

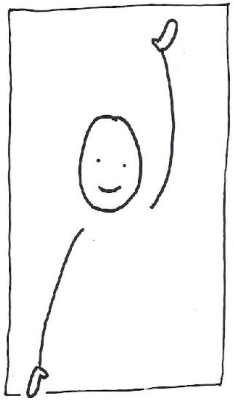
Bonjour !

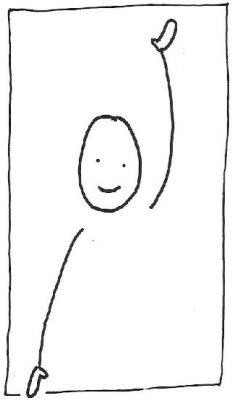
Réussir l'Approche Par Compétences

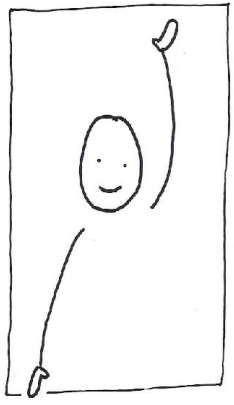
APC@EPITA







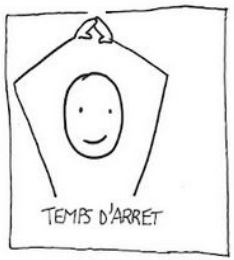




Récupérer la main rapidement











Réagir dans les discussions en grand groupe

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

Objectifs de la séance

1. **Utiliser une grille critériée d'évaluation** (GCE) afin de montrer son niveau de maitrise d'une compétence
2. **Expliquer le rôle des feedbacks** dans son processus d'amélioration

