

Descriptif de module 61-12 – Temps partiel

Domaine : Economie & Services
Filière : Informatique de gestion

1. Intitulé de module	Équipe de projet	2025-2026
Code : 61-12	Type de formation : <input checked="" type="checkbox"/> Bachelor <input type="checkbox"/> Master <input type="checkbox"/> MAS <input type="checkbox"/> DAS <input type="checkbox"/> CAS <input type="checkbox"/> Autres :	
Niveau : <input checked="" type="checkbox"/> Module de base <input type="checkbox"/> Module d'approfondissement <input type="checkbox"/> Module avancé <input type="checkbox"/> Module spécialisé <input type="checkbox"/> Autres :	Caractéristique : <input checked="" type="checkbox"/> Module dont l'échec peut entraîner l'exclusion définitive de la filière selon l'art.15, al.1 des directives cadres "statut des étudiants-e-s"	
Type : <input checked="" type="checkbox"/> Module principal <input type="checkbox"/> Module lié au module principal <input type="checkbox"/> Module facultatif ou complémentaire <input type="checkbox"/> Autres :	Organisation temporelle : <input type="checkbox"/> Module sur 1 semestre <input checked="" type="checkbox"/> Module sur 2 semestres <input checked="" type="checkbox"/> Semestre d'automne <input checked="" type="checkbox"/> Semestre de printemps <input type="checkbox"/> Autres :	

2. Organisation
Crédits ECTS 5
Langue principale d'enseignement : <input checked="" type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Italien <input type="checkbox"/> Allemand <input type="checkbox"/> Anglais <input type="checkbox"/> Autres :

3. Prérequis
<input type="checkbox"/> Avoir validé le module <input type="checkbox"/> Avoir suivi le module <input checked="" type="checkbox"/> Pas de prérequis <input type="checkbox"/> Autres :

4. Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage

À la fin du module l'étudiant-e devra :

- Avoir compris les fondements de la notion de projet
- Connaître et avoir compris une méthode agile de gestion de projet
- Connaître et avoir compris une méthode traditionnelle de gestion de projet
- Être capable de pratiquer les méthodes traditionnelles et agiles en tant que membre d'une équipe de projet
- Savoir communiquer dans une équipe de projet

5. Objectifs détaillés des enseignements

- Être en mesure de pratiquer les méthodes traditionnelles et agiles en tant que membre d'une équipe de projet
- Connaître et avoir pratiqué des outils tels que l'analyse transactionnelle, les objectifs SMART
- Connaître et savoir appliquer en groupe les outils créatifs de recherche de solution et être capable des évaluer
- Être en mesure d'évaluer en équipe des choix à prendre
- Savoir évaluer des charges de ressources au niveau d'une équipe
- Savoir évaluer les durées de tâches et de projet
- Savoir construire une équipe orientée projet et en connaître la dynamique
- Avoir intégré les outils-moyens-méthodes pour travailler en équipe efficace
- Être en mesure de gérer les conflits dans une équipe

6. Plan et chapitres des cours

Ce cours apporte des outils pratiques qui donnent les moyens techniques de pouvoir travailler en équipe de projet, que ce soit dans le cadre de la HEG où de multiples travaux de ce type sont exigés (Intégration professionnelle parmi beaucoup d'autres).

Il donne les outils théoriques et principalement pratiques nécessaires à des futurs informaticien-nes pour travailler en Team. L'étudiant-e est capable, à la fin de ce module, de les mettre en œuvre avec efficacité dans son quotidien professionnel et universitaire.

1. Qu'est-ce qu'un projet ? (Objectifs SMART, fonctions, règles d'or pour le travail en équipe)
 - Décomposition d'un projet en activités et jalons (avec triangulation tâches, ressources, temps, jalons de livrables)
 - Évaluation des charges, durées, compétences et analyse des risques (endogènes & exogènes).
Mitigations
 - Planification
2. Les méthodes traditionnelles, Cascade
3. Les méthodes AGILE, Scrum
4. Dynamique d'équipe, Travailler en équipe (+ approche de ce qu'est un « système équipe »)
5. Communication, Analyse transactionnelle – connaissance de soi et des autres d'une équipe
6. Créativité et innovation en équipe
7. Evaluation de solutions en équipe

Ce cours apporte des outils pratiques qui donnent les moyens techniques afin de réussir à travailler en équipe de projet, que ce soit dans le cadre de la HEG où de multiples travaux de ce type sont exigés (GREP parmi beaucoup d'autres) ou bien dans la vie professionnelle.

Il donne les outils théoriques et principalement pratiques nécessaires à des futurs informaticien-nes pour travailler en Equipe.

L'étudiant-e est capable, à la fin de ce module, de les mettre en œuvre avec efficacité dans son quotidien professionnel et universitaire.

7. Forme du cours et méthodes pédagogiques

Ce cours propose un mélange de théorie et d'exercices pratiques et offre ainsi aux étudiants une valeur ajoutée immédiatement utilisable.

Les nombreux exercices pratiques sont effectués par les étudiants en groupe et individuellement. Des travaux pratiques sur des thèmes sélectionnés sont suivis de présentations commentées à posteriori par l'ensemble des étudiants.

Sur une grande partie du module diverses méthodes pédagogiques seront appliquées comme la classe inversée, demandant une participation active des étudiants durant le cours et un investissement personnel à domicile.

Le module est réparti sur 15 semaines avec 90 périodes en tout.

8. Modalités d'évaluation et de validation

Acquis : A-E

Remédiation : Fx

Répétition : F

L'évaluation du module se fera en principe de la manière suivante :

Un taux de présence et de participation (TP) de 80% est requis pour se présenter à l'examen

<p>Contrôle continu : 50% 1 contrôle continu – coefficient 1 évaluation d'un travail de groupe – semaine bloc en janvier 2026 1 contrôle continu QCM – coefficient 1 semaine bloc avril 2026</p>	<p>Examen : 50% Oral, par groupes de 3 ou 4 – durée 20 minutes (Calendrier prévisionnel : Avril 2026)</p>
---	--