

<b>Responsable(s) activité</b>	<b>Christophe Picard</b>
<b>Thématique</b>	<b>Eviden. Faites un coding dojo</b>
<b>Nombre d'heures</b>	<b>7h (1 jour)</b>
<b>Activité accessible aux 8 écoles</b>	<b>Étudiants en informatique</b>
<b>Langue</b>	<b>Français</b>
<b>Niveau de pré-requis ?</b>	Accessible principalement aux étudiants d'informatique
<b>Format pédagogique</b>	<b>Serious Game Jam encadrée</b>
<b>Objectifs généraux</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⌘ Participer au développement d'un produit en équipe dans un environnement émulant l'entreprise</li> <li>⌘ Manipuler la norme MPI connue mondialement</li> <li>⌘ Gérer un challenge sur un temps court</li> <li>⌘ S'organiser en groupes selon les compétences de chacun pour accomplir le projet</li> </ul>
<b>Déroulé envisagé</b>	Les étudiants seront briefés sur le sujet puis s'organiseront en plus petites équipes avec l'aide de l'encadrant. Les équipes auront des objectifs et devront faire des choix en autonomie pour mener à bien le projet. L'encadrant aura un rôle de product owner mais sera là aussi pour seconder les équipes. Dans un premier temps le concept basique du jeu sera développé. Avec une équipe rapide nous pourrons implémenter des mécaniques de jeu le rendant vraiment unique.

#### Éléments constitutifs majeurs des compétences qui seront adressées :

Analyser et résoudre un problème	X
Sensibiliser à la complexité des problèmes réels (approche systémique)	
Concevoir, concrétiser, tester, valider des solutions	X
S'ouvrir à d'autres champs disciplinaires	
Travailler en contexte international et multiculturel	
Développer la capacité à collaborer	X
Prendre en compte les enjeux de l'entreprise	
Prendre en compte les enjeux et besoins de la société	
Accompagner les transitions	
Intégrer les responsabilités éthiques	
Développer ses capacités à entreprendre et à innover	
Sensibiliser aux activités et ou à la démarche de recherche et développement	X
Trouver de l'information pertinente, l'évaluer et l'exploiter	