

WORKSHOP I2 – 23 au 27 nov. 2020

I2 - EPSI 5^{ème} année

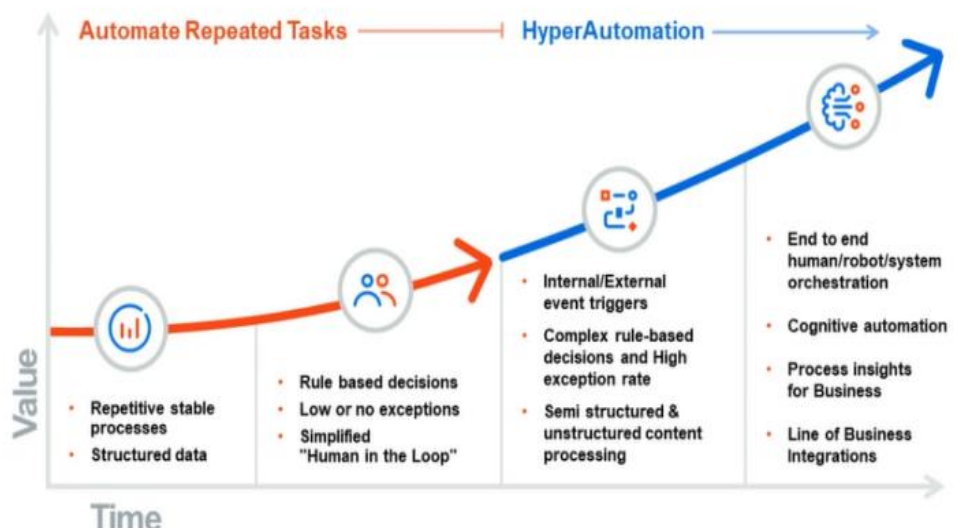
« L'IA au service de l'Industrie »

Vous êtes désormais en 5^{ème} année, la veille informatique est une habitude ancrée ;-) so *hyperautomation, ambient experience should ring a bell. Right? These 2 topics are on the top list of the Digital Tech Trends for 2020.* <https://www.gartner.com/smarterwithgartner/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2020/>

Sans surprise, ces tendances ont pour cœur, l'intelligence artificielle.

Hyperautomation ou Hyperautomatisation, c'est « l'extension de l'automatisation des processus métiers hérités au-delà des limites des processus individuels ». En combinant les outils d'IA avec la RPA (Automatisation Robotisée des Processus), « l'hyperautomatisation permet l'automatisation de pratiquement toutes les tâches répétitives exécutées par les utilisateurs professionnels ». Imaginez vous les applications et implications possibles ?!

<https://www.automationanywhere.com/fr/rpa/hyperautomation>



Source: <https://www.oneglobesystems.com/blog/usecase-hyper-automation-2019>

Ambient experience is also known as *multiexperience* right now. C'est l'ère du Web ambiant (web 4.0). C'est bien au-delà de l'utilisation du smartphone comme assistant personnel de notre quotidien, c'est une sorte de « virtualisation totale du monde physique » grâce à l'IoT, la réalité augmentée permettant d'être dans une expérience utilisateur constante:

« Les objets ne se contentent pas de capter des données sur notre environnement [...] ils sont à notre service à travers une interface interactive. Notre réfrigérateur vérifie de lui-même ce qu'il nous manque pour réaliser une recette tandis que notre miroir simule un maquillage sur notre visage. Une fois connectés entre eux et à la blockchain par des smart-contracts certifiant les transactions »

<https://www.forbes.fr/technologie/le-web-4-0-quand-le-numerique-franchit-la-frontiere-du-physique/>



Et vous, où vous situez vous par rapport à ces 2 tendances ? Laquelle a votre préférence ? Peut-être, ni l'une, ni l'autre mais une combinaison des 2 ?

Imaginez une solution à l'aube de l'Industrie 4.0

Quelques pistes de réflexion et d'aide :

- <https://www.softwareadvice.com/resources/what-is-ambient-customer-experience/>
- Philips Ambient experience 360: https://youtu.be/j_qSUT8LS8I
- <https://www.cio.com/article/3143533/the-ambient-customer-experience-physical-digital-virtual-and-everything-in-between.html>

LIVRABLES ATTENDUS

Votre solution doit être innovante, créative, originale et ludique, sous forme d'application(s), d'architecture(s), de P.O.C. (Proof of concept), ...
Osez!

