

LICENCE STAPS - MENTION MANAGEMENT DU SPORT

## Semestre 6 MAN

### UEC : Conduire un projet dans le domaine sportif

**6 crédits ECTS**

Volume horaire

Travaux Dirigés : 24h

Travaux Pratiques : 21h

### 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	Ecrit et/ou Oral		25	
	CC	Dossier		50	

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

## Présentation

Dans la continuité du semestre 5, 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.

### 5 crédits ECTS

Volume horaire

Travaux Dirigés : 24h

Travaux Pratiques : 12h

## 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

- > Conduire et adapter l'organisation, la valorisation et la planification d'un événement sportif
- > Piloter et réguler une gouvernance collective. (Modes et schéma de communication et de prises de décisions).
- > Adopter et développer une posture professionnelle
- > Assurer en autonomie la responsabilité d'un événement sportif vis-à-vis de ses différents acteurs et parties prenantes

## Descriptif

Le cours se déroule sur 12 séances de TD/TP. Ces séances prendront la forme de rendez-vous tutorés entre les enseignants et les pôles. Le but sera aussi de permettre la tenue hebdomadaire du comité de pilotage de l'événement et de faciliter la circulation de l'information entre les équipes. Plus largement, les séances serviront à :

- > 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.).
- > A l'approche de l'événement : finaliser les plannings et les missions, définir les dernières priorités, recenser les points faibles et les menaces non traités.

Les séances post-événements (2 au maximum) seront consacrées au bilan du projet et à la construction du guide de passation à destination de la promotion suivante.

## 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. Il fait suite au même enseignement délivré durant le semestre 5.

**1 crédits ECTS**

Volume horaire

Travaux Pratiques : 9h

### Objectifs

---

Réguler, animer et développer les outils numériques développés durant le semestre 5

### Pré-requis nécessaires

---

avoir suivi le cours "S'approprier des outils numériques pour conduire un projet" au S5

### 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 permettra de faire un bilan sur l'usage des outils numériques durant le premier semestre.

le deuxième cours identifiera les axes de développement pour le semestre à venir, la stratégie de régulation des outils numériques