




3.00 crédits	22.5 h + 7.5 h	Q1
--------------	----------------	----

Enseignants	Gaspart Frédéric ;
Langue d'enseignement	Anglais
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Préalables	General skills for a bio-engineering bachelor, introductory management, micro-economics and introduction to game theory
Thèmes abordés	<p>- Part 1 The course outlines, explains and compares various decision problems and decision-making tools within the unifying framework of game theory. It distinguishes (and shows the complementarities of) statistics and economic analysis. Complex decisions under uncertainty in situations with several interacting decision-makers are illustrated with relevant examples.</p> <p>- Part 2 : Project management</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans sa vie professionnelle, le bioingénieur est immanquablement partie prenante dans des projets. • Les thèmes abordés dans le cours lui donneront les bases élémentaires de la gestion de projet, que sont les notions, les intervenants, les enjeux et les techniques qui devront conjuguer les forces vives d'un projet vers l'atteinte de ses objectifs. • Le cours sera illustré par des exemples concrets, dans des secteurs variés, permettant la projection dans des 'business cases'. Les business cases provoqueront réflexion et discussion informelle.
Acquis d'apprentissage	<i>La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».</i>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées. (Part 1) Written exams, only exercises (Partie 2) Fiche-projet à rédiger pour le 15 janvier 2022
Méthodes d'enseignement	En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées. Classes and homeworks
Contenu	(Part 1) 1. Elements of games in developed forms (including VNM utility) 2. Non-cooperative bargaining (the Rubinstein model and variants) 3. Agency (1) : moral hazard and boiling-in-oil contracts 4. Agency (2) : screening vs statistical discrimination 5. Agency (3) : signaling (Partie 2) - Project management <ul style="list-style-type: none"> • Introduction à la gestion de projet • Mode d'évaluation des acquis : explication sur rapport demandé • Initiation d'un projet : Objectifs, charte, parties prenantes, communication • Planification : organigramme des tâches, Diagramme de Gantt, PERT, Gestion agile • Exécution : Risques, budget, indicateurs, qualité • Clôture : Retour d'expérience, clôture • S'inspirer du vivant pour organiser un projet
Ressources en ligne	Moodle Partie 2 - Project management : Moodle : slides disponibles après le cours
Autres infos	Langue d'enseignement Partie 2 : français
Faculté ou entité en charge:	AGRO

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] : bioingénieur en sciences agronomiques	BIRA2M	3		
Master [120] : bioingénieur en sciences et technologies de l'environnement	BIRE2M	3		
Master [120] : bioingénieur en gestion des forêts et des espaces naturels	BIRF2M	3		
Master [120] en sciences agronomiques et industries du vivant	SAIV2M	3		