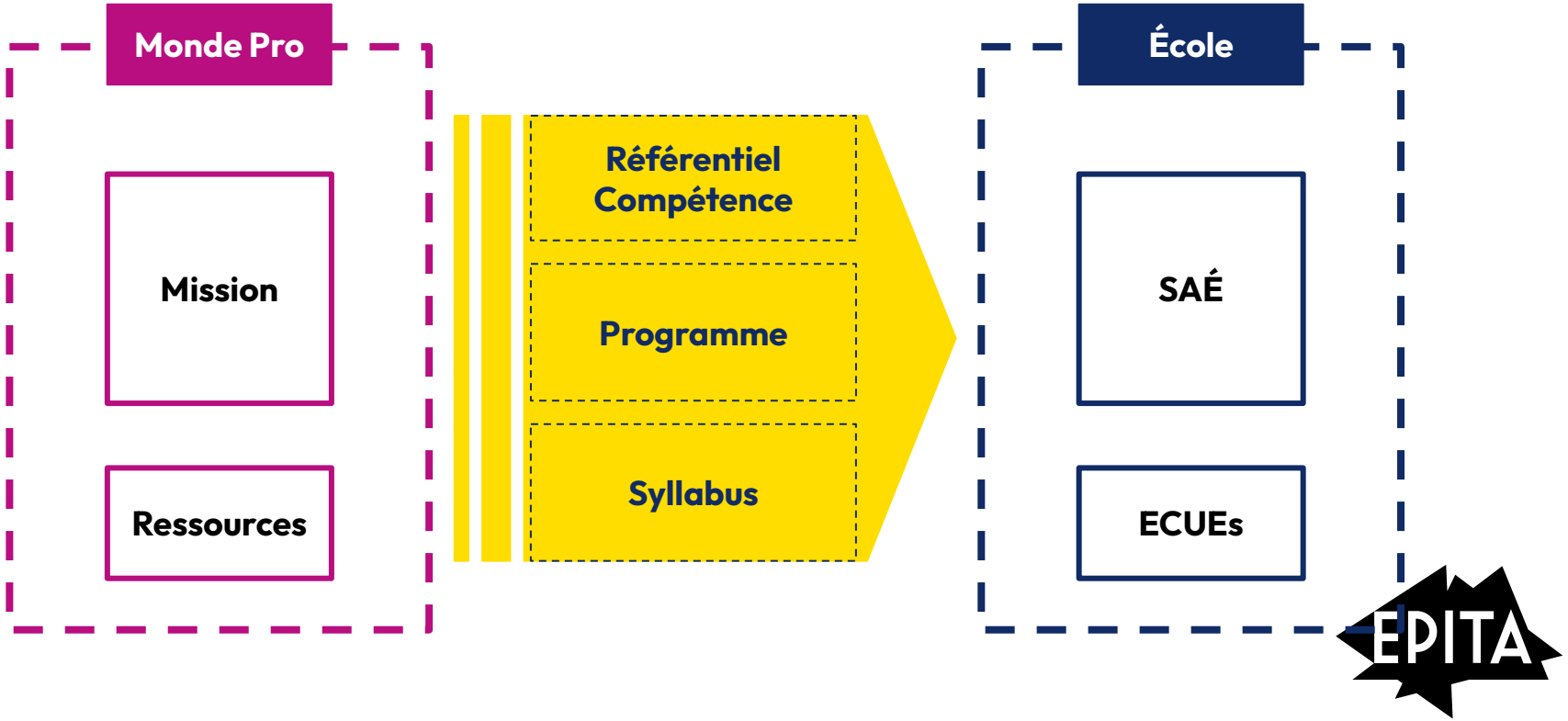
Approche

Par

Compétences

@EPITA

Comment forme-t-on à un métier ?



Être compétent c'est...

Savoir des choses puis, pour une mission donnée (SAÉ),

choisir, **combiner**, **mobiliser**

ces ressources dans le contexte de la mission

et enfin, **expliquer** pourquoi on a fait ces choix et pas d'autres.

Comment est-on évalué lors d'une SAÉ ?

SAÉ JeuVidéo — S2

JeuVidéo

Vous devez utiliser au mieux les ressources à votre disposition pour **développer un jeu vidéo** et **le présenter au jury**.

niveaux de compétences

	Attendu
Compétence Produire Niveau Néophyte	Toutes les fonctionnalités sont intégrées dans un seul et unique produit. Les bugs restants ne sont pas bloquants.
Compétence Piloter Niveau Novice	Un ou des modes de communication ont été définis et tenus. La progression du projet n'a pas été entravée par ces choix.

EPITA

Grille Critériée d'Évaluation : JeuVidéo (extrait)

Compétence	Critères d'évaluation	Attendu	Presque
Produire - niveau néophyte	**Produire un exécutable de qualité**	Toutes les fonctionnalités sont intégrées dans un seul et unique produit. Les bugs restants ne sont pas bloquants.	Une partie des fonctionnalités est intégrée pour former le produit. Des bugs bloquants peuvent subsister.
Piloter – niveau novice	**Expliquer les modalités de travail et le mode de communication utilisés**	[...]	[...]

ACTIVITÉ 1

Quelles preuves pour réussir une SAÉ ?

Vous vous préparez pour la soutenance finale de la SAÉ

JeuVidéo : rappel du contexte

Méthode : 1 / 2 / Tous

Travailler en groupe afin de :

- ➔ **Spécifier et développer** un jeu vidéo, avec les outils de votre choix.
- ➔ **Intégrer des éléments réseaux** et de comportements intelligents des entités du jeu.
- ➔ **Livrer un exécutable** utilisable comme vitrine pour les proches et l'école.

Livrables :

- ➔ rapport (membres du groupe, répartition des tâches, jeux d'essais ...)
- ➔ exécutable
- ➔ manuels d'utilisation et d'installation du jeux
- ➔ site internet contenant ces données

EPITA

Grille Critériée d'Évaluation : JeuVidéo (extrait)

Compétence	Critères d'évaluation	Attendu	Presque
Produire - niveau néophyte	**Produire un exécutable de qualité**	Toutes les fonctionnalités sont intégrées dans un seul et unique produit. Les bugs restants ne sont pas bloquants.	Une partie des fonctionnalités est intégrée pour former le produit. Des bugs bloquants peuvent subsister.
Piloter – niveau novice	**Expliquer les modalités de travail et le mode de communication utilisés**	[...]	[...]

