

Public :

Responsable d'encadrement, toute personne qui s'intéresse au management de projet pour acquérir les notions essentielles, Cadre opérationnel, nouveau chef de projet pour manager son projet avec toutes les chances de succès

Prérequis : aucun**Durée :** 14 heures

5h : visio de 2x 2h30

2h : préparation

1h : travail intersession

4h : serious game

2h : travail post stage avec accompagnement e-coaching

Handicap : nous contacter**Groupe :** de 2 à 8 personnes**Objectifs :**

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

Méthode Pédagogique :✓ **Visioconférence + 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 pour une gestion de projets concrète

Moyens pédagogiques :✓ **Outils conduite de projet**✓ **Serious Game LEADERGAME PLAY©**

- PC & connexion Internet

Le+ : continuer la formation 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