


RS530.40.23.306	<i>Descriptif de module</i>			
Génie logiciel et méthodes agiles				
<i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer	<i>Version validée le</i> 11 juillet 2023	<i>Année académique</i> 2023-2024	<i>Code</i> 40.306	<i>Page</i> 1/4

Descriptif de module

Domaine : Haute Ecole Arc Ingénierie

1. Intitulé de module Animation d'équipes et leadership

Type de formation : Bachelor Master MAS DAS CAS Autres :

Langue principale d'enseignement : Français Anglais Allemand

2. Organisation


Crédits ECTS : 2

Volume de travail :

	heures
Enseignement	22
Travail personnel	28
Travail total	50

3. Prérequis

- Avoir validé le module
- Avoir suivi le module
- Autre :
- aucun


RS530.40.23.306	<i>Descriptif de module</i>			
Génie logiciel et méthodes agiles				
<i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer	<i>Version validée le</i> 11 juillet 2023	<i>Année académique</i> 2023-2024	<i>Code</i> 40.306	<i>Page</i> 2/4

4. Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage

Compétences visées par le module

A l'issue du module, l'étudiant est capable de :

- Déterminer ses préférences au travail avec l'outil Leonardo 3-4-5.
- Analyser le fonctionnement d'un groupe, à partir de sa cartographie
- Développer la complémentarité dans une équipe
- Reconnaître et accepter son type de leadership préféré
- S'accorder grâce aux conversations cruciales
- Evaluer les sources d'influence sur la motivation et les compétences au niveau de l'individu, du groupe et de l'organisation
- Influencer ou comment atteindre un objectif avec un groupe de personnes sans user du pouvoir hiérarchique
- Maximiser la liberté créatrice et l'efficacité collaborative
- Organiser sa réflexion selon 6 modes de pensée

RS530.40.23.306	<i>Descriptif de module</i>			
Génie logiciel et méthodes agiles				
<i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer	<i>Version validée le</i> 11 juillet 2023	<i>Année académique</i> 2023-2024	<i>Code</i> 40.306	<i>Page</i> 3/4

5. Modalités d'évaluation et de validation

Evaluation des apprentissages

Note finale du module :

$M =$ moyenne des notes obtenues (au dixième de point).


Conditions de réussite :

Note finale du module $M \geq 4.0$ (arrondie au demi-point)

La note finale du module permet d'établir la note ECTS.

6. Modalités de remédiation

- Remédiation possible
- Pas de remédiation
- Autre (précisez) : ...

RS530.40.23.306	<i>Descriptif de module</i>			
Génie logiciel et méthodes agiles				
<i>Responsable du MAS</i> Marc Schaefer	<i>Version validée le</i> 11 juillet 2023	<i>Année académique</i> 2023-2024	<i>Code</i> 40.306	<i>Page</i> 4/4

7. Contenu et formes d'enseignement

Module	Animation d'équipes et leadership	
Méthode d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> - 50% exposé et exercices théoriques - 50% pratique 	
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Présentation d'une étude de cas (Travail de groupe) 	
Description du contenu (mots clés)	<ul style="list-style-type: none"> - Les niveaux logiques de la pensée et les styles de leadership - La méthode Leonardo 34-5 - Les 8 fonctions dans l'entreprise, les forces et faiblesses de chaque fonction - La typologie de Jung - Les stratégies des organisations - Les 6 sources d'influence - Les conversations cruciales - La méthode KJ (diagramme des affinités) - L'intelligence émotionnelle - Les 6 chapeaux de De Bono - Exposés, discussions, travail individuel et travaux de groupes. 	
Supports de cours	Au choix de l'enseignant	
Outils utilisés	Au choix de l'enseignant	
Bibliographie	Au choix de l'enseignant	
Particularité d'organisation	Soirées	7
	Intervenant (s)	Sylvie Villa
	Dates	selon planification