

Intitulé de l'UE	Projets, bureau d'études et séminaires 1
Section(s)	<ul style="list-style-type: none"> - (3 ECTS) Master en Sciences de l'Ingénieur industriel Finalité Informatique / Cycle 2 Bloc complémentaire - (4 ECTS) Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 3 groupe Informatique - (4 ECTS) Bachelier en sciences de l'ingénieur industriel / Cycle 1 Bloc 3 groupe Informatique-Ingéplus

Responsable(s)	Heures	Période
Samuel CREMER	45	Année

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Participation à l'organisation d'un projet événementiel	45h	Samuel CREMER Jérémy DE PAUW

Prérequis	Corequis

Répartition des heures
Participation à l'organisation d'un projet événementiel : 45h d'AIP

Langue d'enseignement
Participation à l'organisation d'un projet événementiel : Français, Anglais

Connaissances et compétences préalables

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES
<p>Cette UE contribue au développement des compétences suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compétences disciplinaires <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mettre en œuvre des techniques d'algorithmique et de programmation et utiliser les outils numériques spécifiques aux sciences et techniques de l'ingénieur. ◦ Calculer, dimensionner et intégrer des éléments de systèmes techniques simples. ◦ Pratiquer l'analyse dimensionnelle et estimer des ordres de grandeur. ◦ Intégrer des visions de l'espace et de leurs représentations. ◦ Mettre en application les savoirs scientifiques et technologiques dans des contextes professionnels. • Compétences transversales et linguistiques <ul style="list-style-type: none"> ◦ S'auto évaluer et agir de façon réflexive, autonome et responsable. ◦ Travailler en équipe au service d'un projet. ◦ Utiliser les outils numériques collaboratifs. ◦ Identifier et sélectionner diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet. ◦ Analyser une situation en adoptant une démarche scientifique.

- Développer une argumentation avec esprit critique.
- Communiquer de façon adéquate en fonction du public cible, en français et en langue étrangère en utilisant les outils appropriés.
- Appréhender les aspects sociaux, économiques et financiers de l'entreprise.

Acquis d'apprentissage spécifiques

Prendre conscience de l'importance de la compétence organisationnelle et du travail en équipe

Contenu de l'AA Participation à l'organisation d'un projet événementiel

- Les étudiants de BAC3 devront aider les étudiants de MA1 Info durant l'évènement "LAN-Party". Cet évènement est entièrement organisé par les étudiants.
- Les étudiants devront également adopter une démarche proactive afin de trouver un nombre suffisant de sponsors pour organiser l'évènement.

Méthodes d'enseignement

Participation à l'organisation d'un projet événementiel : travaux de groupes, approche par projets, approche interactive, approche par situation problème, approche avec TIC, activités pédagogiques extérieures, étude de cas, utilisation de logiciels

Supports

Participation à l'organisation d'un projet événementiel :

Évaluations et pondérations

Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français
Méthode d'évaluation	<p>La note obtenue à l'UE sera représentative de l'implication de l'étudiant à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • promouvoir l'évènement • assister les étudiants de Master 1 info pendant l'organisation de l'évènement • assister les étudiants de Master 1 durant le déroulement de l'évènement • remettre en ordre les locaux après l'évènement <p>Cette note sera calculée sur base des avis des enseignants, étudiants et de quelques participants externes ainsi que sur base du contenu d'un rapport global rédigé par les étudiants organisateurs.</p> <p>Étant donné que cette UE est basée sur un évènement annuel, un échec à cette UE est non remédiable en seconde session.</p>
Report de note d'une année à l'autre pour l'AA réussie en cas d'échec à l'UE	
Participation à l'organisation d'un projet événementiel : non	

Année académique : **2019 - 2020**