



epsi



wis

WORKSHOP B3/WIS3

Du 04/10 au 08/10 2021

INTRODUCTION

Le Handicap est partout, qu'il soit permanent ou temporaire, qu'il nous touche directement ou indirectement.

Nous sommes ou serons toutes et tous concerné(e)s par le Handicap à un moment de notre vie, c'est pourquoi il est important de le prendre en compte dans notre vie quotidienne, privée ou salariée.

SUJET

Dans ce Workshop, vous allez réfléchir à une problématique liée au Handicap (exclusion, matériel non adapté, accessibilité, ...) dans le milieu de la formation professionnelle et proposer une solution pouvant répondre à cette problématique.

Vous devrez choisir une solution en fonction d'un type de handicap.



DEFINITIONS

Handicap (définition de l'OMS) : est handicapée toute personne dont l'intégrité physique ou mentale est passagèrement ou définitivement diminuée, soit congénitalement, soit sous l'effet de l'âge ou d'un accident, en sorte que son autonomie, son aptitude à fréquenter l'école ou à occuper un emploi s'en trouvent compromises.

Moteur : ensemble des troubles pouvant entraîner une atteinte partielle ou totale de la motricité, notamment des membres supérieurs et/ou inférieurs.

Mental : l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) définit le handicap mental, ou déficience intellectuelle, comme « un arrêt du développement mental ou un développement mental incomplet, caractérisé par une insuffisance des facultés et du niveau global d'intelligence, notamment au niveau des fonctions cognitives, du langage, de la motricité et des performances sociales ».

Visuel : Les personnes en situation de handicap visuel sont atteintes de cécité (personnes aveugles), ou de malvoyance.

Auditif : Le handicap auditif atteint des personnes atteintes de surdité, qui est un état pathologique caractérisé par une perte partielle ou totale du sens de l'ouïe. Les déficiences auditives ne sont pas visibles, mais souvent stigmatisantes.

Psychique : Les personnes présentant un handicap psychique vivent avec une maladie mentale (schizophrénies, troubles bipolaires, dépressions sévères, etc.), qui peut modifier leur comportement, leur perception, leur jugement et leur relation avec le monde.

Plurihandicap : est l'association d'atteintes motrices et/ou sensorielles de même degré, ce qui ne permet pas de déceler l'une plutôt que l'autre en déficience principale. La surdi-cécité (sourdsaveugles) tient une place particulière dans ce type de handicap.

Polyhandicap : est un handicap grave à expressions multiples, dans lequel une déficience mentale sévère et une déficience motrice sont associées à la même cause, entraînant une restriction extrême de l'autonomie. Les personnes polyhandicapées ne peuvent rien faire par elles-mêmes et ont besoin de l'assistance constante d'une tierce personne pour tous les actes de la vie quotidienne.



epsi



wis

Les maladies dégénératives : sont des maladies souvent génétiques au cours desquelles un ou plusieurs organes sont progressivement dégradés. Traitées à temps, les maladies dégénératives peuvent être réduites, mais non guéries.

Autisme et troubles Envahissant du développement : L'autisme est un trouble envahissant du développement (TED) caractérisé par un développement anormal ou déficient, manifesté avant l'âge de trois ans, avec une perturbation caractéristique du fonctionnement dans chacun des trois domaines suivants : interactions sociales réciproques, communication, comportements au caractère restreint et répétitif.

Les troubles Dys : Les "Dys" ou troubles Dys désignent l'ensemble des troubles d'apprentissage / cognitifs, dont le nom débute souvent par le préfixe "dys-". Le terme Dys regroupe ainsi les pathologies suivantes : dyscalculie, dyschronie, dysgraphie, dyslexie, dysorthographe, dysphasie, dyspraxie, mais aussi les troubles mnésiques et les troubles d'attention, ...

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 ou liée au numérique (objet connecté, plateforme web, app, ...), elle devra inclure :

- Une réflexion sur la problématique afin de comprendre la cible, les enjeux, les problématiques rencontrées.
- Une réflexion technique afin de répondre à la problématique (user case, besoin matériel, choix techniques, objectifs, MVP, ...)
- Une réflexion sur la stratégie marketing à moyen et long terme du projet afin de rendre le développement possible et pérenne.
- La stratégie de communication associée au projet.
- Une proposition de budget cohérente et en adéquation avec les différentes réflexions liées au projet.
- Les supports numériques appropriés (site internet, MVP, réseaux sociaux, vidéos, ...).
- La mise en place des besoins techniques nécessaires au MVP, site internet, ...
- Détailler les outils et l'organisation mis en place par l'équipe afin de comprendre la gestion de projet adopté par l'équipe.

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
- ✓ 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.
- ✓ Des équipes mixtes (WIS/EPsi/B3) seront appréciées dans les campus qui le peuvent.
- ✓ 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 : workshopb3w3@gmail.com

Teams

Un groupe Teams a été créé pour ce workshop : WORKSHOP B3/WIS3 EPSI WIS 2021-2022.

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 4 Octobre

9h30 : 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 5 octobre

9h00 – 17h00 : Développement du projet.

Journée 3

Mercredi 6 octobre

9h00 – 17h00 : Développement du projet.

Journée4

Jeudi 7 octobre

9h00 – 17h00 : Développement du projet.

Journée 5

Vendredi 8 octobre

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 :

- En cas d'équipe non mixte : 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 la solution choisie.
- En cas d'équipe mixte EPSI/WIS : un pitch de 6 minutes au total réparties équitablement entre les membres EPSI et WIS.

✓ 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 15h** plus tard: toutes les vidéos (pitch et vidéo de démonstration) sont envoyées à la Direction nationale Innovation & Pédagogie : workshopb3w3@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 B3-WIS3 EPSI et/ou WIS** et le **nom du campus**

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

COMMUNICATION DES RESULTATS

Semaine du 11 octobre: les résultats sont envoyés par la Direction nationale Innovation & Pédagogie EPSI - WIS, à chaque Responsable pédagogique de campus pour annonce aux apprenant.e.s.