

- Présentation de la société (brièvement, présentez ceux de ces éléments qui vous semblent utiles : chiffre d'affaire annuel, capital, nombre de salariés, filiale, organigramme général de la société, historique, secteurs d'activité)
- Y a-t-il un comité d'entreprise? Quelle est l'importance de la vie syndicale?
- Quels sont les horaires? les rythmes de travail?
- Y a-t-il dans votre société des possibilités pour les employés d'influencer l'organisation du travail?

5.9 Restitution de l'interview

NOUS PASSONS maintenant à la valorisation de l'interview. Cette phase est en deux parties. Premièrement il y a un travail préparatoire lié à l'organisation de la présentation orale (la restitution s'effectue en effet par le biais d'un exposé oral), deuxièmement il est demandé de réaliser un poster synthétisant l'interview. Des consignes pour régir un poster sont donc passés dans le deuxième sous-paragraphe.

5.9.1 Organisation des séances de travail

- séance 1 : consignes et préparation à la restitution ;
- séance 2 : préparation du poster qui sera présenté en TD ;
- séance 3 : suite des conseils et validation des posters ;
- séance 4 : préparation de l'oral et finalisation du poster
- séance 5 : présentation orale en TD, devant les 2^{ème} année.

La présentation dure 10 minutes, que vous soyez seul ou en groupe (si vous êtes plusieurs, on attend un effort qualitatif supplémentaire, sur le contenu et les documents visuels).

Elle doit être organisée selon un plan clair et efficace. Vous avez le choix – quelques exemples : *plan thématique* (différentes rubriques correspondant aux différentes dégagées par l'entretien), *plan partant du général* (l'informatique) *pour aller vers le particulier* (ce métier dans cette entreprise, dans ce service, vu par cet individu), ou *allant des faits vers leur analyse*, ou encore mettant en valeur les avantages et les inconvénients de ce métier. . .N'oubliez pas de faire une place à votre opinion personnelle, en conclusion, et/ou par touches successives dans le développement.

Chaque exposé sera synthétisé sur un poster soigné et bien utilisé, sur lequel s'appuiera la présentation.

Chaque intervention sera suivie de questions et d'une discussion avec les étudiants présents : n'hésitez pas à lancer vous-même le débat.

N'oubliez pas vos objectifs : récolter et transmettre des informations ; Vous devez montrer votre capacité à :

- *aller chercher l'information* (pendant l'interview, poser les bonnes questions, être curieux ; avant et après : s'informer pour préparer et compléter l'entretien),
- *la synthétiser* (trier, hiérarchiser, organiser les informations récoltées),
- *la transmettre* (souci de clarté et d'utilité, mise en forme agréable et efficace).

N'oubliez pas vos objectifs : montrer une réflexion personnelle.

Il s'agit pour vous de faire le bilan de ce que cet entretien vous a apporté. C'est une démarche personnelle qui doit vous amener à vous poser des questions sur le métier que vous souhaitez exercer plus tard. N'hésitez pas à souligner ce qui vous a étonné, heureusement surpris ou déçu. La rencontre a-t-elle été enrichissante ou pas ? Pourquoi ? Voyez comment vos *a priori* sont confirmés ou contredits, montrez en quoi telle information vous pousse à porter un autre regard sur le métier, le secteur informatique ou votre avenir. Faites la part du pour et du contre. De manière concrète, pensez aussi à la façon dont vous pourriez orienter vos études ou vos recherches de jobs, de stages...

N'oubliez pas vos objectifs : rendre compte d'une rencontre.

Vous avez rencontré une personne particulière : on s'attend aussi à ce que votre restitution soit personnalisée : essayez de cerner les spécificités de son métier, de son entreprise, mais aussi insistez sur son parcours individuel, sa vision des choses, les conseils qu'elle a pu vous donner, faites-nous partager l'ambiance du rendez-vous. Cette personne vous a consacré du temps : demandez-vous quel enjeu cette rencontre peut avoir pour vous et pour elle.

