

UE : S1UE1 Culture Qualité et Culture Environnement

Cours : Jeu pédagogique Qualité

Diplôme principal : MASTER MANAGEMENT SECTORIEL

Parcours **Manager QSE** (en partenariat avec l'ESQESE et l'ISARA)

Autre.s diplôme.s : NA

Semestre 1

Volume horaire :

**CM :
TD : 7 h**

6 Crédits ECTS/UE

Enseignant.e responsable : NA

Intervenant.e.s pour ce cours : Noelle DANGIN et Aurélie MORCILLO-DARNE

Langue.s d'enseignement : français

RESUME DU COURS

Ce jeu pédagogique constitue une introduction à la notion de démarche Qualité dans l'entreprise.

Ce cours ne traite pas des sujets suivants, qui seront vus dans un autre cours :

- Culture Qualité et mise en place d'une démarche Qualité en entreprise
- Norme ISO 9001
- Outils d'analyse des risques qualité
- Techniques d'audit

Estimation du temps de travail personnel (en dehors des cours) : 2h

DIMENSION DE RESPONSABILITE SOCIALE DE CE COURS (LE CAS ECHEANT)

L'amélioration de la qualité dans l'entreprise contribue à sa performance et à la diminution de l'impact environnemental de l'entreprise, qui est inclus dans le volet environnemental de la RSE.

CONNAISSANCES ET COMPETENCES-CIBLES DE CE COURS

A l'issue du cours l'étudiant doit être capable de :

- Identifier les parties intéressées internes et externes d'une entreprise en matière de qualité
- Appliquer les grands principes d'une démarche Qualité dans l'entreprise
- Impulser une culture Qualité dans une entreprise
- Être capable de faire un diagnostic d'entreprise
- Impulser la culture de la prise en compte des risques et opportunités dans une organisation

MODALITES D'EVALUATION

Note individuelle

Autre(s) notation(s)

Mode d'évaluation : Ecrit / Oral	Interrogation écrite : Oui/Non
Durée : ***	En groupe : Oui/Non
Nature de l'épreuve : ***	Notation pendant les enseignements : Oui/Non Durée : ***
	Nature des Travaux : ***
Pondération : ***	

Ce module ne donne pas lieu à évaluation

MODALITES PEDAGOGIQUES

MODALITES PEDAGOGIQUES

Jeu mettant en compétition 4 équipes vis-à-vis de la mise en place d'un système qualité.
Des argumentaires, des présentations orales sont proposées par les étudiants.

NATURE DES SUPPORTS

Jeu de plateau, cartes ...

INNOVATIONS PEDAGOGIQUES ET UTILISATION DE TECHNOLOGIES

PRE-REQUIS EN TERMES DE CONNAISSANCES ET COMPETENCES

PRE-REQUIS

Compréhension des objectifs globaux des démarches QSE dans une entreprise
Introduction à la qualité par le jeu pédagogique proposé en début d'UE

LECTURE(S) CONSEILLEE(S) EN AMONT DU COURS

C. VILLALONGA : Moi, Manager Qualité : acteur du changement – chez BOOKS On Demand (2020)

RESSOURCE(S) A DISPOSITION EN AMONT DU COURS

PLAN DE COURS

- Présentation de l'entreprise NAUTISPORT
- Diagnostic de la situation de NAUTIsport
 - Une proposition par équipe
 - Débat argumenté pour parvenir à un consensus
- Phase de progres en 3 périodes
 - Analyse des risques et des opportunités par équipe
 - Mise en place d'une stratégie
 - Survenue d'évènements => évolution de la situation de NAUTIsport
 - Exposés
 - Quizz
- Conquête des marchés
- Conclusion

BIBLIOGRAPHIE DE BASE

OUVRAGES ET PUBLICATIONS DE REFERENCE :

- Hervé SERIEYX : Le Zéro Mépris, chez DUNOD (1999)
- Hervé SERIEYX : L'entreprise du 3ème type, chez POINTS (2000)
- Philip B. CROSBY : La Qualité c'est gratuit, chez Economica (1999)
- Edwards DEMING : Hors de la crise, chez ECONOMICA (2002)
- RAQUIN : Piloter par les processus chez MAXIMA (2013)
- Thierry Brenet : Gestion par les processus AFNOR édition (2020)
- Florence Gillet-Goinard : La boîte à outils de la qualité chez DUNOD (2016)

OUVRAGES ET PUBLICATIONS COMPLEMENTAIRES :

1. ***

OUVRAGES OU ARTICLES DE RECHERCHE EMBLEMATIQUES SUR LE SUJET DU COURS :

2. ***

OUVRAGES ET PUBLICATIONS DES ENSEIGNANTS-CHERCHEURS DE L'IAELYON SUR LE SUJET DU COURS :

1. ***