USRS49 - Initiation méthodes de travail et outils collaboratifs

Mis à jour le 25-06-2025

Code : USRS49

Unité spécifique de type cours

4 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :
Cnam - Enjmin Master
138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
05 45 68 06 78

master.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

aucun

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet de découvrir des méthodes de travail liées à la production culturelle et créative et à la pratique de certains outils collaboratifs représentatifs permettant de fonder des capacités pour les transformer en compétences.

Compétences

- Aptitude à maitriser différents environnements technologiques (dynamique de formation et travail collaboratif).
- Aptitude à décrypter son environnement « activités – métiers ».
- Aptitude à s'intégrer dans un pipe-line de production en entreprise.
- Renforcer l'organisation de ses apprentissages : outil de profilage, méthode de travail, veille technologique, etc.
- Explorer les méthodes et outils pour formaliser et transmettre son travail individuel, renforcer le travail collaboratif en cours de formation et en situation de travail dans l'entreprise.

Programme

Contenu

1. Valoriser une démarche d'apprentissage permettant « d'apprendre à apprendre » (orientée vers la personne et l'entreprise)
2. Découvrir les bases de l'alternance « intégrative » (la Fiche Navette, le Retour d'Expérience, la Méthode « REVE » : Récupération Exploitation Vécu Entreprise, Le Co-learning)
3. S'approprier des applications de communication synchrone et asynchrone
4. Proposer à la promotion des outils de communication « spécialisés » de son travail en fonction des thématiques des autres UE
5. Conduire une recherche documentaire notamment vers les sites « métiers » du jeu vidéo
6. Identifier les « bonnes pratiques » dans les process de production par une démarche d'aller vers les étudiants en cours de formation, les professionnels récemment intégrés dans l'emploi, les managers au sein de l'entreprise lieu de l'alternance
7. Identifier sous forme de préconisations les outils d'animation « scrum » apportant une valeur ajoutée au sein des groupes collaboratifs de la licence et/ou au sein de son équipe de son travail en entreprise
8. Sélectionner une ou plusieurs séquences de travail et mettre en œuvre les 5 étapes de la méthode GTD (groupes collaboratifs de la licence et/ou au sein de son équipe de son travail en entreprise)
9. Expérimenter la mise en œuvre d'une séquence de travail en s'appliquant à soi-même la technique de gestion de temps « pomodoro »
10. S'approprier la technique du « poster scientifique » et présenter un travail sur un sujet spécifique avec ce vecteur de valorisation
11. Organiser la mise en œuvre d'une « veille technologique » pour soi-même et/ou la promotion dans le domaine de la programmation et d'autres champs d'investigation (exemple avec le site « THOT », dédié à la promotion de l'apprentissage sous toutes ses formes)
12. Identifier une situation de travail propice à l'expérimentation du modèle de Tuckman
13. Effectuer une recherche documentaire sur les thématiques du « télétravail » et de la « formation à distance »

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

1. Formaliser, rédiger, présenter son « carnet de bord » de la 1ère Année de Licence puis des années suivantes **(60% de la note finale)**

2. Constituer un « groupe projet » pour organiser au sein de la promotion un temps de valorisation du parcours et des productions de l'année écoulée en direction de l'équipe pédagogique, des tuteurs(trices) d'entreprise, des professionnels, etc. **(40% de la note finale)**