5.9.2 Construire un poster

Cette fiche de travail vous indique comment rédiger un poster. L'objectif concret est le suivant dans le cadre du PPP : vous avez rencontré un « professionnel de la profession » pour parler de son métier et vous voulez en rendre compte. La fiche est divisée en deux parties qui introduisent les qualités de fond et de forme que peut prendre un poster. Le rédaction d'un poster pose la difficulté majeure de synthétiser l'ensemble du travail, dont la démarche, dans une forme encore plus concise par rapport à l'exposé oral. La forme ou les formes peuvent être un graphique, un texte mêlée à un dessin... Le poster est au bout de la chaîne de communication quand on regarde un travail sous la forme d'un article (un compte rendu de projet), puis d'un exposé oral

puis du poster... et il y a de moins en moins de caractères graphiques quand on passe du premier au dernier !

Nous allons exposer comment le rédiger en étant aussi général que possible (pour pouvoir réutiliser les idées dans un autre contexte) et en tentant de l'isoler des deux autres formes bien que les conseils restent valables bien souvent pour la rédaction d'un compte rendu ou d'un exposé oral. Certains éléments de cette fiche ont déjà été plus ou moins présentés dans le chapitre lié à la typographie. Des exemples terminent cette fiche.

5.9.2.1 Les qualités de fond du poster

Généralement, le poster doit reprendre les points traités dans l'article (le compte rendu). Avant de rédiger le poster, dans votre cas, vous devez avoir en tête ou sur papier l'ensemble des idées que vous vous êtes faites à l'issue de l'entretien : cela vous servira pour la présentation du poster. L'objectif principal du poster est de faire comprendre à des non-spécialistes (et pas seulement à nous les enseignants du PPP) l'objet du travail et de dégager clairement l'intérêt des travaux réalisés. Il aborde succinctement l'aspect historique (ou scientifique selon le cas) et méthodologique pour préférer la problématique des travaux.

La session pendant laquelle vous allez présenter le poster doit permettre la discussion entre vous et votre auditoire : cette session ne doit pas être un long monologue. A la limite elle doit être interactive. Les personnes présentant un poster doivent donc perdre le moins de temps possible en explications savantes sans fin. Par conséquent, le poster doit contenir toutes les informations principales et être compris sans explication ou presque.

Travail préparatoire : avant de commencer la rédaction, il faut identifier le niveau de votre auditoire. Dans notre cas, visez un auditoire qui n'a jamais entendu parlé de votre problème et du PPP. Éventuellement, lire les instructions données par les organisateurs (dimension du support,...). Ensuite, pensez à faire une phrase de 25 mots définissant le comment, le pourquoi, et le message principal du poster. Ce sera le FIL CONDUCTEUR qu'il faudra garder à l'esprit tout au long de la préparation.

Pour faciliter la compréhension, le poster doit être linéaire c'est à dire commencer d'un point de départ A bien défini et aller vers une arrivée Z également bien définie. Le plus simple c'est de faire que A corresponde sur le poster au mot clef Introduction et que Z corresponde au mot clef Conclusion. Vous pouvez faire des variantes du genre : A= « La commande » ; Z= « Les apports du travail ».

La structure du poster doit être en colonnes : lorsque plusieurs personnes se trouvent en même temps devant le poster, cela permet un mouvement

général par translation de la gauche vers la droite sans gêne, sans zigzags et sans croisements. Pensez y !

L'organisation générale du poster peut suivre l'architecture suivante mais cela vous conduit à avoir 5 à 6 pages au format A4 (au moins 2 ou 3 pages pour le point 3 ci dessous) :

TITRE : il est énorme et tient sur toute la zone supérieure. Il doit évoquer les 25 mots de votre fil conducteur. Il comprend les noms et prénom des auteurs ainsi que leurs adresses (courriel par exemple). Le titre doit être accrocheur et évocateur mais pas racoleur !

INTRODUCTION : bien replacer l'étude dans le CONTEXTE et identifier clairement l'OBJECTIF en mettant un titre «OBJECTIF».

METHODES ET RESULTATS : les METHODES doivent être abrégées au maximum sauf si l'objectif est d'améliorer une technique (mais c'est pas votre cas ici). Les RESULTATS doivent suivre la présentation de la méthode correspondante. Cette partie «Méthodes et Résultats» doit représenter pas loin des 2/3 du poster. La seule lecture des titres doit permettre de comprendre les résultats. Par ailleurs, veuillez numéroter les figures (s'il y en a) ce qui renforce l'ordre de lecture.

