

**Pourquoi cette UE ?**

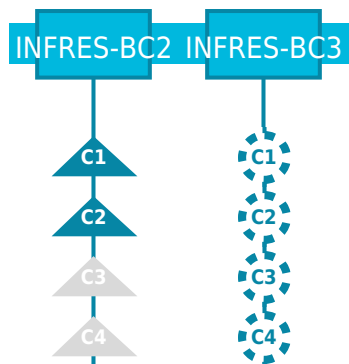
Ce module apporte aux élèves une compréhension essentielle des dimensions organisationnelles et juridiques des projets informatiques. Il leur permet de maîtriser les méthodes de gestion de projet adaptées aux environnements techniques, tout en intégrant les notions clés du droit informatique : responsabilité, propriété intellectuelle, protection des données. En tant qu'ingénieurs appelés à concevoir, déployer et maintenir des systèmes, les élèves doivent être capables d'encadrer techniquement un projet tout en respectant le cadre légal.

**Éléments constitutifs de l'UE**

		coefficient
INFRES_7_5-1 Gestion de projet : ateliers électifs		1
INFRES_7_5-2 Droits social et spécifiques au métier (droits informatique)		1
Volume d'heures d'enseignement encadré	Volume d'heures de travail personnel	Nombre d'ECTS
38	10	3

## Alignement curriculaire

**Parmi les compétences visées par la formation, lesquelles sont développées dans cette UE ?**



- BC1 L'UE ne contribue pas à ce bloc de compétences
- BC1 L'UE contribue à ce bloc de compétences
- C1 Compétence non adressée dans cette UE
- C1 Compétence mise en œuvre dans cette UE
- C1 Compétence enseignée dans cette UE
- C1 Compétence évaluée dans cette UE
- C1 Compétence enseignée et évaluée dans cette UE

INFRES_7_5 Développement de l'Ingénieur Manager	INFRES
INFRES_7_5-1 Gestion de projet : ateliers électifs	S7

### Contexte et enjeux de l'enseignement

Ce cours est construit autour d’un atelier électif et doit permettre la prise en compte des parcours différents de chacun de nos apprentis. Ce cours doit permettre le choix, dans la gestion de projet, entre 4 ateliers différents.

### Prise en compte des dimensions socio-environnementales

#### Prérequis

Connaissances du fonctionnement d’une entreprise souhaitables

### Modalités d'enseignement et d'évaluation

	Nb d'heures
Cours	
Cours intégré (cours + TD)	
TD	
TP	
Projets	18
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	
Travail personnel	6

### Objectifs pédagogiques

(à la fin de cet enseignement, l'étudiant sera capable de ...)

### Activités

(CM, TD, TP, projet, sortie terrain, etc. )

### Évaluations et retours faits aux élèves

(évaluations qui comptent pour la note ou qui permettent à l'étudiant de se situer, corrigés, feedback personnalisé...)

- Atelier N°1 : ERPTRAIN – Systèmes d’information
  - Évoluer en autonomie sur un SI
  - Mettre en place des procédures et les diffuser
  - Optimiser les flux produits sur un ERP
  - Mettre en place un reporting inter-services
- Atelier N°2 : LUDOSCRUM – Méthodes Agiles
  - Comprendre la gestion de projet classique vs Agile
  - Piloter un projet avec les indicateurs Scrum
  - Animer une équipe projet avec Scrum
  - Maximiser sa contribution aux projets
- Atelier N°3 : WILSON – Gestion des Stocks
  - Analyser les paramètres de consommation
  - Optimiser les stocks avec la méthode ABC
  - Optimiser les frais de stockage
  - Proposer de nouveaux paramètres de gestion des stocks
- Atelier N°4 : Chargé d’Affaires – Business
  - Identifier et classer les opportunités commerciales
  - Appréhender les mécanismes de gestion d’affaires
  - Maîtriser le vocabulaire spécifique à la gestion d’affaires

- Atelier N°1 : ERPTRAIN – Systèmes d’information
  - Paramétrage d’un ERP réel
  - Interactions avec les autres équipes du groupe
  - Découverte des indicateurs clés et leviers du métier
- Atelier N°2 : LUDOSCRUM – Méthodes Agiles
  - Pilotage d’un projet selon la méthode Scrum
  - Réponses aux interrogations sur des événements de jeu
  - Découverte des indicateurs clés et leviers du métier
- Atelier N°3 : WILSON – Gestion des Stocks
  - Pilotage d’un stock virtuel
  - Définition des paramètres de stockage optimaux
  - Découverte des indicateurs clés et leviers du métier
  - Compétition avec les autres apprenants
- Atelier N°4 : Chargé d’Affaires – Business
  - Pilotage d’un service de gestion d’affaires
  - Positionnement sur des opportunités commerciales
  - Découverte des indicateurs clés et leviers du métier

