

Compte-Rendu de notre participation au SAP InnoJam de Berlin

28-29 Septembre 2015 – Berlin, Allemagne

De quoi s'agit-il ?

SAP Innojam est un concours de 32h dans lesquelles se mêlent conception, programmation et réalisation d'une application mobile qui doit être innovante, qui répond à des besoins réels et qui soit viable.

Cette année, les thèmes portaient sur la collaboration et l'apprentissage dans le divertissement et l'innovation dans les études supérieures et la recherche.

Cette participation a été rendue possible grâce au partenariat « SAP UNIVERSITY ALLIANCE »

Nous étions 4 étudiants à participer à cette aventure :

- Alexandre Lorcher (Licence Professionnel SICI)
- Arnaud Vinas (DUT Informatique)
- Mehdi Alouache (DUT Informatique)
- Quentin Quitard (Licence Professionnel SICI)

Comment s'est déroulé notre voyage et notre première journée ?

Départ de l'IUT du Havre le 27 Septembre à 9h30 avec un véhicule de l'Université à destination de Paris-Orly pour prendre un avion jusqu'à Berlin-Tegel. Décollage à 14h40.

Arrivée en Allemagne à 16h20, nous nous rendons sur le lieu du concours en taxi. Arrivée à BeachMitte aux alentours de 17h, nous sommes accueillis par une hôtesse qui nous remet les clés de nos habitations pour le temps du concours. À peine installés, nous allons nous enregistrer auprès d'une autre hôtesse pour le concours qui aura lieu le lendemain. Elle nous remet quelques goodies et nous invite à participer aux activités sportives prévues pour l'occasion.

Quelques temps après, nous sommes invités à participer à une conférence avec Anka Wittenberg, directrice de la diversité chez SAP, qui nous parle de son travail et de la place des femmes dans les entreprises.

Dans la foulée, nous sommes invités à essayer un équipement de BeachMitte, une partie du parcours d'accrobranche, le « Skyfall ». Armés de leur courage, c'est Alexandre, Arnaud et Mehdi qui se lance à environ une trentaine de mètres du sol attachés par un harnais de sécurité, car nous sommes courageux, mais pas téméraires.

Ensuite, nous sommes conviés à un barbecue, où nous rencontrons quelques personnes avec lesquelles nous échangeons, puis vient l'heure d'aller dormir pour être prêt pour le lendemain.

Déroulement des deux jours de concours, et présentation de nos projets

Début de la journée à 8h. Après un petit déjeuner allemand, nous nous rendons à la « keynote » d'introduction où l'on nous présente le déroulement du concours, les mentors nous sont présentés ainsi que les sujets et membres du jury.

Suite à cette introduction vers 9h, nous montons à l'étage où nous découvrons nos espaces de travail, apprenant au même moment que les équipes ont été faites aléatoirement, et qu'aucun de nous n'étions dans la même équipe. Ce qui fût une bonne chose, puisque nous avons pu travailler avec des personnes que l'on ne connaissait pas, qui ne parlaient pas du tout la même langue que nous et dont les méthodes de travail étaient différentes. Aussi, le thème des applications était attribué aléatoirement, nous n'avions pas le choix sur les thèmes proposés.

Après une courte prise de contact, c'est l'heure du brain-storming ! Chaque équipe avait un mentor. Cette personne nous fixait des objectifs à atteindre dans un délai qu'il définissait, elle était là aussi pour nous aiguiller, nous dire si nous allions dans la bonne ou la mauvaise direction. Le but du travail du matin était de définir le but de notre application, pour qui elle était destinée et pourquoi.

Nous avons donc 4 projets totalement différents.

Le projet de l'équipe d'Alexandre Lorcher portait sur le thème de l'innovation dans l'enseignement : il s'agissait d'une application permettant aux réfugiés de Syrie arrivant en Europe, qui ont des qualifications mais qui ont perdu toutes les preuves de leurs diplômes pendant leur fuite de leur pays, d'obtenir des certificats attestant de leur compétences pour ensuite les aider à trouver un travail.

Le projet d'Arnaud Vinas sur le thème de l'innovation dans le divertissement : il s'agissait d'une application web qui avait pour but de faire découvrir et de lancer professionnellement des artistes musicaux. La forme était une plateforme vidéo sur laquelle les artistes pourraient poster leur vidéo de moins de 20 secondes pour privilégier la vitesse à laquelle les potentiels recruteurs découvrent les artistes.

Le projet de Mehdi Alouache sur le thème de l'innovation dans le divertissement : il s'agissait d'une application destinée aux managers de l'industrie du divertissement. Elle était censée leur permettre de mieux gérer l'allocation de leurs ressources et réduire la durée de leurs études de marchés, en leur

indiquant la clientèle la plus susceptible de faire fructifier leurs affaires, et en proposant automatiquement des campagnes publicitaires intelligentes et adaptées à la cible.

