


5.00 crédits

30.0 h

Q1

Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Bruxelles Saint-Louis
Acquis d'apprentissage	<p>A la fin de cette unité d'enseignement, l'étudiant est capable de :</p> <p>Compétence 3 - Développer une culture numérique de l'organisation qui mobilise le management, les équipes et les partenaires autour des stratégies et des projets de communication.</p> <p><i>Acquis d'apprentissage :</i></p> <p>3. Organiser la coopération, la collaboration et la participation autour des projets de communication, dans le cadre d'une organisation du travail hybride et évolutive ; encourager le partage des informations, des expériences et des innovations autour des projets de communication.</p> <p>4. Mettre en œuvre un mode de gestion des projets et des équipes basées sur des techniques de collaboration numérique, une adaptation rapide aux changements endogènes et exogènes et une sensibilité aux enjeux de durabilité et d'inclusivité.</p> <p>5. Amorcer et accompagner la création de partenariats en intégrant des logiques culturelles diverses, y compris à un niveau international.</p>
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>Première session</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Participation obligatoire aux cours</u> <p>1. Une feuille de présences sera systématiquement distribuée dès le 2e cours et pour tous les suivants 2. Par séance manquée sans raison valable au sens du règlement des études, 2 points sur 20 seront retirés de la note finale de l'étudiant 3. Par retard de plus de 30 minutes sans motif valable ou départ anticipé sans motif valable, 1 point sur 20 sera retiré de la note finale de l'étudiant</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Travail durant les séances de classe-inversée</u> <p>1. 5 points sur 20 2. Evaluation des groupes d'étudiants sur base du travail fourni lors des séances de classe-inversée ainsi que sur base de la qualité des livrables fournis 3. Les membres d'un même groupe pourraient avoir des notes différentes !</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Examen oral sur l'ensemble de la matière : 15 points sur 20</u> <p>Deuxième session</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Travail durant les séances de classe-inversée : report de note</u> <p>1. 5 points sur 20 2. Evaluation des groupes d'étudiants sur base du travail fourni lors des séances de classe-inversée ainsi que sur base de la qualité des livrables fournis 3. Les membres d'un même groupe pourraient avoir des notes différentes !</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Examen oral sur l'ensemble de la matière ainsi que la défense d'un travail personnel consistant en l'analyse critique d'un projet fictif sous la forme d'une étude complète de projet</u> <p>1. 15 points sur 20 2. Si le travail personnel n'est pas remis, l'étudiant ne sera pas admis à présenter son examen oral 3. Pour les étudiants dans le cas d'une seconde session, des consignes plus précises seront transmises début juillet</p>
Méthodes d'enseignement	Les deux premières séances sont ex-cathedra. Les suivantes seront organisées sous la forme d'une gestion de projets en agile. Les étudiants seront donc acteurs de leur apprentissage. Le support du cours est publié sur moodle. Les contributions des étudiants sont également publiées sur Moodle.
Contenu	La mobilisation et la coordination de ressources humaines (professionnelles et bénévoles) participant aux projets sont devenues complexes par la diversité des compétences et des partenaires à impliquer et par la rapidité avec laquelle se succèdent les innovations dans le domaine des réseaux socionumériques et de la communication digitale. Être responsables de projets demande la connaissance et la maîtrise des points suivants : <ul style="list-style-type: none"> • Principes de base de la Gestion de Projet (GP) : définition des besoins, création du cahier des charges, création et gestion du cycle de vie de projets, points critiques, découpe d'un projet, livrables, étapes de validation, définition des ressources et planning.

	<ul style="list-style-type: none"> • Rôle du chef de projet et du comité de pilotage, du maître d'œuvre, des prestataires, parmi les usagers destinataires celui des « utilisateurs », des testeurs... • Gestion des ressources humaines : analyse des compétences requises pour un projet de communication numérique, composition des équipes et typologie des contrats, leviers de motivation, gestion des risques liés aux individus, procédures de validation des livrables, ERP, plateformes collaboratives. • Méthodologies de GP : méthodologies de développement en cascade, modèle en V, modèle itératif, méthodologies agiles, tableaux de bord et suivi. • Gestion du temps : répartition de la charge, méthode PERT, diagrammes de Gantt, modes de réorganisation d'un planning. • Gestion des coûts : conception du budget, planification de la gestion de la trésorerie, contrôle des dépenses, calcul de la rentabilité. <p>Plan de cours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Séance 1 : Le fil rouge de la gestion de projet • Séance 2 : La gestion de projet Agile : SCRUM • Séances suivantes : classe-inversée sous la forme d'un projet agile • Dernière séance : review complet des livrables par l'enseignant + séance Q/R
<p>Bibliographie</p>	<p>Voir les slides du cours. See the end of the slides of the course.</p>
<p>Faculté ou entité en charge:</p>	<p>ESPB</p>

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)				
Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [120] en stratégie de la communication et culture numérique (horaire décalé)	COMB2M	5		
Attestation de réussite : accession au niveau A pour les fonctionnaires fédéraux	ACNA7FC	5		