CONCLUSION : elle est en bas à droite : identifier clairement la CONCLUSION avec un titre «CONCLUSION» puis éventuellement les PERSPECTIVES ET/OU APPLICATIONS et/ou APPORTS PERSONNELS selon le cas.

REMERCIEMENTS : lister les personnes avec qui vous avez interagit, le cas échéant vos financiers ainsi que quelques sites Web de référence ou pour trouver plus d'information sur votre travail.

Remarque : si vous utilisez un format beaucoup plus grand que le A4, par exemple un seul feuillet, tachez de répartir les points précédents en les « enchaînant » par un lien graphique (flèche, pictogramme, numérotation) le plus approprié possible, par exemple en le liant à votre contexte. Dans votre cas, vous sortez de l'université pour aller faire une interview dans une entreprise puis vous faites un brainstorming collectif puis etc etc. Dans ce cas, utiliser un pictogramme « université », un pictogramme « entreprise » et enfin un pictogramme « tête qui fume ». Ne le faite pas, il fallait avoir l'idée avant !

Le poster doit être simple ce qui veut dire qu'il contient un minimum d'éléments inutiles. Le but d'un support visuel est d'être utile, de venir en appui à un discours et non artistique, car le lecteur doit retenir le contenu (les messages que vous passez) et non le contenant.

Il ne faut pas essayer de transmettre trop d'informations en même temps. Il vaut mieux faire passer quelques informations bien expliquées que des dizaines d'informations qui ne seront pas retenues. La quantité n'impressionnera pas l'auditoire. Un petit « truc » un peu inattendu, personnel c'est beaucoup mieux !

En résumé, soyez humble. À lire votre poster ou à vous écouter on ne doit pas en conclure « comme il a bien travaillé, comme c'est beau... mais j'ai rien compris ».

Enfin, il faut préparer le commentaire du poster. Si possible faites une présentation vivante, soyez souriant, enthousiaste. Ne ronronnez pas. Utilisez des phrases courtes, des mots simples, la voix active et non la voix passive. Ne donnez pas l'impression que vous récitez un discours par cœur. Évitez également les « euh » et les tics divers, un discours haché. Ne mettez pas les mains dans les poches ; parlez en étant debout face à votre auditoire.

Poser une question et y répondre est un mode de présentation très dynamique. En toute fin de votre présentation donnez quelques mots sur ce que ce travail vous a apporté en faisant du lien avec les éléments de votre conclusion. Ce sera un plus ! Soignez bien cette dernière partie : la mise en perspective du projet entier s'est à dire ce que vous avez pu tirer comme enseignements de ce projet.

Faire des pauses après les points importants, en particulier après l'exposition de l'objectif.

Choisir les mots avec précaution et les utiliser de façon appropriée : pas de jargon technique, n'est-ce pas les informaticiens ?

Et enfin, faites plusieurs répétitions.

5.9.2.2 Les qualités de forme du poster

L'aspect esthétique ne doit pas être négligé : les degrés d'attraction, de lisibilité et de clarté seront des critères d'appréciation de votre poster. Attention, les effets artistiques ne remplacent pas un bon contenu et de plus prennent beaucoup de temps de préparation. C'est même une affaire de spécialistes : préférez une présentation sobre aux effets contre productifs des surcharges visuelles.

Chaque étape du travail doit être clairement identifiée par des signaux visuels. L'introduction et la conclusion seront sur un fond d'une couleur et les éléments intermédiaires dans une autre couleur. Utilisez également des icônes pour le codage de l'information sur l'organisation (introduction... conclusion). Si vous racontez plusieurs « histoires en parallèle », elles doivent être visuellement organisées en parallèle (une couleur et/ou un type d'icône par histoire).

Les codes choisis (couleurs, flèches, symboles, ...) doivent être les mêmes partout (un type de flèche ne doit pas signifier à un endroit : «ceci implique cela» ; et à un autre «ceci interagit avec cela»). Au maximum il faut utiliser 3 types de flèches dans tout le poster. Les couleurs de fond ne doivent pas être trop vives pour ne pas attirer l'attention au détriment des résultats... et si vous imprimez en couleur.