Le projet de Quentin Quitard sur le thème de l'innovation dans le divertissement : il s'agissait d'une application qui était censée servir les intérêts des managers de l'industrie du divertissement. Celle-ci devait permettre de faciliter la découverte et le développement de Talents (musiciens, sportifs, acteurs, ...). La solution choisie a été une sorte de Tinder-like dans lequel les utilisateurs pouvaient envoyer sur leur compte des vidéos, photos, dessins et autres, de façon totalement anonyme visible par tous, et de façon aléatoire. Les managers appréciant le travail d'un Talent peuvent "liker" la personne et ainsi trouver différentes informations pour contacter le Talent.

Après cette première partie de conception, l'heure du repas est annoncée, nous avons pu goûter à quelques spécialités Berlinoises. Après ce bon repas, une présentation nous est faite sur les outils que nous allons utiliser pour programmer l'application (à savoir : le Cloud HANA et ses API).

Et nous repartons à l'étage pour débiter la programmation de l'application. C'est ainsi que démarre la partie programmation qui a duré jusqu'au matin suivant, 11h, heure à laquelle le concours s'est achevé. Afin de tenir la charge de travail durant le développement, nous avons à notre disposition toutes sortes de boissons et nourritures, à volonté pour notre plus grand plaisir.

Seul Arnaud a tenu bon et n'a pas fermé l'œil pendant 32h, les autres ont été dormir entre 2 et 4h.

Dernière Etape : les projets sont présentés et les résultats du concours sont annoncés !

Chaque équipe avait 6 minutes pour convaincre le jury. Deux à trois personnes par équipes devaient présenter de façon originale (ou pas), le fonctionnement de leur application et prouver qu'elle est la meilleure. A la fin de ces présentations, nous sentions la tension au travers de chaque équipe jusqu'à la délibération du jury. Au final, 4 équipes sont désignées finalistes. Parmi ces équipes figuraient les équipes d'Alexandre et de Mehdi. Tandis que la tension redescendait pour les équipes qui n'ont pas été sélectionnées, celle des 4 finalistes augmentait. Nous avons quelques minutes pour nous concerter avec nos équipes respectives et adopter la meilleure stratégie pour faire de l'une de nos équipes la gagnante de cet Innojam.

Après le nouveau passage des équipes sélectionnées, le jury est reparti délibérer. En attendant, nous avons le droit à une « keynote » de Stefan Ries, directeur des ressources humaines de SAP. Ensuite chacun d'entre nous est allé se détendre à sa façon en attendant le résultat final.

L'heure du résultat est finalement arrivée et malheureusement aucune de nos équipes n'a été sélectionnée. L'équipe victorieuse se voyait sélectionnée pour participer à un futur Innojam, bien plus conséquent, à Barcelone en 2016.

Quels outils nous avons utilisés pendant ces 2 jours ?

Les principaux outils que nous avons utilisés pour la partie conception étaient : des post-it, des papiers, des stylos et nos idées. Nous avons adopté la méthodologie de gestion de projet baptisée le Global Thinking, méthodologie que nous n'avons jamais utilisée pour la réalisation de nos projets mais dont les résultats sont assez intéressants : nous allons donc certainement la réutiliser à l'avenir.

Pour la partie programmation, nous devons utiliser les outils fournis par SAP :

- SAP HANA, Cloud permettant le stockage de nos réalisations
- SAP Web IDE, pour la programmation
- SAP UI5, boîte à outils de développement pour HTML5

Ainsi que quelques connaissances dans des langages de programmation tels que :

- XML
- JavaScript
- HTML5
- CSS3

Ce sont des outils plutôt intéressants, mais que nous ne maîtrisons pas du tout, nous avons eu besoin d'un temps de documentation pour savoir comment tout fonctionnait.

Quelques difficultés que nous avons dû surpasser

Nous n'avions jamais, pour certains d'entre nous, utilisé la méthode de travail « Global Thinking », donc au début, ça a été un peu difficile, mais on s'est mis dans le bain rapidement. De plus, tout devait se faire en anglais, nous n'avions pas l'habitude de réaliser des projets uniquement en anglais, mais nous n'avions pas eu le choix pour nous faire comprendre, et c'est finalement une bonne chose, quoique difficile. L'utilisation des outils a été une difficulté, mais surmontable puisqu'avec un peu de temps et de la documentation, nous avons pu produire nos prototypes d'applications.

En conclusion

Cette épreuve berlinoise a été pour nous très enrichissante, travailler avec des personnes que l'on ne connaît pas, qui n'ont pas la même langue que nous, avec des cultures et idées différentes est vraiment très bénéfique. C'est un véritable apprentissage dont nous avons pu bénéficier, et nous remercions fortement nos enseignants et la direction de l'IUT de nous avoir permis de participer à ce concours !

Annexes



Nos équipes au travail



Nos équipes au travail



Les universités présentes



Nos équipes au travail 2



Nos équipes au travail 2