Rendu final

- Une solution numérique fonctionnelle tant au niveau applicatif qu'au niveau infrastructure : sécurité des données et du système etc...

Les points essentiels à respecter

- ✓ Travail collectif et la coopération dans l'équipe
- ✓ Une solution simple mais fonctionnelle sera préférée à une solution complexe et non maîtrisée
- ✓ Réponse aux besoins des publics visés
- ✓ Créativité, innovation et accessibilité

Rendu intermédiaire

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

COMPETENCES TRANSVERSALES ET PROFESSIONNELLES VISEES

SAVOIR-ÊTRE

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

SAVOIR-FAIRE

- ✓ Rechercher des solutions numériques innovantes
- ✓ Concevoir une solution numérique innovante

ORGANISATION GENERALE

Constitution des équipes

- ✓ Chaque équipe est constituée de 4 apprenants maximum.
- ✓ Les règles concernant la constitution des équipes sont à la liberté de chaque campus via son responsable pédagogique.

Jury du vendredi

- ✓ Un jury local est organisé par chacun des campus. Ce jury donne lieu à une évaluation de chaque projet.
- ✓ L'équipe gagnante de chaque campus réalise **2 vidéos** (pitch et démonstration technique).

Vendredi en fin de journée : les vidéos et rendus de l'équipe gagnante (lien vers la solution et documentation) sont envoyés via le mail du workshop : workshopi2epsi2021@gmail.com

Teams

Un groupe Teams a été créé pour ce workshop : WORKSHOP I2 EPSI 2020-2021.

Par l'intermédiaire de votre coach et/ou de votre responsable pédagogique, toutes vos questions peuvent être adressées au travers de ce canal.



Journée 1

Lundi 23 novembre

Kick-off du workshop par l'équipe pédagogique du campus.

Annonce du sujet

Explication générale de la semaine workshop

Répartition des équipes localement par les coaches.

Puis Séance de travail par équipe

Bien comprendre la demande

Identifier les publics et leurs besoins

Réfléchir à la proposition de valeur

Réfléchir aux fonctionnalités qui seront intégrées et

permettront d'avoir une expérience utilisateur de qualité

Faire des recherches sur les ressources existantes et équivalentes.

Présentation du projet au coach pour validation

Journée 2

Mardi 24 novembre

9h00 – 17h00 : Développement du projet.

Journée 3

Mercredi 25 novembre

9h00 – 17h00 : Développement du projet.

Journée4

Jeudi 26 novembre

9h00 – 17h00 : Développement du projet.

Journée 5

Vendredi 27 novembre

Jury local : Evaluation par campus

Il y a un gagnant unique par campus.

Après le jury Campus : l'équipe gagnante du campus réalise avec l'aide de tou.te.s les apprenant.e.s de son campus :

✓ Un pitch vidéo :

Un pitch vidéo de 3 min (ce pitch doit pouvoir convaincre un public non technique, il doit convaincre de l'utilité et de la pertinence de votre solution).

✓ Une vidéo de démonstration :

Une vidéo de 5 minutes maximum faisant la démonstration du fonctionnement de la solution et des choix techniques réalisés.

Les vidéos ne sont pas promotionnelles, elles ne nécessitent pas de mise en scène ou de montage particulier.

- **Vendredi soir** au plus tard: toutes les vidéos (pitch et vidéo de démonstration) sont envoyées à la Direction nationale Innovation & Pédagogie (workshopi2epsi2021@gmail.com) avec le lien vers la solution fonctionnelle. **Attention? le jury national ne doit pas avoir à installer une application ou autre pour faire fonctionner cette solution.**

Merci de formuler l'objet comme suit : **Workshop I2** et le **nom du campus**

Rappel : aucune installation ne doit être réalisée par les jurys.

COMMUNICATION DES RESULTATS

Jeudi 3 décembre 2020 : les résultats sont envoyés par la Direction nationale Innovation & Pédagogie EPSI - WIS, à chaque Responsable pédagogique de campus pour annonce aux apprenant.e.s.