Utiliser des phrases courtes, des mots simples, alignement à gauche (non justifié). Attention aux césures : évitez les !

Limiter le texte au profit des illustrations... ce qui règle le problème précédent. Chaque figure doit avoir un objectif clairement identifié et ne pas être une simple collection de données. Soignez le titre de la figure. Le message principal de chaque figure doit attirer immédiatement l'attention. Il est préférable que chaque figure contienne un message unique, toutes les données étant organisées autour du thème central unique.

Les éléments visuels qui retiennent le plus l'attention du lecteur sont, dans l'ordre décroissant : photo > dessin > schéma > tableau > mots

Ce qui suit ne concerne pas à proprement parlé l'exercice proposé dans le PPP (quoique) mais cela peut s'avérer utile pour la suite de vos études.

Si vous choisissez de présenter un tableau, enlevez toutes les lignes et colonnes inutiles et faites ressortir les données principales par un mécanisme d'icônes, de couleur, de gras. N'utilisez jamais le souligné : il peut être confondu avec du barré.

Les figures doivent pouvoir être lues à au moins 1 mètre de distance (en cas d'attroupement et pour les lecteurs qui n'ont pas une bonne vision de loin).

Toutes les légendes doivent être écrites horizontalement et non verticalement. Les légendes des séries de données sont directement sur le graphe et non pas sur le côté. Les couleurs les plus contrastées/vives sont utilisées pour les informations principales et non pas pour les informations annexes (axes, légendes,...).

Les échelles doivent être choisies de manière à ne pas déformer la réalité ou à laisser entendre une interprétation fausse. Considérons par exemple les valeurs suivantes :

Valeurs en x	2	4	8	16
Valeurs en y=f(x)	32	64	128	256

Vérifiez que si vous choisissez une échelle logarithmique pour les x et les y ou bien une échelle linéaire pour les x et logarithmique pour les y (et toutes

les autres combinaisons), vous n'obtenez pas la même impression visuelle pour la courbe $y=f(x)$. Il est donc important de mentionner les échelles et les unités !

Concernant les polices de caractères, un exposé ou un poster se rédige avec une police sans-sérial (on dit encore sans empattement). La police Times est une police avec empattement (créée en 1932 par M. Morisson pour le journal The Times – c'est donc pas une police pour faire un poster). Vous utiliserez avec modération le gras qui dans un article ne s'utilise pas pour renforcer une idée (ceci se fait avec de l'italique) mais pour les titres (de paragraphe). Sur un poster, jouer sur la chasse (la largeur des caractères), l'espacement des caractères, leurs contrastes (c.à.d une police spéciale qui n'est pas le gras de la police X). Éviter les polices fantaisistes du genre Cowboy : sobriété avant toute chose.

5.9.2.3 Exemple

L'exemple de la Figure 5.9.2.3 est un poster d'un projet de recherche. On remarque tout de suite que l'auteur a voulu centrer sur quatre points qui forment, semble-t-il, les quatre grandes thématiques et spécificités du projet.

Il y a en haut à gauche une image d'un télescope en LEGO pour rappeler le texte dans l'item 3 qui dit que GirdExplorer se veut « le télescope du chercheur en informatique ». Ceci évoque immédiatement l'aspect expérimental (plus exactement : un outil pour faire de la science informatique expérimentale) du projet. Ce n'est pas un projet pour faire de la production mais plutôt pour étudier (ici ce que l'on appelle les Grilles). Le quatrième point évoque les applications qui sont déployées dans le projet alors que le point 3 évoque les outils d'administration et de déploiement d'une application sur cette plateforme.

5.9.2.4 Conclusion

En résumé, pensez que le poster vient en appui à un discours qu'il vous faut préparer. C'est un exercice interactif où votre auditoire peut vous poser des questions à tout moment. Alors, décontraction (mais pas de relâchement).

Un oral n'est pas un résumé du travail écrit mais un exposé sur l'ensemble du projet. Il s'écarte des détails pour s'attacher à la synthèse.

