

ASM Ingénierie numérique et simulation

 Composante
École Nationale
Supérieure des
Ingénieurs en
Arts Chimiques



Volume horaire
42h

En bref

- › **Code:** LP1A4DHZ
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Objectifs

ASM (Activité Scientifique Métier) en Ingénierie numérique et simulation

Il s'agit d'acquérir et revisiter des fondamentaux des compétences 1A Génie Industriel avec un problème unique et de « couvrir » l'ensemble des UE de 1A2S et de parachever le semestre par un « grand » travail en équipe autour du numérique.

Le cadre de travail prolonge le contexte industriel introduit dans « ASM Ingénierie de production ».

Le groupe-élève représente une entreprise de conseils en mgt et pilotage industriel et doit résoudre des problèmes en mode « stage-no gate »/ "one spec-one result" pour un client via différentes activités (adaptées de problèmes réels de l'industrie automobile).

Comprendre un contexte industriel, étudier les informations et instruire une problématique

Innover/Concevoir/Soumettre une solution à un problème

Interagir:

Organiser une équipe

Rédiger des livrables en mode collaboratif

Travailler en équipe

Pré-requis obligatoires

ASM (Activité Scientifique Métier) en Ingénierie de production (1A2S GI - UE3)

Syllabus

- Kick-off ASM - 1 séance CM explicitant le contexte industriel, les sources de données, les modalités pédagogiques, les objectifs, la méthode organisationnelle, les problèmes à résoudre, ...
- Puis séances ASM en mode PeG, LbD, APP, Mise en situation, Jeu de rôles.
Rôle des enseignants dans le « jeu »: le DO/client, direction de l'usine (équipementier automobile)
Des phases (LT) et des sous-phases avec des fournitures/résultats uniques
17 Fournitures: 10 techniques + 7 gestion de projet et d'équipe

Informations complémentaires

Mode dit ASM - groupe de 3 ou 4 élèves

Après le CM, 14 créneaux de 3h

Phase n°0 - Kick Off Projet

Phase P - Gestion de projet

Phase n°4 - Etude d'amélioration

Phase n°5 - Restitution synthétique

Phase n°6 - ReX

Clôture Projet