



TIC, INNOVATION, STRATEGIE, ORGANISATION

Béatrice Vacher – Mines Albi – beatrice.vacher@mines-albi.fr

A qui est destiné ce cours : étudiants de fin de cursus (bac+4 ou 5) ou en formation continue ; cadres d'entreprise.

Objectif du cours : aborder avec sérénité les problèmes qui se posent tous les jours dans le travail et mobiliser de façon adéquate ses compétences en relation avec celles des autres. Cet enseignement permet d'ouvrir des perspectives d'actions concrètes pour affronter les cadres organisationnels marqués de plus en plus par le changement permanent (organisation en réseau, contraintes de projet, urgence, risque, poids des TIC, disponibilité extrêmement sollicitée, compétences instables, mondialisation des marchés de capitaux, etc.).

Contenu : le cours démarre par des jeux de rôles basés sur des situations réelles. Pour chaque jeu, différents points de vue sont analysés : relations humaines, stratégie, moments spécifiques (urgences, pannes, etc.) ou contextes particuliers (mondialisation, nouvelles technologies, etc.). Les jeux sont ensuite mis en perspectives par l'histoire circonstanciée des questions d'organisation et de communication grâce à une étude critique de textes faite en séance.

Documents distribués : fiches des rôles des protagonistes pour les séances 1 à 3 ; synthèse des points de vue par jeux et des théories présentées en séance 1 à 3 ; articles servant de base à l'analyse critique des séances 4 et 5.

Syllabus détaillé (durée des séances en fonction de l'emploi du temps habituel des formations - durée totale 15 heures) :

	<i>Que fait-on durant la séance ?</i>	<i>Que sait-on à l'issue des séances ?</i>
1	<ul style="list-style-type: none">• Présentation du cours, des étudiants avec leurs expériences et leurs attentes, du professeur avec son expérience et ses attentes.• 1^{er} jeu de rôle : gestion de la documentation dans une petite entreprise du secteur écologique.• Compréhension des problèmes de communication interne et de ressources humaines pour agir de façon cohérente avec le cadre organisationnel de ce type d'entreprise.	<ul style="list-style-type: none">• Tenir compte des quatre dimensions essentielles d'une organisation : la matière, les personnes, l'institution et la culture.• Reconnaître les caractéristiques de l'innovation et de la routine pour les concilier sur le long terme.
2	<ul style="list-style-type: none">• 2^{ème} et 3^{ème} jeux de rôles : (1) gestion des connaissances dans une petite entreprise du secteur des nouvelles technologies ; (2) gestion de l'information en relation avec la production dans une grande entreprise du secteur énergétique.• Compréhension des problèmes de relation entre production, technologie, finance, ressources humaines et stratégie.• Choix d'un comportement cohérent avec sa place dans l'organisation.	<ul style="list-style-type: none">• Analyser rapidement une situation.• Faire le lien entre une situation locale et la stratégie de l'entreprise.• Quoi faire ou non, quoi dire ou non, quoi écrire ou non ; quand, à qui et comment.
3	<ul style="list-style-type: none">• 4^{ème} jeu de rôle : aide au déménagement d'une grande entreprise du secteur de la construction en mobilisant les TIC au moment adéquat.• Choix de priorités entre les problèmes importants ou urgents qui surgissent systématiquement dans toute situation d'innovation tout en restant vigilant sur le travail routinier qui assure la pérennité de l'organisation.	<ul style="list-style-type: none">• Trouver où se situent les nœuds de compétence, savoir les mobiliser et se situer soi-même.• Réussir une innovation organisationnelle.
4	<ul style="list-style-type: none">• Lectures commentées des articles : (1) poids du bricolage organisationnel et informationnel, (2) grille de lecture des interactions de travail en liaison avec les stratégies organisationnelles, (3) histoire des points de vue théoriques et pratiques sur l'information, la communication et l'organisation, (4) reconnaissance des capacités de l'individu, (5) comment concilier normes et sens au travail, (6) histoire des formes organisationnelles en contexte.	<ul style="list-style-type: none">• Lier pratique et théorie.• Mobiliser les théories dans les situations qui le nécessitent.• Adapter à des nouveaux contextes les modèles déjà appris.• Analyser ses propres expériences.
5	<ul style="list-style-type: none">• Exposé des lectures : résumer en mettant en évidence les concepts clés grâce à des exemples, relier les articles aux jeux de rôles des premières séances ainsi qu'à des expériences (stages, projets, etc.), imaginer l'usage possible pour le futur en fonction de ses choix de métier à court et à long terme, préciser les limites de l'article.• Débat avec la salle et verdict du jury (la note dépend de la participation).• Conclusion interactive du cours et évaluation.	<ul style="list-style-type: none">• Analyser, comprendre, agir en conséquence (ou non).• Anticiper ses comportements et ceux des autres.• Mobiliser les connaissances existant dans les ressources littéraires et scientifiques.