

# WORKSHOP 2

Bachelor 3<sup>ème</sup> année EPSI, semestre 2

Du 9 au 13 avril 2018

## Workshop « Créativité & Innovation ».

Pendant cette semaine, vous allez concevoir et développer un outil de gestion de jetons qui pourra être utilisé en soutien à des projets étudiants internes.

Cette solution devra permettre :

- D'identifier un projet, les équipes d'étudiants et les intervenants qui vont se positionner en soutien pour le projet sur leurs compétences respectives;
- D'attribuer aux équipes des jetons et en suivre la consommation ;
- De faciliter l'organisation de ces actions de coaching (modalités pratiques...);
- ... Si vous avez le temps ajoutez les modalités que vous aimeriez avoir!

Votre solution sera en conformité avec la nouvelle réglementation sur la gestion des données et les normes de sécurité qui peuvent être attendues pour un tel service.

### Trois points essentiels à respecter

- Travail collectif et coopération dans l'équipe et au sein des équipes EPSI.
- Une solution simple mais fonctionnelle sera préférée à une complexe et non maîtrisée
- Créativité

## LIVRABLES ATTENDUS – EPSI

### Rendu final

- Un prototype fonctionnel de votre projet : la nature de la solution est laissée libre (site responsive et/ou application smartphone).
- Un pitch dynamique de 3 minutes dans lequel chaque membre de votre équipe doit prendre la parole.

### Rendu intermédiaire

Lundi, fin de journée : point avec le coach local pour obtenir son feu vert pour la poursuite du projet. Tout support de modélisation permettant de définir le périmètre fonctionnel sera utilisable (diagramme des Use Case, Users stories, Données métier, maquettes,...).

## COMPETENCES TRANSVERSALES ET PROFESSIONNELLES VISEES

### SAVOIR-ÊTRE

- Travailler de façon autonome vers un objectif commun à toute l'équipe
- Collaborer et travailler en équipe
- Faire preuve de discernement
- Communiquer et rendre compte auprès de ses partenaires et de sa hiérarchie

### SAVOIR-FAIRE

- Rechercher des solutions innovantes
- Lire et exploiter une expression des besoins
- Concevoir une solution applicative répondant aux besoins de l'utilisateur.

## BOITE A OUTILS

- Langages de programmation à utiliser : libres au choix des équipes.
- Cette application sera testée sur tout type de navigateur et/ou sur le(s) smartphone(s) dédié(s) durant les pitches en fin de semaine.
- Matériels, logiciels, environnement OS .... : libres, au choix des équipes.
- Salle Visio 10756927
- Une boîte mail commune workshopb3.1718@gmail.com : tout doc déposé doit être nommé en objet par la ville du Campus et le nom de l'équipe.

Merci de respecter cet impératif, tout envoi de rendu qui ne respecterait pas ce formalisme ne sera pas évalué.

# ORGANISATION GENERALE

## - Constitution des équipes

- Chaque équipe sera constituée de 4 apprenants maximum avec dans la mesure du possible un apprenant mention Infra par équipe (pour la partie liée à la protection des données et la sécurisation de la solution).
- Les règles concernant la constitution des équipes sont à la liberté de de chaque campus via son Responsable Pédagogique.

## - Organisation des équipes

- Chaque équipe EPSI désigne un étudiant qui sera le Chef de Projet pour son équipe (**interlocuteur unique** et responsable des envois par mail au coach).
- Il sera le Chef de projet informatique pour EPSI.

## - Jury final

Afin de permettre une meilleure évaluation des rendus des équipes gagnantes, les résultats finaux ne seront diffusés qu'en milieu de semaine suivante.

## Vendredi 13 avril 2018

- **Matin** : jury local organisé par chacun des campus. Ce jury donne lieu à une évaluation pour l'obtention des ECTS.
- **Après-midi** :
  - 13h00-15h00 : l'équipe gagnante de chaque campus réalise avec l'aide de tous les élèves de son campus une vidéo de son pitch de 3 minutes **maximum**.
  - 15h00 au plus tard: tous les pitches vidéos et les liens vers les prototypes sont envoyés sur le mail du workshop [workshopb3.1718@gmail.com](mailto:workshopb3.1718@gmail.com)

## Mercredi 18 avril 2018

- 17h00 : annonce des résultats du workshop



# Journée 1

Lundi 9 avril

**10h00 – 10h30** : Kick-off du workshop par la Directrice nationale de l'Innovation et de la Pédagogie, réseaux EPSI/WIS/OSS, Marielle Alliot-Sangare.

