

# Appel au défi du code P-TECH

## Qu'est-ce que l'Appel au défi du code P-TECH ?

Cette initiative rassemble des étudiants, des enseignants et des mentors pour créer des applications pratiques, efficaces et de qualité basées sur le nuage d'IBM, les données et l'intelligence artificielle que pouvant avoir un impact immédiat et durable sur les questions humanitaires. Les deux objectifs principaux:

1. Encouragez les étudiants, les enseignants et les mentors de P-TECH à créer des solutions pratiques aux problèmes mondiaux en utilisant les offres et l'expertise IBM, telles que le nuage, l'IA, le big data, etc.
2. Créez des opportunités d'apprentissage impliquant le plus grand réseau P-TECH pour que les étudiants affinent leurs compétences d'apprentissage en milieu de travail.

## Quel est le thème d'Appel au défi du code P-TECH ?

Les étudiants peuvent choisir parmi deux sujets principaux: COVID-19 et Changement Climatique. Voici les sujets et technologies suggérés.

Sujet principal :	Covid-19	Changement Climatique
Sous-thèmes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Communication de crise</li><li>• Éducation à distance</li><li>• Coopération communautaire</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Durabilité de l'eau</li><li>• Durabilité énergétique</li><li>• Résilience aux catastrophes</li></ul>

	Services Recommandés pour la Création d'une Solution d'Équipe
Aucun codage requis	<ul style="list-style-type: none"><li>• Watson Assistant</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Applications mobiles - par exemple: application de quiz, application de parole en texte</li><li>• Créer un site Web</li><li>• Construire un panneau climatique</li></ul>

## Règles et règlements

1. **Événements obligatoires qui doivent se produire pendant la période de 14 semaines entre (01/04/21 - 06/18/21)**
  - i. Regardez l'événement de lancement

- ii. Atelier de Design Thinking 1
- iii. Atelier de Design Thinking 2
- iv. Hackathon de 48 heures

## **2. Événements/Apprentissage Recommandés**

- i. Atelier de hackathon pré-événement
- ii. Modules d'apprentissage d'Open P-TECH, les matières premières, les boîtes à outils pour développeurs, etc.

## **3. Règlement de l'équipe**

- i. Équipes de deux à cinq (2-5) participants.
- ii. Chaque école participante doit placer au moins deux équipes
- iii. Chaque étudiant DOIT être âgé de moins de 18 ans au début du concours - 4 janvier 2021.
- iv. Chaque élève DOIT faire partie d'un programme P-TECH ou d'une communauté scolaire P-TECH.
- v. Chaque étudiant ne peut rejoindre qu'une seule équipe.
- vi. Chaque équipe a besoin d'un mentor IBM et d'un membre de la communauté. Les mentors IBM et les membres de la communauté peuvent prendre en charge plus d'une équipe, si nécessaire.
- vii. Un mentor IBM est un employé qui travaille pour IBM.
- viii. Un membre de la communauté est un professeur, un enseignant, le personnel de l'école, les parents de l'école ou un leader communautaire dans cette communauté P-TECH spécifique.

## **4. Accord de participation**

- i. Tous les membres de l'équipe doivent avoir accepté l'Accord de Participation 2021 et l'Accord de Communiqué de Presse au moment de l'inscription.
- ii. Chaque pays peut accueillir un hackathon de 48 heures entre le 26 avril 2021 et le 18 juin 2021.
- iii. Il appartient à chaque responsable de programme P-TECH de déterminer la fenêtre événementielle et de s'assurer que 100% des équipes présentent leur solution avant la fin des 48 heures.

## **5. Soumissions**

- i. Les soumissions doivent utiliser un ou plusieurs [Services IBM Cloud](#) ou [IBM Systems](#).
- ii. L'utilisation d'API de sponsors ou d'affiliés et de bibliothèques open source est également encouragée.
- iii. Chaque équipe doit envoyer:
  - 1. Un résumé écrit (maximum 250 mots) décrivant le problème nuancé, l'utilisateur prévu, la raison du service/conception IBM choisi et la solution envisagée.
  - 2. Au moins 20 lignes de code écrit (ou de commandes).

3. Une présentation orale enregistrée (maximum 3 minutes) qui inclut la pleine participation de l'équipe expliquant la solution et l'impact que votre solution aura sur l'utilisateur visé et la communauté d'utilisateurs.
- iv. Les inscriptions peuvent être dans la langue maternelle des équipes.

## 6. Normes d'application

- i. Les inscriptions doivent être nouvelles et créées pour le concours Appel du code P-TECH.
- ii. Vous pouvez utiliser du code open source et accessible au public pour tous les autres participants le 26 février 2020.

## 7. Gagnants

- i. Les équipes gagnantes seront soumises à une révision du code après la clôture des inscriptions.

## Prix

- 1 Gagnant mondial
- 1 Gagnant régional (par continent)
- 1 Gagnant en milieu scolaire (par école)

À la fin du Hackathon virtuel, les juges en sélectionneront 1 pour chaque catégorie. Une équipe ne peut pas gagner l'événement mondial, régional et scolaire. Par conséquent, il doit y avoir 1 équipe unique pour chaque sélection.