Une soutenance exprime de manière concise et synthétique le contexte, les raisons d'une recherche, puis ses méthodes, ses résultats et ses conclusions principales puis les discute, en imagine les prolongements. Il convient donc de cibler 3 à 5 points importants, pas plus. Ne cherchez pas à raconter les deux semaines passées sur le projet, tout le monde va s'endormir (maîtrisez votre temps – si on vous dit 5 minutes, faites 5 minutes). Allez à l'essentiel.

5.10.1 Remarques générales et importantes

Vous allez participer à une visite en entreprise, dans une société en informatique ou en centre universitaire. Nous attendons de vous un effort de ponctualité, de politesse et d'attention. Vous véhiculez en effet l'image de votre formation.

Les personnes qui vous reçoivent sont là pour répondre à vos questions. N'hésitez donc pas à interagir et à vous montrer curieux.

Nous vous conseillons vivement de prendre des notes sur place. Elles vous seront utiles pour préparer le compte-rendu.

En effet, un compte rendu de la visite est à préparer ainsi qu'un exposé. Cet exposé de 10 minutes devra être structuré (le plan sera annoncé). Il devra notamment comporter :

- une brève présentation de l'entreprise ;
- une présentation des métiers de l'informatique découvert à cette occasion et leur utilité pour l'entreprise.

Nous attendons également une réflexion personnelle sur ce que vous avez appris et les questions qui restent en suspens.

Si vous allez visiter une SSII, préparez des questions en relation avec les métiers, la façon de travailler dans les SSII. Le site PassInformatique (déjà mentionnés plusieurs fois) énonce des profils de postes et des compétences associées à ce poste. Vous pouvez élaborer des questions pour vérifier si la personne que vous avez en face de vous pendant la visite confirme ou insiste sur un point, une compétence particulière. Vous pourrez ainsi conclure votre compte rendu par une phrase de type «le métier Z nécessite bien de fortes compétences en Y» ou alors que tel ou tel aspect n'est pas, à votre avis, représentatif de l'activité de votre interlocuteur.

5.10.2 Exemple de compte rendu de visite

Le texte qui est la reproduction d'un texte de compte rendu de visite d'entreprise effectuée par un étudiant de première année du DUT informatique de Villetaneuse. Le lecteur est invité à examiner les éléments factuels et ceux qui montrent du recul par rapport à ce qui a été entendu lors de la visite. Le lecteur est aussi invité à examiner la conclusion qui montre ce que la visite a apportée à l'étudiant.

Compte rendu de la visite d'entreprise chez NVIDIA France

Benoît Villa - étudiant première année -

Elle s'est déroulée mardi 12 décembre 2006 pour un groupe de 12 étudiants du DUT Informatique, première année, Semestre 1, et dans les locaux de Levallois-Perret (Hauts de Seine).

Lors de cette visite, nous avons rencontré :

- Pauline Friehe – Manager Marketing ;
- Olivier – Responsable des ventes en France ;
- Stéphane Quentin – Responsable relations presse ;
- Cyril - Groupe DevTech ;
- Vincent Nguyen et Sébastien du groupe FAE : relations et support technique avec les OEM (Original Equipment Manufacturer).

Présentation générale d'NVIDIA par Mme Friehe

La société NVIDIA a été fondée en 1993 et son siège est à Santa Clara CA USA. Elle conçoit des puces graphiques et des chipsets qui sont intégrés aux cartes graphiques aux cartes mères. Cette intégration n'est pas réalisée par NVIDIA mais par des partenaires tels qu'Abit, Asus, Gigabyte, Msi.

La fabrication des puces NVIDIA est sous-traitée à des entreprises spécialisées dans ce domaine. NVIDIA emploie 4500 à 4800 personnes dans le monde dont :

- 3000 ingénieurs (répartis dans les services matériel, logiciel et relations éditeurs)
- 40 personnes en Europe
- 4 à 20 personnes en France (4 personnes travaillent exclusivement pour la France, les 16 autres sont amenées à se déplacer pour couvrir plusieurs pays européens.)

On nous projette une vidéo retraçant les évolutions majeures des capacités des processeurs graphiques NVIDIA au fil des années puis nous avons droit à trois démonstrations - en avant-première - des nouvelles puces graphiques GeForce 8800.

