

Pourquoi cette UE ?

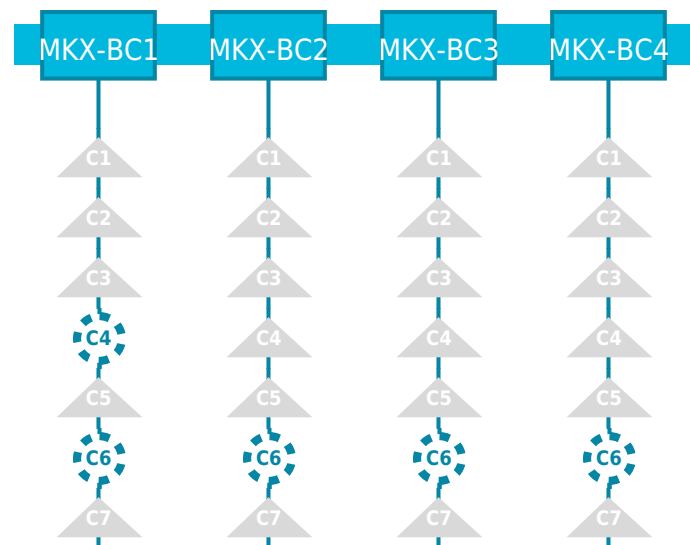
Ce premier module « développement de l'ingénieur manager » permet aux élèves de prendre contact avec le monde de l'entreprise, au travers de la créativité et de la présentation des différentes formes de l'entreprise.

Éléments constitutifs de l'UE

		coefficient
MKX_5_5-1 Jeu d'entreprise : initiation à la gestion		1
MKX_5_5-2 Gestion de projet : outils et méthodes		1
Volume d'heures d'enseignement encadré	Volume d'heures de travail personnel	Nombre d'ECTS
39	12	2

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

MKX_5_5 Développement de l'Ingénieur Manager	MKX
MKX_5_5-1 Jeu d'entreprise : initiation à la gestion	S5

Contexte et enjeux de l'enseignement

Les apprentis doivent avoir dès le début de leur formation une vision systémique des organisations de l'entreprise et des notions de base en matière de gestion. Ce cours devra à minima présenter : les stratégies marketing et commercial, la lecture du bilan et du compte de résultat, l'analyse financière et les politiques de gestion de production.

Prise en compte des dimensions socio-environnementales

ODD9 - Industrie, innovation et infrastructure ODD12 - Consommation et production responsables

Prérequis

Connaissances du fonctionnement d'une entreprise souhaitable

Modalités d'enseignement et d'évaluation

	Nb d'heures
Cours	2
Cours intégré (cours + TD)	
TD	
TP	19
Projets	
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	
Travail personnel	7

Objectifs pédagogiques

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

Ce jeu d'entreprise doit permettre de développer des aptitudes à juger des équilibres d'une organisation au travers de leur traduction en matière de structure financière.

Activités

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

Mise en situation durant 21 heures avec :

- Prises de décision sur le simulateur
- Analyse des résultats et débriefing avec l'animateur
- Apport de connaissances théoriques sur la gestion d'entreprise
- Exercices intégrés au simulateur
- Evaluations de groupes et individuelles

Évaluations et retours faits aux élèves

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

Basée sur la performance des équipes sur la simulation et une présentation en fin de séminaire. Les retours se font sur demande.
En plus des modalités d'évaluation prévues, des évaluations non inscrites à l'emploi du temps pourront avoir lieu.
En cas de dysfonctionnement avéré, les évaluations de groupe pourront être individualisées.

MKX_5_5 Développement de l'Ingénieur Manager	MKX
MKX_5_5-1 Jeu d'entreprise : initiation à la gestion	S5

Plan de cours

Jeu pédagogique FitCo sur un scénario de création d'entreprise

Ressources et références

Les supports pédagogiques sont disponibles en ligne sous Campus.

Contexte et enjeux de l'enseignement

La gestion de projet est une démarche visant à structurer, assurer et optimiser le bon déroulement d'un projet. Ce cours devra à minima présenter : les principes du management de l'équipe projet, la gestion de la relation client, l'organisation d'un projet et la documentation et la manipulation de quelques outils de pilotage.

Prise en compte des dimensions socio-environnementales

ODD9 - Industrie, innovation et infrastructure ODD12 - Consommation et production responsables

Prérequis

Connaissances du monde projet souhaitable

Modalités d'enseignement et d'évaluation

	Nb d'heures
Cours	2
Cours intégré (cours + TD)	
TD	
TP	16
Projets	
Travail en autonomie encadré	
Contrôles et soutenances	
Travail personnel	5

Objectifs pédagogiques

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

Les objectifs sont d'apporter les notions de base en matière de management de projet : savoir comment constituer, animer et motiver.

Les relations avec les clients et les autres services internes : savoir écouter le client, en particulier reformuler l'expression du besoin du client. Savoir estimer les charges et découper le projet en tâches. Savoir lire et analyser les outils classiques comme le GANTT et le PERT.

Activités

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

Méthodologie GANTT et PERT sur une demi-journée
Etude de cas avec finalisation des éléments sous MS PROJECT sur 2 journées

Évaluations et retours faits aux élèves

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

Étude de cas 'Fil rouge' où les élèves, en équipe, devront reproduire des éléments vus en cours au fur et à mesure de l'avancement sur un sujet de leurs choix.
Retour sur l'évaluation faite à l'élève : Évaluation du dossier final grâce à une grille d'évaluation connue par les élèves en amont.
En plus des modalités d'évaluation prévues, des évaluations non inscrites à l'emploi du temps pourront avoir lieu.
En cas de dysfonctionnement avéré, les évaluations de groupe pourront être individualisées.

MKX_5_5 Développement de l'Ingénieur Manager	MKX
MKX_5_5-2 Gestion de projet : outils et méthodes	S5

Plan de cours

Mise en situation sur un cas réel leur permettant de mettre en œuvre :

- La planification du projet en amont
- Le contrôle de ses opérations
- La mise en œuvre d’une estimation temps/qualité/délais

Ressources et références

Les supports pédagogiques sont disponibles en ligne sous Campus.