

## CREATION ET MONTAGE DE PROJETS EN R&D

Code UE : HAA004V

Crédits : 5 ECTS

Semestre : 4

Heures enseignées : sous forme de tutorat

### RESPONSABLE(S) PEDAGOGIQUE(S)

Stéphane Peyron, [stephane.peyron@umontpellier.fr](mailto:stephane.peyron@umontpellier.fr)

Eric Rondet, [eric.rondet@umontpellier.fr](mailto:eric.rondet@umontpellier.fr)

### OBJECTIFS

Cette UE transversale au sein de la mention Biologie-Agrosciences vise à inculquer une capacité d'innovation et à mettre en œuvre les outils et la méthodologie de management de projets. L'étudiant apprend à transformer ses connaissances scientifiques en innovation industrielle au sein de l'entreprise et prend ainsi connaissance de ses modalités de fonctionnement en intégrant les contraintes techniques, temporelles et réglementaires de la transposition d'un travail de recherche vers une application industrielle.

### DESCRIPTION DU CONTENU DE L'UE

Cet exercice de montage/gestion de projet place les étudiants en situation de répondre à un appel d'offre proposé par une entreprise nationale ou régionale. Les sujets sont soumis par des PME, en recherche finalisée à court terme, ou par des services recherche et développement de grands groupes sur des questions plus prospectives. Les étudiants sont amenés à réfléchir à l'ensemble des éléments qui composent le projet : innovation et réponse à la problématique soumise, mais aussi définition des moyens humains, matériels et financiers à mettre en œuvre et calendrier des opérations.

Ils apprennent ainsi à mener leurs projets innovants en se projetant en tant que véritable chef de projet capable de mobiliser et d'interagir avec des acteurs très différents. Pour cela, l'accent est délibérément mis sur une pédagogie de groupe et sur la mutualisation, afin de faire travailler ensemble des étudiants de parcours différents (ICOA, IBION-Tec, IMHE et MEV) ayant des projets professionnels dans des secteurs parfois éloignés.

Cet exercice placé en fin de cursus de master est l'aboutissement de l'ensemble du programme de formation et constitue ainsi pour l'étudiant une synthèse pédagogique dans le cadre de jeux de rôles où il œuvre en qualité de véritable professionnel.

### PRE-REQUIS NECESSAIRES

- Connaissance des outils de montage, gestion et management de projets.
- Maîtrise des outils de consultation des bases de données scientifiques (bibliographie/brevets...).