

Intitulé de l'UE	Projets, bureau d'études et séminaires 2
Section(s)	- (4 ECTS) Master en Sciences de l'Ingénieur industriel / Finalité Informatique / Cycle 2 Bloc 1

Responsable(s)	Heures	Période
Samuel CREMER	55	Année

Activités d'apprentissage	Heures	Enseignant(s)
Planification et organisation d'un projet événementiel	55h	Samuel CREMER Jérémy DE PAUW

Prérequis	Corequis

Répartition des heures	
Planification et organisation d'un projet événementiel	55h d'AIP

Langue d'enseignement	
Planification et organisation d'un projet événementiel	Français

Connaissances et compétences préalables	
Techniques de programmation (C, PHP, MySQL)	
Réseaux informatiques	
Electricité générale	

Objectifs par rapport au référentiel de compétences ARES	
Cette UE contribue au développement des compétences suivantes	
<p>- Master en Sciences de l'ingénieur industriel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier, conceptualiser et résoudre des problèmes complexes <ul style="list-style-type: none"> ◦ Intégrer les savoirs scientifiques et technologiques afin de faire face à la diversité et à la complexité des problèmes rencontrés ◦ Analyser des produits, processus et performances, de systèmes techniques nouveaux et innovants ◦ Concevoir, développer et améliorer des produits, processus et systèmes techniques ◦ Modéliser, calculer et dimensionner des systèmes ◦ Sélectionner et exploiter les logiciels et outils conceptuels les plus appropriés pour résoudre une tâche spécifique ◦ Établir ou concevoir un protocole de tests, de contrôles et de mesures. • S'intégrer et contribuer au développement de son milieu professionnel <ul style="list-style-type: none"> ◦ Planifier le travail en respectant les délais et contraintes du secteur professionnel (sécurité ...) ◦ Évaluer les coûts et la rentabilité de son projet 	

- Travailler en autonomie et en équipe dans le respect de la culture d'entreprise
- Manager des équipes
- Élaborer une stratégie de communication
- Négocier avec les différents acteurs des milieux professionnels
- Entreprendre et innover, dans le cadre de projets personnels ou par l'initiative et l'implication au sein de l'entreprise
 - Prendre en compte les missions, visions stratégiques et enjeux de son cadre professionnel
 - Traduire des stratégies en actions concrètes en s'ajustant à la vision de l'entreprise
 - Intégrer les enjeux sociaux, économiques et environnementaux dans ses décisions
 - S'impliquer dans la politique d'amélioration de la qualité
 - Participer au développement de la culture de l'entreprise
 - Dépasser les cadres ou les limites d'un problème et apporter des solutions innovantes
- Communiquer face à un public de spécialistes ou de non-spécialistes, dans des contextes nationaux et internationaux
 - Maîtriser les méthodes et les moyens de communication en les adaptant aux contextes et aux publics
 - Communiquer dans une ou plusieurs langues étrangères
 - Adopter une attitude éthique et respecter les règles déontologiques des secteurs professionnels
 - Intégrer les réalités culturelles dans un contexte national et international
- S'engager dans une démarche de développement professionnel
 - Réaliser une veille technologique dans sa sphère d'expertise
 - S'autoévaluer pour identifier ses besoins de développement
 - Assumer la responsabilité de ses décisions et de ses choix
 - Organiser son savoir de manière à améliorer son niveau de compétence
 - Actualiser ses connaissances et s'engager dans les formations complémentaires adéquates

- Master en Sciences de l'ingénieur industriel en Informatique :

- Analyser, concevoir, implémenter et maintenir des systèmes informatiques logiciels et matériels
 - Analyser l'existant, identifier les besoins, les formaliser et appliquer la méthodologie adéquate (cascade, agile, ...) et les techniques de modélisation (Entité/Association, UML, ...).
 - Concevoir et mettre en oeuvre une architecture réseaux (physique ou virtualisée) sécurisée et en assurer la maintenance et la supervision.
 - Concevoir et mettre en oeuvre une architecture applicative (client-serveur, orientée services, solution Web, mobile, ...) en intégrant le génie logiciel et l'algorithmique.
 - Maîtriser et mettre en oeuvre les techniques de sécurité logicielle et matérielle (cryptologie, architectures d'authentifications, ...)
 - Modéliser et déployer un système de bases de données, en assurer l'administration et la maintenance ; exploiter les données en utilisant notamment les techniques de Data Mining et du Big Data.
 - Maîtriser, optimiser et administrer les systèmes d'exploitation.

Acquis d'apprentissage spécifiques

Prendre conscience de l'importantce de la compétence organisationnelle

Contenu de l'AA Planification et organisation d'un projet événementiel

Les étudiants devront organiser la LAN-Party annuelle (hehlan.be). Pour ce faire il devront :

- Trouver des sponsors pour la location du matériel et l'achat des différents lots à gagner durant l'évènement
- Faire la promotion de l'évènement
- Administrer et adapter le site internet et la plateforme intranet de l'évènement
- Déployer un réseau électrique stable et suffisament puissant
- Déployer un réseau informatique stable et suffisament performant
- Déployer et administrer des serveurs de jeu
- Mettre en place un système de monitoring réseau
- Gérer l'intendance et la sécurité pendant l'évènement
- Administrer les tournois et prévoir des animations
- Gérer les renforts (étudiants de 3e année)

Méthodes d'enseignement

Planification et 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

Planification et organisation d'un projet événementiel : protocoles de laboratoires

Évaluations et pondérations	
Évaluation	Note globale à l'UE
Langue(s) d'évaluation	Français, Anglais
Méthode d'évaluation	<p>La note obtenue à l'UE sera représentative de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'investissement personnel de l'étudiant • Le travail accompli durant la phase de préparation et pendant l'évènement • La qualité des tâches accomplies • La prise d'initiative • La gestion des problèmes • L'esprit d'équipe <p>Cette note sera calculée sur base des avis des enseignants, étudiants et quelques participants externes.</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	
Planification et organisation d'un projet événementiel : non	

Année académique : **2019 - 2020**