5 min

Compétence Piloter

Listez sur papier

les preuves et actions

qui permettent de montrer que vous avez atteint le niveau **Attendu**.

Pour chaque preuve, posez vous les questions suivantes :

- ➔ La **nature** de la preuve est-elle clairement spécifiée ? De quel **livrable** est-elle extraite ?
- ➔ La ou les **actions** effectuées par l'étudiant pour bien montrer, **démontrer**, illustrer cette preuve sont elles claires ?
- ➔ Quels sont les **arguments** ? La démonstration est-elle bien **étayée** ?

1 / 2 / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

10 min

Compétence Produire

Listez sur papier

les preuves et actions

qui permettent de montrer que vous avez atteint le niveau **Attendu**.

Pour chaque preuve, posez vous les questions suivantes :

- ➔ La **nature** de la preuve est-elle clairement spécifiée ? De quel **livrable** est-elle extraite ?
- ➔ La ou les **actions** effectuées par l'étudiant pour bien montrer, **démontrer**, illustrer cette preuve sont elles claires ?
- ➔ Quels sont les **arguments** ? La démonstration est-elle bien **étayée** ?

1 / 2 / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

10 min

Pour chaque preuve, posez vous les questions suivantes :

- ➔ La **nature** de la preuve est-elle clairement spécifiée ? De quel **livrable** est-elle extraite ?
- ➔ La ou les **actions** effectuées par l'étudiant pour bien montrer, **démontrer**, illustrer cette preuve sont elles claires ?
- ➔ Quels sont les **arguments** ? La démonstration est-elle bien **étayée** ?

Échangez votre liste

avec votre voisin·e, et

convergez vers

une liste commune.

1 / 2 / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

10 min

Quelles **preuves** apporter et

actions à faire

pour montrer ma réussite

dans la SAÉ JeuVidéo ?

→ **Restitution** en grand groupe

1 / 2 / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

Un exemple possible

- ➔ Dans le rapport, **captures d'écran de la page des *issues* du GIT** du projet avec **mise en évidence des bugs non résolus**, et pendant la soutenance **illustration temps réel/vidéo** du caractère non bloquant des problèmes listés.
- ➔ Lors de la soutenance je présente les éventuels **bugs bloquants**, les difficultés rencontrées et des pistes éventuelles de résolution.
- ➔ Dans le rapport, **liste des tests** (jeux d'essais) et **extraits du cahier des spécifications** montrant que chaque situation était envisagée.
- ➔ Pendant la soutenance **démo temps réel** (+ vidéo backup) scénarisée qui montre :
  - ◆ boucle principale de gameplay
  - ◆ fonctionnalités implémentées extraites du cahier des spécifications
  - ◆ la cohérence entre le style graphique, la musique, les caractéristiques (mécanismes) de gameplay

EPITA

Grille Critériée d'Évaluation : JeuVidéo (extrait)

Compétence	Critères d'évaluation	Attendu	Presque
Produire - niveau néophyte	**Produire un exécutable de qualité**	[...]	[...]
Piloter – niveau novice	**Expliquer les modalités de travail et le mode de communication utilisés**	Un ou des modes de communication ont été définis et tenus. La progression du projet n'a pas été entravée par ces choix.	Les modes de communications utilisés n'ont pas été définis ou se sont avérées inefficaces.

5 min

Échangez votre liste

avec votre voisin·e, et

convergez vers

une liste commune.

Pour chaque preuve, posez vous les questions suivantes :

- ➔ La **nature** de la preuve est-elle clairement spécifiée ? De quel **livrable** est-elle extraite ?
- ➔ La ou les **actions** effectuées par l'étudiant pour bien montrer, **démontrer**, illustrer cette preuve sont elles claires ?
- ➔ Quels sont les **arguments** ? La démonstration est-elle bien **étayée** ?