Basée sur la performance des équipes sur la simulation  
Performances de simulation explicables objectivement et  
évaluation de leur soutenance grâce à une grille  
d’évaluation connue par les étudiants en amont

## Plan de cours

Utilisation de simulations pédagogiques spécialisées permettant l'immersion dans un environnement professionnel reconstitué mettant les étudiants en situation compétitive ou collaborative.

## Ressources et références

Les supports pédagogiques sont disponibles en ligne sous Campus

**Contexte et enjeux de l'enseignement**

L'objectif essentiel de ce cours est de transmettre à l'apprenti une vision globale d'un environnement juridique spécialisé (droit de l'informatique et nouvelles technologies) aux fins de développer chez lui la connaissance de l'existant et de susciter une curiosité lui permettant de répondre, à l'aide par exemple de démarches prospectives, analogiques...aux différentes problématiques juridiques qu'il rencontrera.

**Prise en compte des dimensions socio-environnementales**

ODD16 - Paix, justice et institutions efficaces

**Prérequis**

Aucun

**Modalités d'enseignement et d'évaluation**

	Nb d'heures
Cours	
Cours intégré (cours + TD)	19
TD	
TP	
Projets	
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	1
Travail personnel	4

**Objectifs pédagogiques**

(à la fin de cet enseignement, l'étudiant sera capable de ...)

Cet enseignement vise moins à développer chez l'apprenti une connaissance de la matière qu'à lui permettre de réagir dans sa vie professionnelle lorsqu'il rencontrera les notions évoquées dans ce cours (telles quelles ou revisitées). Il devra ainsi prévoir les contraintes et les solutions juridiques adaptées.

**Activités**

(CM, TD, TP, projet, sortie terrain, etc. )

- Droits, devoirs, responsabilité des acteurs de l'entreprise face au système d'information (simple utilisateur, chef d'entreprise, administrateur réseau, DSI, RSSI, correspondant informatique et libertés, syndicat et délégués syndicaux, infogérant).
- La loi face aux nouveaux usages numériques (byod - cloud - réseaux sociaux ...).
- La cyber surveillance des salariés sur les lieux du travail
- Clauses de contrat - Responsabilité sociale et sociétale.
- Droit lié aux activités « d'intermédiaires techniques » du web (opérateur télécom, fournisseur d'accès, hébergeur, créateur de site, de blog, e-commerçant ...) - Les responsabilités indirectes.
- Droit de la propriété intellectuelle - Protection de la création ...
- Droit relatif à la loi informatique et libertés.
- Droit relatif à la protection des systèmes d'information.
- Droit relatif à la cybercriminalité.
- Droit relatif à la personnalité et à la dignité humaine sur les r

**Évaluations et retours faits aux élèves**

(évaluations qui comptent pour la note ou qui permettent à l'étudiant de se situer, corrigés, feedback personnalisé...)

Cet enseignement est dispensé sous forme d'un cours magistral accompagné d'un polycopié. Un examen final sera proposé aux étudiants sous forme de questions de cours et d'analyse d'une étude de cas. Copies corrigées consultables sur demande

<b>INFRES_7_5 Développement de l'Ingénieur Manager</b>	<b>INFRES</b>
<b>INFRES_7_5-2 Droits social et spécifiques au métier (droits informatique)</b>	<b>S7</b>

## Plan de cours

Ce cours se propose de transmettre aux apprentis les connaissances fondamentales du raisonnement juridique.

Il s'agit donc de présenter les notions juridiques classiques du droit de l'informatique et de l'internet, afin de familiariser l'apprenti à une matière pratique, lui permettant de se sensibiliser à une démarche juridique, tout en développant son aptitude à évaluer une argumentation.

Il pourra ainsi découvrir les modes du fonctionnement du droit de l'informatique et de l'internet en France au travers d'une matière qu'il rencontrera dans sa vie professionnelle (et personnelle).

## Ressources et références

Les supports pédagogiques sont disponibles en ligne sous Campus