

**Public :**

Responsable d'encadrement, toute personne qui s'intéresse au management de projet et désire en acquérir les notions essentielles

Cadre opérationnel, nouveau chef de projet qui désire manager son projet pour lui donner toutes les chances de succès

**Prérequis :** aucun**Durée :** 2 jours (14 heures)**Groupe :** de 2 à 10 personnes**Objectifs :**

- Bien commencer et bien mener un projet
- Bonnes Pratiques et outils pour la gestion de projet

**Méthode Pédagogique :****✓ Présentiel + e-learning**

- Entraînement individuel et collectif avec **LEADERGAME PLAY©**
- Approche pragmatique et participative mixant des études de cas, des jeux pédagogiques et une réflexion de groupe pour une compréhension et une assimilation optimale
- Pratiques et outils qui répondent concrètement aux besoins de la gestion de projets

**Moyens pédagogiques :**

- ✓ **Outils conduite de projet**
- ✓ **Serious Game LEADERGAME PLAY©**
- tableau blanc
- vidéoprojecteur
- connexion Internet

**Le+** : continuer laformation avec **LEADERGAME PLAY©** et accompagnement e-coaching**Référence :**

CONDUITE PROJET 1

## **POUR UNE CONDUITE DE PROJET EFFICACE**

### **Etre un bon Chef de Projet occasionnel : techniques et outils**

*Le Chef de Projet doit posséder des qualités d'animation, de communication et de management. Pour mener à bien un projet, il faut en maîtriser la gestion, grâce à des outils et des techniques propres qu'il est nécessaire de bien connaître.*

#### LE DEMARRAGE D'UNE PROJET POINT PAR POINT

- La nécessité de définir le projet
- Connaître les concepts clés et le bon langage
- Les 3 bases fondamentales d'un projet : l'organisation, la gestion et l'animation

#### ANALYSER L'ENVIRONNEMENT

- Environnement ouvert
- Environnement fermé
- Environnement matriciel
- Les risques humains, techniques et environnementaux

#### DEFINIR DES OBJECTIFS S.M.A.R.T.

- S comme Spécifiques
- M comme Mesurables
- A comme Acceptables
- R comme Réalistes
- T comme Temporellement définis

#### REPERER LES ACTEURS

- L'organigramme
- Maîtrise d'œuvre ou maîtrise d'ouvrage
- Quelles sont les préoccupations des acteurs?

#### DEFINIR LE FIL CONDUCTEUR DU PROJET

- Avant projet
- Conception
- Mise en œuvre
- Suivi

#### OPTIMISER LA DUREE

- Technique du pendulage
- Les délais

#### AFFECTER LES MOYENS ET LES RESSOURCES

- Les plans de charge
- Les différents types de dépenses liées au développement, à l'investissement, au fonctionnement

#### UTILISER LES OUTILS DE LA CONDUITE DE PROJET

- Pour l'organisation du projet : WBS, PERT, GANTT
- Pour la gestion du projet : les tableaux de bord, les courbes en S
- Pour l'animation du projet : le rapport d'avancement, les bilans partiels, le recadrage