

Gestion de Projet Informatique – TD 5

L'évaluation des projets informatiques à l'université pose d'abord des difficultés liées aux **critères d'évaluation eux-mêmes**. Ceux-ci sont souvent formulés de manière trop floue ou trop générale, ce qui laisse une large place à la subjectivité des évaluateurs. Il arrive également que les critères retenus ne soient pas réellement alignés avec les objectifs pédagogiques annoncés, créant un décalage entre ce que les étudiants pensent devoir apprendre et ce qui est effectivement évalué. De plus, l'accent est fréquemment mis sur le livrable final (application, rapport, démonstration), au détriment du processus de travail, comme la méthodologie adoptée, la progression du projet ou les choix techniques effectués. Enfin, les compétences transversales essentielles en contexte professionnel — telles que le travail en équipe, la communication ou la gestion du temps — sont souvent peu ou mal prises en compte.

Des **problèmes d'équité et d'objectivité** apparaissent également de manière récurrente. Les pratiques d'évaluation peuvent varier sensiblement d'un enseignant ou d'un jury à l'autre, entraînant des disparités difficilement justifiables pour les étudiants. Dans le cadre des projets de groupe, il est souvent complexe d'évaluer la contribution individuelle de chacun, ce qui favorise parfois le fait que certains étudiants bénéficient du travail des autres sans s'investir réellement. À cela s'ajoutent des biais involontaires, liés par exemple aux affinités personnelles, au style de présentation ou à l'aisance à l'oral, qui peuvent influencer la note finale indépendamment des compétences techniques réelles.

À ces difficultés s'ajoutent des **problèmes pédagogiques et organisationnels**. La charge de travail demandée est parfois mal calibrée par rapport au temps imparti, ce qui met les étudiants sous pression ou, à l'inverse, ne leur permet pas de développer pleinement leurs compétences. Le manque de coordination entre plusieurs enseignants intervenant sur un même projet peut entraîner des consignes contradictoires ou des attentes floues. Par ailleurs, des objectifs trop ambitieux ou trop simples peuvent fausser l'évaluation, tandis que certaines contraintes académiques (délais rigides, notation chiffrée) sont difficilement compatibles avec une véritable démarche de projet.

Ces limites ont un impact direct sur la **motivation et l'apprentissage des étudiants**. Une note unique attribuée à un travail long et complexe peut générer un stress excessif. Lorsque l'effort individuel n'est pas reconnu, la démotivation s'installe rapidement, en particulier dans les projets de groupe. Dans ce contexte, les étudiants peuvent être tentés d'adopter une approche superficielle, orientée vers l'obtention de la note plutôt que vers l'acquisition réelle de compétences durables.

Enfin, l'évaluation des **compétences réelles** reste problématique. Il est souvent difficile de distinguer ce qui relève d'un véritable savoir-faire de ce qui provient du simple copier-coller de templates, de tutoriels ou, plus récemment, d'outils d'intelligence artificielle. La capacité à résoudre des problèmes nouveaux ou à s'adapter à des situations inédites est rarement évaluée de manière explicite. De même, la réflexion, l'analyse critique et la justification argumentée des choix techniques sont encore insuffisamment valorisées.

Les éléments présentés ci-dessous ne représentent qu'une partie des problématiques possibles et peuvent être complétés par vos propres observations et par ce que vous avez retenu en CM.

À faire : Travail créatif en équipe

Vous travaillerez en équipe sur une activité créative autour de l'évaluation des projets informatiques à l'université. Votre tâche consiste à choisir deux thèmes (problématiques) parmi ceux mentionnés précédemment, ou à en proposer d'autres que vous avez personnellement observés ou identifiés dans le cadre de l'évaluation des projets informatiques universitaires.

Pour chacun des deux thèmes, vous réaliserez une bande dessinée composée de quatre images, présentées sur une seule page. Chaque bande dessinée devra raconter une courte histoire, inspirée soit d'une expérience réellement vécue, soit d'une situation imaginée mais réaliste, mettant en lumière un problème lié à l'évaluation des projets.

Les bandes dessinées peuvent être entièrement dessinées par vos soins ou construites à partir d'éléments préexistants (personnages, décors, objets, etc.), à condition de conserver une cohérence graphique et narrative.

Vos deux histoires devront exposer la problématique de manière implicite. L'objectif n'est pas de nommer ou d'expliquer directement le problème d'évaluation, mais de le faire émerger à travers la situation racontée. Cette approche doit inviter le lecteur à réfléchir et à envisager, de lui-même, des pistes d'amélioration possibles. Une histoire qui présente la problématique de façon trop explicite ou didactique ne sera pas valorisée, car elle limite la profondeur de la réflexion attendue.