Olivier – Responsable des ventes en France

Il occupe des fonctions commerciales, son travail est donc de promouvoir les produits d'NVIDIA auprès des partenaires (les OEM). Il nous donne quelques chiffres concernant la pénétration des marchés par NVIDIA :

- Cartes graphiques : 57% des PC embarquent des processeurs NVIDIA ;
- Cartes graphiques haut de gamme : 75% des systèmes embarquent des processeurs NVIDIA ;
- Circuits graphiques intégrés aux cartes mères : 53% sont des circuits de chez Intel.

Il nous précise que NVIDIA effectue des vérifications de conformité en Chine, à Taïwan et aux Etats-Unis sur les cartes graphiques produites par les sociétés partenaires. A titre d'exemple la conception des puces GeForce

8800 a nécessité 4 ans de travail et 45 millions de \$. La conception des chipsets dure en moyenne 36 mois.

Stéphane Quentin – Responsable relations presse

M. Quentin est en charge des relations avec la presse en France et en Belgique, il prépare et assemble les PC destinés aux testeurs ou aux salons mondiaux. Il participe aussi à ces salons (ex : le CeBIT d'Hanovre).

Les relations presses sont importantes car c'est via les magazines « grand public » que les utilisateurs connaissent les produits et la marque NVIDIA.

Il transmet aux équipes concernées les remarques des journalistes et utilisateurs qui effectuent des tests sur le matériel NVIDIA afin d'améliorer les produits à venir.

M. Quentin a tenu à nous parler de son parcours professionnel atypique. En effet, il a fait ses études dans une école de commerce puis s'est engagé dans l'armée. Etant passionné par les jeux, il a ensuite été journaliste pour un magazine de jeux PC et enfin recruté par NVIDIA surtout pour sa passion et ses connaissances dans le domaine de la presse et des jeux vidéo.

Cyril – Groupe DevTech

Son cursus est le suivant. Il est titulaire d'une maîtrise et d'un diplôme d'ingénieur. Son profil a intéressé NVIDIA car c'est un passionné du monde de l'informatique et des jeux vidéo et que son précédent emploi était développeur chez un éditeur de jeux vidéo.

Il appartient au groupe DevTech et sa mission est d'être en relation avec les développeurs de solutions logicielles pour les processeurs graphiques NVIDIA. Ces solutions sont à 95% des jeux vidéo, 3% de la CAO et 2% des logiciels pour films de synthèse, mais aussi des logiciels financiers suite à l'ouverture des processeurs graphiques à des utilisations plus généralistes.

Le groupe DevTech, qui comporte 20 personnes dans le monde pour être en contact avec les développeurs locaux, réalise aussi des présentations lors des conférences pour les graphistes.

Le groupe DevTech est intégré au département marketing car c'est grâce à ce groupe que les jeux et autres applications tirent partie des capacités des processeurs NVIDIA (en effet, les ingénieurs qui composent le groupe DevTech peuvent être amenés à concevoir des petites parties de code source pour des problèmes bien spécifique rencontrés par les développeurs).

Etant en relations avec les développeurs, les ingénieurs DevTech font remonter leurs remarques pour améliorer les nouveaux produits et pilotes.

A propos des nouveaux jeux, notre interlocuteur nous a précisé qu'ils étaient testés dans un laboratoire NVIDIA dédié, basé à Moscou, pour détecter d'éventuels problèmes et transmettre l'information pour que les corrections soient effectués. Ainsi si les problèmes se produisent unique-

ment sur du matériel NVIDIA, ces problèmes seront transmis à l'équipe de développement des pilotes ; si les défauts sont communs à tous les matériels alors les développeurs du jeu seront alertés pour qu'ils effectuent des modifications nécessaires.

Suite à une de nos questions, nous avons appris qu'NVIDIA développe bien des pilotes pour Linux mais que la société préfère donner la priorité aux pilotes Windows car la majorité des utilisateurs finaux n'utilise pas Linux mais Windows. De plus NVIDIA ne souhaite pas rendre public le code source de ses pilotes Linux car cela permettrait de découvrir une partie de l'architecture interne des processeurs NVIDIA, ce qui n'est pas souhaitable à cause des concurrents.

