



L'entrevue — Arduino

Mise à jour le 5 février 2023

Table des matières

L'entrevue	2
Thèmes de questions pour l'entrevue	3
Conseils pour l'affiche	3
Conseils pour la présentation	4
Rubrique	5

Avertissement

Ce document est susceptible à des mises à jour. Veuillez vous assurer que vous avez la version la plus récente en tout temps.

L'entrevue

L'entrevue est une occasion où votre équipe peut montrer votre travail, votre apprentissage et vos connaissances en anglais ou français! Ceci inclut la programmation, le design mécanique (ou la fabrication) et les compétences de travail en équipe.

Vous aurez jusqu'à 10 minutes à répondre aux questions posées. Si votre équipe est inscrite dans deux concours, votre équipe devrait discuter les deux lorsque la question s'applique aux deux.

Votre équipe doit aussi faire une affiche censée de vous aider à présenter votre travail aux juges. Vous pouvez utiliser une affiche pliante, une affiche de carton Bristol **ou** une affiche électronique (PowerPoint ou Google Slides). Les équipes avec des affiches physiques (pliante ou de carton Bristol) sont encouragées à les exposer !

Il n'y aura aucun temps de préparation lors du jour de la compétition, alors les affiches électroniques doivent être prêtes avant l'entrevue sur un ordinateur portable ou une tablette tactile. Les équipes utilisant les affiches électroniques sont responsables du fonctionnement de l'affiche le jour de la compétition. **Les juges évalueront ce qui est présenté en devant d'eux durant votre créneau d'entrevue. Aucun ajustement ne sera fait en raison des problèmes techniques (c.-à-d. problèmes avec l'internet et les dysfonctionnements des appareils électroniques).**

L'entrevue vaudra 30 % de votre note finale pour le jour de la compétition. L'autre 70 % sera basé de la performance de votre équipe durant le tournoi toute ronde (20 %) et tournoi éliminatoire (50 %). **Il est impératif que votre équipe fasse le mieux possible pour les parties puisque les rangs finals ont changé dans le passé en raison de l'entrevue.**

Thèmes de questions pour l'entrevue

Ci-dessous est une liste de questions et d'objectifs les juges peuvent vous poser. La liste est une consigne. Alors, votre équipe devrait être prête à répondre aux questions des juges.

Votre équipe sera évaluée en fonction de la rigueur et de l'exhaustivité des réponses fournies.

1. Introduction/Contexte
 - a. Expliquez les caractéristiques à propos de vos équipes (c.-à-d. les concours inscrits, comment le travail a été divisé)
2. Hypothèse
 - a. Décrivez la stratégie initiale utilisée pour relever le concours.
3. Procédure/Méthodes
 - a. Expliquez comment l'équipe a testé votre stratégie.
 - b. Discutez de la façon dont les changements ont été apportés en équipes à la suite d'un test.
4. Résultats, Discussion et Conclusion
 - a. Énumérez les résultats des tests effectués par votre équipe.
 - b. Expliquez la stratégie finale choisie par l'équipe pour la programmation, incluant une caractéristique donnant votre équipe un avantage contre les autres équipes et ses désavantages.
 - c. Discutez de la façon dont votre équipe pourrait changer sa stratégie si vous avez eu l'occasion de recommencer de nouveau.

Conseils pour l'affiche

1. Assurez-vous que le contenu de l'affiche est pertinent pour l'entrevue.
2. Utilisez l'affiche pour aider votre équipe à présenter votre travail aux juges !
3. Assurez-vous que votre affiche est belle, bien organisée et qu'elle soit sans erreur d'orthographe ou de grammaire.
4. Si votre équipe utilise Google Slides comme affiche, assurez-vous d'avoir un plan de sauvegarde au cas où l'internet n'est pas fiable le jour de la compétition. Les juges évalueront seulement ce qu'ils voient en devant eux.

Conseils pour la présentation

1. Conseils généraux
 - a. Assurez-vous que chaque membre de l'équipe parle.
 - b. Gardez un journal pour chaque rencontre d'équipe puisqu'il peut vous aider à souvenir des choses à parler pour l'entrevue.
 - c. Entraînez-vous à vous poser des questions et à y répondre !
 - d. Assurez-vous de connaître tous les détails de votre projet.
 - e. Si votre équipe utilise Google Slides comme affiche, assurez-vous d'avoir un plan de sauvegarde au cas où elle ne fonctionne pas.

2. Conseils pour la section Procédure/Méthodes
 - a. Si les juges posent des questions au sujet de changements importants, évitez de vous répéter ce que vous avez dit plus tôt au cours de l'entrevue.
 - b. Lorsque vous parlez de test, mentionnez comment vous pouvez savoir si votre robot a réussi ou échoué le test.

3. Conseils pour la section Résultats/Discussion/Conclusion
 - a. Si les juges vous interrogent sur les résultats des tests, nous recommandons que votre équipe essaie de les relier à la conception finale.
 - b. Si les juges vous posent des questions au sujet de votre programme, passez-le en revue étape par étape. Mentionnez les capteurs ou les moteurs que vous avez utilisés dans la mesure du possible.

Rubrique

Critères	Points
<u>Entrevue</u> <ul style="list-style-type: none">● Introduction / Contexte (3 pts)● Hypothèse (2 pts)● Procédure / Méthodes (4 pts)● Résultats, Discussion et Conclusion (8 pts)	/17
<u>Autres critères pour la présentation</u> <ul style="list-style-type: none">● Clarté des présentateurs et présentatrices (2 pts)● Dispersion de membre d'équipe qui répond aux questions durant l'entrevue (2 pts)● Capacité de répondre aux questions des juges (3 pts)	/7
<u>Critère pour l'affiche</u> <ul style="list-style-type: none">● Utilisé effectivement pour expliquer le travail de l'équipe durant l'entrevue (3 pts)● Attrait visuel, organisation, et orthographe et grammaire (3 pts)	/6
<u>Point boni</u> <ul style="list-style-type: none">● Cri de joie (1 pt)● Robot sur mesure (2 pts)	
TOTAL	/30