minutes/équipe, ordre de passage tiré aléatoirement. Tout retard est éliminatoire).



LIVRABLES

1) Fichiers de projet

Ce dossier se compose de tous les fichiers de configuration composant l'environnement de votre solution, ainsi que les éventuelles maquettes dans le cadre d'un site web ou d'une application. Cet environnement devra être reconstituable et démontrable sur demande du Jury.

2) Un support de présentation

Un support de présentation de type PowerPoint, sur lequel vous pourrez vous appuyer lors de votre soutenance (à ne pas lire de façon littérale) qui devra contenir à minima :

- La présentation de chaque membre de votre équipe en Anglais.
- La présentation de votre méthode d'organisation et de gestion de projet.
- Les outils que vous avez utilisés dans le cadre du développement de votre solution.
- Les apprentissages que vous avez tiré de votre workshop, tant sur le contenu de votre solution que sur sa conception.
- Les axes d'amélioration de votre solution.

3) Présentation vidéo du projet

Chaque équipe doit créer et fournir une vidéo à héberger sur YouTube en non-répertorié, accessible pour le jury via le lien dédié d'une durée globale de 7 minutes qui doivent être réparties ainsi :

- **Partie 1 - « Pitch projet ~ 3 minutes »** présentant ce dernier de manière Marketing afin de convaincre un public non technique de l'utilité et de la pertinence de votre solution. Dans cette partie, tous les membres de l'équipe doivent être visibles et doivent avoir un temps de parole équilibré.
- **Partie 2 - « Technique du projet ~ 4 minutes »** présentant l'envers du décor. Les explications du fonctionnel et des interactions entre les parties du projet, les choix techniques, des extraits de code pertinents et expliqués. Voix off autorisée.

N'oubliez pas que pour vos enregistrements, le myDiL met à votre disposition du matériel :

- Ecran à Fond Vert Rétractable et/ou Salle Fond Vert, matériel de captation vidéo, casque, micro, éclairage.

Rapprochez-vous de votre coach pour vous accompagner et réserver le matériel dont vous auriez besoin.

RENDU DES LIVRABLES

Les modalités et délais de rendu des livrables sont à la discrétion de l'équipe pédagogique de votre campus.

SOUTENANCE

La soutenance d'une durée globale d'environ 15 minutes se déroulera de la façon suivante :

- Environ 10 minutes de présentation basée sur un support (style PPT) où chaque participant devra s'exprimer sur un temps de parole équitablement réparti.
 - Durant ces 10 minutes vous devrez faire une démonstration du bon fonctionnement de votre solution.
- 5 à 10 minutes de questions/réponses entre le groupe et le jury local.
- A la suite de ces soutenances, désignation par le jury local de la meilleure équipe du campus.
 - Envoi au national, de la part de chaque campus, de la vidéo de leur meilleure équipe. Les meilleures vidéos de chaque campus seront alors en compétition et un Top 3 au niveau national sera désigné.

Communication des résultats nationaux lors de l'Annonce de l'équipe gagnante locale vendredi en fin de journée par le campus.

Une évaluation par l'équipe Nationale de tous les projets gagnants locaux sera réalisée pour sélectionner l'équipe gagnante du Workshop.

Une cérémonie des récompenses sera organisée début novembre afin d'annoncer les grands vainqueurs.