Vincent Nguyen – FAE

M. Nguyen est en relation avec les OEM afin de les assister pour la fabrication de produits comportant des composants NVIDIA. Ainsi il peut être amené à effectuer des tests de compatibilité avec des cartes graphiques ou des cartes mères, réaliser des intégrations de matériel pour le compte des OEM ou bien effectuer des tests avec des logiciels (pilotes, jeux, ...)

Il est notamment en relation en France avec Acer, HP et Packard Bell et peut aussi bien travailler directement chez ces OEM, qu'être joint par téléphone ou e-mail pour des problèmes techniques.

Son travail se découpe en trois principales phases :

- (i) Avant vente : convaincre et aider l'OEM à choisir parmi les produits NVIDIA.
- (ii) « Design win » : s'assurer avec l'OEM que les puces NVIDIA vont être intégrées dans de bonnes conditions.
- (iii) Après vente : fournir une assistance aux OEM s'il survenait un incident sur la chaîne de production des puces NVIDIA.

Concernant ses compétences, il nous a précisé qu'il est titulaire d'un diplôme d'ingénieur et que son travail fait appel à 20% d'électronique, 60% d'architecture logicielle et 20% de gestion de projet.

Sébastien – FAE

Il est actuellement étudiant en deuxième année d'un BTS « Informatique de gestion » qu'il a choisi de suivre en alternance. Sébastien nous a dit être très content de son stage chez NVIDIA ; il épaula M. Nguyen.

Visite du « laboratoire »

Ce laboratoire est la pièce où sont préparés les PC pour les tests de journalistes (par Stéphane Quentin), mais aussi où sont réalisés des quelques essais avec le matériel des partenaires OEM.

Comme vous pouvez vous en douter cette pièce est remplie de matériel informatique de tout genre (boîtiers, écrans, claviers, cartes graphiques, cartes mère, ventilateurs, ...). Sur les plans de travail se trouve aussi de nombreux câbles et au centre de la pièce un monticule de cartons qui contiennent les machines de démonstration des salons et du NVIDIA Reality Tour 06.

« **Avez-vous des questions ?** »

Notre visite s'est terminée par la traditionnelle séance de questions/réponses. L'un d'entre nous a demandé quels étaient les salaires de nos interlocuteurs. Les réponses que nous avons obtenues nous ont laissé sur notre faim : « Au début les salaires ne sont pas très intéressants mais plus vous progressez et plus votre salaire progresse »

Au cours de la conversation et plus généralement au cours de cette visite, nos interlocuteurs ont insisté sur la nécessité d'un intérêt extra-scolaire pour le domaine de l'entreprise et de l'informatique professionnelle.

Ainsi Sébastien a obtenu son stage chez NVIDIA grâce à ses connaissances et sa passion dans le monde des cartes graphiques et des produits NVIDIA (SLI, GeForce, NForce). Il s'agit en effet du critère qui a permis à M. Nguyen de choisir un stagiaire parmi les postulants.

Nous remercions nos professeurs de PPP ainsi que NVIDIA France pour avoir accepté de nous recevoir afin de nous présenter les missions, l'organisation interne, les contraintes professionnelles d'une société majeure dans le domaine des processeurs graphiques.

5.11 Assurer une veille technologique

CETTE nouvelle fiche de travail vous propose des pistes de réflexion sur la veille technologique. Il s'agit d'un travail différent par rapport à ce qui vient d'être fait. «La veille technologique est l'observation et l'analyse de l'environnement scientifique, technique et technologique et des impacts économiques présents et futurs, pour en déduire les menaces et les opportunités de développement». On se limitera ici à quelques aspects (connaissance de l'environnement scientifique et technique, en fait découverte de quelques technologies) qui visent à vous faire acquérir une démarche intellectuelle qui devra prendre sa place tout au long de votre carrière professionnelle.

En effet, une carrière professionnelle se construit par exemple en faisant fructifier vos connaissances et compétences auprès de votre employeur. Sur le champs de l'informatique il est bien connu que les techniques évoluent rapidement : il faut donc maintenir à niveau son arrière plan technologique. Pour les plus expérimentés d'entre vous, au cours de votre carrière professionnelle, il faudra réussir à faire le tri entre ce qui présente un intérêt pour