- Annonce du sujet
- Explication générale de la semaine

Imad BOUSSAID / Directeur Développement National

Eva PEPIOT / Responsable Communication Nationale

Marielle ALLIOT-SANGARE, Directrice nationale de l'Innovation et de la Pédagogie, Réseaux EPSI/ WIS/OSS

Adeline PAUTRIZEL / Ingénieure Pédagogique EPSI/WIS/OSS

**10h00-10h30** : répartition des équipes localement par les coaches ; désignation du chef de projet par équipe ; répartition des rôles au sein de l'équipe

**10h30 – 17h** : séance de travail par équipe

**17h00** : chaque équipe fait valider son projet par le coach local

# Journée 2

Mardi 10 avril

**9h30 – 9h45** : Accueil par l'équipe nationale et réponse en direct aux diverses questions remontées par les coaches.

**9h15 – 17h00** :

Séance de travail par équipe :

- Si besoin, nouvelle séance de validation du concept avec le coach.
- Développement de votre projet.

Conseil : ne vous lancez pas dans un projet trop complexe ! Prenez en compte le temps qui vous est octroyé pour ce projet.

## Journée 3

Mercredi 11 avril

**9h00 – 17h00 :**

- Développement de votre projet.

## Journée 4

Jeudi 12 avril

**9h00 – 17h00 :**

Séance de travail par équipe : développement de votre projet.  
Préparation pitch et démo du projet

**Avant Minuit :**

Livraison des fichiers dans un dossier zippé et nommé par la ville du Campus + nom de l'Equipe.

Envoi de tous les livrables au national.

## Journée 5

Vendredi 13 avril

**9h00 – 12h00 :** Accueil par le jury local

Jury au niveau du Campus

Evaluation par campus : pitch, démo de l'application portail

**13h00-15h00 :** l'équipe gagnante de chaque campus réalise avec l'aide de tous les élèves de son campus une vidéo de son pitch de 3 minutes **maximum**.

**15h00** au plus tard: l'équipe gagnante de chaque campus envoie

- Son pitch vidéo
- Son prototype (hébergé dans le cas d'un site responsive et l'APK pour une appli)

## Annonce des résultats

Mercredi 18 avril

**17h00:** les résultats sont envoyés à chaque campus et mis en ligne sur le slack du workshop.

# Expression des besoins de l'application de gestion de jetons

*« Etre autonome c'est aussi savoir rechercher efficacement du soutien. »*

## **La solution devra permettre au Responsable Pédagogique**

- De lancer un projet interne sur un ensemble identifié d'étudiants, avec un crédit de jetons défini pour chaque équipe. La nature des jetons et sa comptabilisation sont ouvertes : compteur de temps passé / forfait questions avec différents niveau de complexité, ...
- De gérer le pool des intervenants mobilisés sur le projet, avec leurs spécialités respectives;
- De suivre la consommation des jetons : quelle équipe a consommé quel jeton avec quel intervenant (possibilité d'export dans un fichier). Ce suivi doit permettre de rémunérer l'intervenant;

## **Elle devra permettre aux apprenants**

- De constituer les équipes (avec au passage allocation du crédit de jeton);
- De contacter un intervenant et obtenir un soutien (les formes de soutien sont ouvertes : synchrone ou asynchrone, en présentiel ou à distance, chat / visio / envoi de ressources, ...);
- De suivre sa consommation de jetons;

## **Elle devra permettre aux intervenants**

- De signaler sa disponibilité pour les actions de soutien;
- De réaliser le soutien;
- De déclarer son temps passé ou son type d'action réalisée (en fonction de la nature des jetons);



## Caractéristiques de la solution

- **Design épuré, efficace, application facile à prendre en main.** Il est important de mettre en place une IHM la plus claire possible afin que l'utilisateur puisse interagir sans fournir trop d'efforts de compréhension. L'architecture et l'arborescence seront donc attractives.
- **Les saisies doivent pouvoir être réduites au maximum :**
  - Offrir, en plus d'une saisie individuelle, la possibilité d'importer les données à partir d'un fichier, lorsqu'une saisie en masse est identifiée;
  - Automatiser au maximum la collecte de données (par exemple le temps passé par un intervenant lors d'une visio).
- **La solution doit être en conformité avec la prochaine évolution réglementaire concernant la protection des données.**
- **La solution doit prévenir autant que possible les risques liés à la sécurité.**
- **L'interface administrateur** (si elle existe dans votre projet) doit être simple à gérer.
- **L'affichage correct** doit être garanti quelque soit le navigateur utilisé, le cas échéant.