1 / 2 / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

5 min

Quelles **preuves** apporter et

actions à faire

pour montrer ma réussite

dans la SAÉ JeuVidéo ?

→ **Restitution** en grand groupe

1 / 2 / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

Résultat : exemple possible

Dans le rapport, **description des modes d'organisation et de communication** et les **outils associés** :

➔ réunions de **suivi hebdomadaires**

- Outil : Discord
- Démonstration : dans le rapport, **captures d'un extrait de discussion** sur un problème bloquant rencontré + **planning** des réunions prévues

➔ liste, suivi et répartition des **actions à mener**

- Outil : Trello
- Démonstration : dans le rapport, **captures** avec mise en évidence de la **répartition des charges**

EPITA

ACTIVITÉ 2

Discuter les preuves

Wooclap !



EPITA
ÉCOLE D'INGÉNIEURS EN INFORMATIQUE

Code :

APCSTD2

Méthode : Groupe / Tous

Les *feedbacks* sur une preuve

Reprendre et discuter une preuve permet :

➔ d'**expliciter** son travail en se basant sur ses productions et des éléments commentés

➔ d'**analyser les points d'améliorations** pour des situations similaires à venir

➔ d'en **montrer la validité**

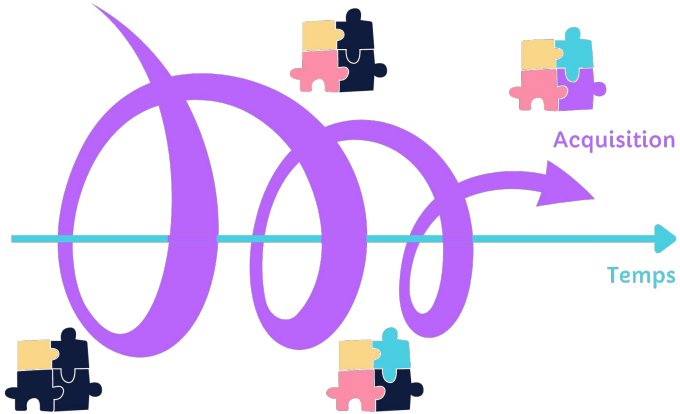
EPITA

Les *feedbacks* sur une preuve

Un feedback constructif permet de :

➔ **itérer et d'améliorer** sa production actuelle et ses expériences futures

➔ **identifier et surmonter les difficultés** pas à pas, en étant accompagné



ACTIVITÉ 3

Les *feedback* en SAÉ

Voici une production qui a reçu l'évaluation « Presque ».

À votre tour de proposer un **feedback.**

→ **Méthode** : Groupe / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

10 min

Voici une production qui a reçu l'évaluation « Presque ».

À votre tour de proposer un **feedback.**

- → **Analyser** la preuve proposée
- → **Formuler sur Wooclap** un feedback avec vos voisin·e·s

Groupe / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

10 min

Voici une production qui a reçu l'évaluation « Presque ».

À votre tour de proposer un **feedback.**

→ **Restitution** en grand groupe

Groupe / Tous

EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE

Un *feedback* possible

- ➔ un seul fil de discussion : manque de structure, difficulté à retrouver une information
  - ◆ *remédiation : plusieurs canaux, hiérarchisation des sujets…*
- ➔ pas de suivi de tâches
  - ◆ *remédiation : TODO-list partagée / Trello / …*
- ➔ pas d'affectation détaillée des tâches
  - ◆ *remédiation : TODO-list partagée / Trello / …*

EPITA

Comment allez-vous vous préparer pour la prochaine SAÉ ?



À retenir

Réussir l'Approche Par Compétences

➔ « Réussir » le projet ne suffit pas, mais **le travail commence par là**.

➔ Vous avez à **démontrer** que vous avez le **niveau attendu**,
en vous aidant de la **grille critériée**.

➔ Les moments de *feedback* vous aideront à **expliciter** / **améliorer** / **valider**
votre prestation.


EPITA
ÉCOLE D'INGENIEURS EN INFORMATIQUE