<b>Global</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad Air</li> <li>• Continuez à travailler sur le projet pendant encore 4 semaines et présentez-le à un cadre IBM</li> <li>• Présenté dans une histoire médiatique interne et communiqué à des médias externes</li> </ul>
<b>*Régional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• iPad</li> </ul>
<b>École</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bouteille d'eau</li> </ul>

\*\* Le gagnant régional est défini comme 1 école par continent participant

## Critère de jugement

### • Design

- Le design du projet est appropriée: L'équipe a-t-elle choisi la bonne technologie et la bonne stratégie pour créer une solution pour l'utilisateur visé ?
- **La conception du projet est attractive:** Quelle est la qualité du design ? L'utilisateur souhaiterait/aurait-il besoin que la technologie prévue soit produite ?

- **Le design du projet est bien organisée:** Le design est facile à suivre, tout le contenu est clair, précis et composé d'une idée complète.
- **Le design du projet est facilement mise en œuvre:** À quelle vitesse le design peut-il être utilisé dans une communauté ou une société orientée vers l'utilisateur et ses expériences ? Tenez compte de l'utilisateur final et de sa situation - considérez le stress de l'individu, l'accès au réseau, etc.

- **Efficacité et Rendement**

- La solution aborde-t-elle un domaine hautement prioritaire ?
- La solution est-elle facilement extensible ?
- Le problème est-il clairement quantifié ?
- La solution démontre-t-elle un impact clair pour l'utilisateur et son expérience ?

- **Créativité et Innovation**

- Dans quelle mesure l'approche pour résoudre un problème ancien ou insoluble est-elle unique ?
- Cette solution ajoute-t-elle une perspective/vision unique au problème et crée-t-elle une solution différente ?

- **Exhaustivité et Transférabilité**

- L'idée est-elle pleinement mise en œuvre ? Quelle est la maturité de la solution ? La solution peut-elle être facilement nourrie et améliorée ?
- Cela peut-il avoir un impact sur le domaine visé ? La prochaine phase de cette solution est-elle concrète et compréhensible ?
- La solution peut-elle être transférée ailleurs ?
- La solution peut-elle être utilisée plusieurs fois ?

**Demande de rubrique de jugement sur l'Appel au défi du code P-TECH**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Design</b>	Le choix de la conception du projet <b>n'est pas</b> compréhensible, mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de <b>beaucoup de support et d'instructions supplémentaires</b> pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de la conception du projet <b>n'est pas</b> compréhensible, mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de <b>beaucoup de support et d'instructions supplémentaires</b> pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de design du projet est <b>quelque peu approprié</b> , mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur aurait besoin de <b>beaucoup de support et d'instructions supplémentaires</b> pour utiliser ou ajouter de design	Le choix de design du projet est <b>quelque peu approprié</b> , mais il peut ne pas être attrayant ou bien organisé. Un nouvel utilisateur peut utiliser / ajouter à ce design avec des instructions supplémentaires pour utiliser ou ajouter un design	Le choix de la conception du projet est <b>approprié, attrayant et bien organisé</b> . Un nouvel utilisateur peut utiliser/ajouter à ce design <b>sans aucune autre instruction</b> .

<b>Efficacité et Rendement</b>	La solution ne répond pas à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique.	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique, <b>mais la solution n'est pas quantifiable.</b>	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique, <b>mais la solution ne semble pas avoir un impact ou être facile à déployer.</b>	La solution répond à un besoin hautement prioritaire lié au COVID-19 ou au changement climatique. La solution est claire, percutante, <b>mais pas facile à déployer.</b>	La solution répond à un <b>besoin hautement prioritaire</b> lié au COVID-19 ou au changement climatique. La solution est <b>claire, percutante et facile à déployer.</b>
<b>Créativité et Innovation</b>	La solution <b>n'est pas</b> unique et <b>n'ajoute rien de nouveau</b>	La solution est <b>légèrement</b> unique et ajoute légèrement une nouvelle perspective/vue	La solution est <b>fondamentalement</b> unique et ajoute une nouvelle perspective/vue	La solution est unique, ajoute une nouvelle perspective/vue	La solution est unique, ajoute une nouvelle perspective/vue et est <b>innovant (totalement original).</b>
<b>Exhaustivité et Transférabilité</b>	La solution physique <b>nécessite une amélioration significative.</b> L'idée et la solution sont <b>vagues et peu claires.</b>	La solution physique est <b>quelque peu</b> mature. L'idée et la solution sont <b>vagues et peu claires.</b>	La solution physique est <b>quelque peu</b> mature. L'idée et la solution sont <b>quelque peu</b> concrètes, compréhensibles.	La solution physique est mature et l'idée est pleinement mise en œuvre. L'idée et la solution sont concrètes, compréhensibles, <b>mais pas faciles</b> à mettre en œuvre ou à transférer <b>en continu</b>	La solution physique est <b>mature</b> et l'idée est <b>pleinement mise en œuvre.</b> L'idée et la solution sont <b>concrètes, compréhensibles et facilement transposables à l'infini.</b>
<b>Note totale: /20</b>					

## Programme

<b>4 janvier 2021</b>	<b>Février 2021-avril 2021</b>	<b>26 avril -18 juin 2021</b>	<b>Semaine du 28 juin</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Production de vidéo de lancement</li> <li>• Recruter et inscrire des étudiants</li> <li>• Recruter et inscrire les enseignants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participez à l'atelier DT 1</li> <li>• Participez à l'atelier DT 2</li> <li>• S'engager dans l'apprentissage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participez au Hackathon virtuel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les juges choisissent les gagnants</li> <li>• Cérémonie des Recompenses</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Recruter et enregistrer des mentors IBM</li><li>• S'engager dans l'apprentissage</li></ul>			
--	--	--	--