

LICENCE STAPS - MENTION MANAGEMENT DU SPORT

Semestre 5 MAN

UEC : Conduire un projet dans le domaine sportif

6 crédits ECTS

Volume horaire

Travaux Dirigés : 33h

Travaux Pratiques : 12h

Modalités de contrôle des connaissances

Session 1 ou session unique - Contrôle de connaissances

Nature de l'enseignement	Modalité	Nature	Durée (min.)	Coefficient	Remarques
	CC	Dossier		25	
	CC	Oral		25	
	CC	Dossier		50	

Utiliser les outils du management pour conduire un projet durable dans le domaine sportif

Présentation

Ce cours vise à la conception et à l'organisation d'un projet dans le domaine de l'événementiel sportif. Il mobilise l'ensemble de la promotion selon une répartition par pôles et équipes thématiques.

Objectifs

Organiser un événement sportif ouvert au grand public. Cet événement devra intégrer les dimensions du développement durable et de l'inclusion sociale et physique.

Pré-requis nécessaires

Les étudiants devront avoir acquis la méthodologie de base en conduite de projet. Si possible, ils devront avoir une première expérience en conduite de projet.

Compétences visées

- > Identifier et intégrer les caractéristiques et les enjeux d'un événement sportif à organiser
- > Définir et réguler une gouvernance collective. (Modes et schéma de communication et de prises de décisions).
- > Concevoir l'organisation et la planification d'un événement sportif
- > Adopter et développer une posture professionnelle

Descriptif

Le cours se déroule sur 13 séances de TD/TP

La première partie du cours (3 séances) sera consacrée à la présentation générale du projet et aux attendus définis par les enseignants.

- > Elle comprendra une présentation de l'événement, de son historique, ses finalités et son identité. Il s'agira aussi de définir ses marges ou ses axes de développement pour l'édition à venir.
- > Dans un second temps, il s'agira de définir le type et le format d'organisation et de gouvernance de l'événement (fonctionnement de la promotion, type de direction/coordination, modes et outils de communication internes, organisation des équipes projets).
- > Les étudiants seront aussi amenés à travailler sur les questions de l'engagement personnel et de la posture professionnelle attendue dans la conduite d'un projet événementiel qui sollicite de nombreux partenaires.
- > Cette partie permettra enfin de renforcer les connaissances théoriques en matière de méthodologie de conduite de projet.

La deuxième partie du cours, entre conception et mise en action (5 séances) :

- > Les étudiants, répartis au sein de leur équipe projet, devront concevoir, organiser et planifier leurs tâches et missions principales. Une attention particulière sera accordée aux missions prioritaires.
- > Ils devront dans le même temps définir leur rôle au sein de l'équipe. Une attention particulière sera portée aux missions prioritaires et/ou fondamentales.
- > En fonction des pôles et des équipes, cette deuxième partie sera déjà l'occasion d'initiatives concrètes (démarchage de partenaires, opérations de communication, élaboration de conventions, etc.).
- > Cette partie devra permettre de valider la gouvernance de la promotion comprise comme équipe d'organisation de l'événement (schéma et outils de communication, instance de coordination/direction).

La troisième partie du cours sera consacrée à la mise en route du projet (5 séances) :

- > Conduire et réguler les actions définies selon la planification du projet
- > Adapter la conduite du projet en fonction des opportunités et des menaces
- > Garantir la circulation de l'information au sein de l'équipe-projet et entre les pôles
- > Réguler la gouvernance générale de l'événement (mode de direction, schéma des prises de décision, etc.).

Bibliographie

Boutinet, Jean-Pierre. *Anthropologie du projet*, Paris, Presses universitaires de France, 2018.
DESBORDES, Michel et FALGOUX, Julien. *Organiser un événement sportif*. Eyrolles, 2007.

S'approprier des outils numériques pour conduire un projet

Présentation

Ce cours est un ensemble de travaux pratiques dédiés à la création et à l'usage d'outils numériques adaptés à la conduite d'un projet événementiel.

Objectifs

Connaître les différents outils numériques de la conduite de projet: espaces collaboratifs, Drive, outils de sondage en ligne, agendas partagés, diagrammes de Gantt, plateforme d'informations et de discussions.

Choisir les outils adéquats pour le projet, les créer et les animer.

Créer les outils, plateformes et applications choisies: Drive, adresses mails, Discord, groupes Messengers, agendas partagés, comptes RS, etc.

Compétences visées

Connaître les différents outils numériques de la conduite de projet

Être capable de comprendre la logique et l'usage des différents outils numériques

Être capable de créer des outils numériques, de les partager et de les animer

Descriptif

Le premier cours aura lieu en début de semestre et sera dédié à la présentation des différents outils possibles, à leur usage et aux règles de fonctionnement associées.

Le deuxième cours permettra la création et la diffusion des différents outils numériques choisis par les étudiants.

Le troisième cours permettra de faire un premier bilan sur l'usage des outils numériques.