

Approches individuelles, collectives et décisionnelles du monde de l'entreprise (M2 TIDE)

Objectif du cours

L'objectif général est d'aborder un assez grand nombre d'aspects de l'entreprise en partant d'un point de vue proprement technique ou gestionnaire et de faire progresser le raisonnement collectif jusqu'à en saisir la dimension sociale, économique et/ou politique. En quelque sorte : apprendre des recettes techniques puis comprendre qu'elles sont bien plus que cela.

L'enjeu sous-jacent est de s'exercer à la critique de sources documentaires, à la déconstruction de discours, à la détection d'implicites. D'apprendre à saisir en tout fait social sa dimension contradictoire et comprendre la notion d'arbitrage souvent dissimulée derrière celle, trompeuse, de 'bonne pratique'.

Contenu et organisation

Le cours comporte quatorze séances de 2h chacune ; les cinq premières sont dans le tronc commun de la formation et les neuf suivantes forment une option. Le planning prévisionnel des séances est le suivant :

1 : Vous dans l'Entreprise

Thème : projet et marchandise	Concevoir un projet Gérer un projet
Thème : management et hiérarchie	Être en équipe Gérer une équipe Techniques de management Aide à la décision
	Les tests La transmission des connaissances

2 : L'Entreprise comme Système

Thème : pouvoirs

C'est quoi une entreprise ?
Naviguer dans un univers structuré
par des rapports de pouvoir

Thème : vécus

Techniques de Manipulation
La Souffrance au travail
Marché du travail et Carrière

Méthodes pédagogiques

L'enseignement limite au strict minimum le recours au cours magistral.

La séance typique commence par un exposé d'un groupe de trois élèves sur une question définie au début de l'année ; s'ensuit un débat contradictoire avec la classe.

Dans un second temps, on analyse un document vidéo d'une dizaine de minutes, là encore de façon contradictoire - avec tout de même un certain avantage à l'enseignant qui en maîtrise le contexte.

Ensuite l'enseignant reprend de façon un peu plus structurée quelques notions fondamentales et ouvre des pistes de réflexion supplémentaires.

Pour finir, une mise en situation pratique (par exemple un jeu de rôle) est utilisée pour illustrer ou rendre explicite un point particulièrement délicat.

Bibliographie

Pierre Bourdieu, *Les Héritiers. Les étudiants et la culture.*

Pierre Carles, *La sociologie est un sport de combat*

Pierre Carles, *Attention, danger travail*

Robert Vincent Joule et Jean-Léon Beauvois, *La soumission librement consentie*

Satoshi Kamata, *Toyota. L'usine du désespoir.*

Franck Lepage, *Incultures 1 - "L'éducation populaire, ils n'en ont pas voulu".*

Gerard Mordillat et Nicolas Philibert, *La voix de son maître*

Paolo Perrotta, *Why did Software Engineering fail ?*

Jean-Robert Viallet, *La mise à mort du travail*