

Bachelier en 3D en temps réel

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS

Tél :

Fax :

Mail :

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

Management 2			
Ancien Code	ARTR2B14TR	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XOTR2140		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	2 C	Volume horaire	24 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	()		
Coefficient de pondération	20		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Continuation de l'UE-118

Construire une gestion de projet adéquate et réfléchie.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**

2.6 Assumer des responsabilités d'encadrement

Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de la 3D temps réel**

6.1 6.A. Prendre en compte les objectifs des clients et encadrer la phase de pré-production pour rationaliser et conceptualiser un cahier des charges qui répond à leurs besoins

6.2 Choisir les outils et méthodologie de développement spécifiques et adaptés à chaque projet

6.5 Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais

Acquis d'apprentissage visés

- réaliser le découpage de projets, phases, coordination, gestion des risques
- maîtriser l'ordonnancement de tâches et utiliser les outils adéquates
- savoir déléguer efficacement
- appliquer les fondamentaux de la conduite de projet, incluant le diagramme de Gant/ PERT et méthode des antécédents

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun

Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARTR2B14TRA Management 2

24 h / 2 C

Contenu

Cet atelier permet d'approfondir le management et la gestion de projet à travers des exercices pratiques et réflexifs:

- Jeux de rôle
- Analyse de situations de production
- Activités ludiques
- Apprentissage par projet

Les moments de débriefing permettent d'explicitier les apports théoriques et des outils sont mis à disposition des étudiants pour consolider les acquis.

PARTIE 1

Anticiper les phases de production et les contraintes associés

Comprendre l'interdépendance des métiers de production

Mettre en place une stratégie de gestion des risques

PARTIE 2

Découper les tâches et analyser les dépendances grâce aux outils de gestion de projet

Déléguer efficacement en lien avec les contraintes du projet

Démarches d'apprentissage

Cours magistral et ateliers

Dispositifs d'aide à la réussite

Mise en place d'atelier en groupe réduit

Sources et références

Liste donnée en cours au jour 1

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

Agile manual

4. Modalités d'évaluation

Principe

La note du travail journalier du Q2 n'est pas rattrapable en seconde session, seuls 40% des points seront rejoués à l'examen.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Évc	100		
Période d'évaluation					Exe	40

Évc = Évaluation continue, Exe = Examen écrit

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).