

MANAGEMENT ET CONDUITE DE PROJET

OBJECTIF :

Créer et piloter un projet : Objectifs, finalités et outils de gestion de projet.
Manager son équipe projet : Le rôle du chef de projet, du coordinateur projet et la stratégie de suivi des équipes projet.

PUBLIC :

Groupe de 5 à 10 collaborateurs, chefs d'équipes, coordinateur de projet.
Ingénieurs, cadres ou agents amenés à créer et à gérer un projet ou un changement.

PRE-REQUIS : Du niveau V à plus.

DUREE : 3 jours consécutifs de 7 heures chacun, soit 21 heures.

MODALITES DE MISE EN ŒUVRE :

L'animation s'effectuera toujours en collectif et de façon participative. Dans la mesure du possible, chaque participant sera porteur d'un projet à piloter. L'animation alternera l'expression des difficultés vécues ainsi que l'analyse de celles-ci. Des apports théoriques, ainsi que des outils de mise en œuvre de projet seront offerts en valorisant des études de cas et mises en situation pour aider à la concrétisation.

L'animation répondra au mieux aux modalités de personnalisation selon la réponse à un questionnaire de positionnement à la formation.

Le cadre de confidentialité des propos de chaque participant sera posé dès le démarrage de l'animation.

CONTENUS DES ANIMATIONS :

JOUR 1 : QU'EST-CE QU'UN PROJET ?

Accueil des participants : Tour de table de présentations, recueil des attentes et poser les règles pour travailler efficacement en groupe

Ce qu'est et ce que n'est pas un projet

Les 4 bonnes questions avant de commencer un projet : le WHAI (Why-How-Added Value – Indicators)

Les 3 dimensions d'un projet

Les typologies de projet

Les facteurs de réussite d'un projet

La charte de projet (outils méthodologiques de création et gestion de projet)

Jeu du pont (sensibilisation sur le travail d'équipe)

Echanges sur les réussites et facteurs à améliorer

Présentation de la méthode de co-développement

Présentation de son projet et échange sous forme de groupe de co-développement

Bilan de la journée

JOUR 2 : L'EQUIPE : PILOTER ET MANAGER UN PROJET

Rappel du contenu de formation de la précédente journée

Les compétences du pilote de projet

En tant que pilote : Ca marche-Ca pourrait marcher mieux

Définition du pilote de projet

Structurer le pilotage de projet

Identifier les besoins et les partenaires potentiels

Organiser le projet

Maîtriser l'avancement : La matrice d'Einseihower

Suivre le projet : Les acteurs de l'équipe projet

Bilan de la journée.

JOUR 3 : COMMUNIQUER LE PROJET ET GERER LE CHANGEMENT

Communiquer un projet

Savoir animer des réunions projet

L'écoute globale

Accompagner le changement

La boîte à outils

Clôturer un projet

Quizz

Réponse au questionnaire des acquis et de satisfaction de la formation

ANIMATRICE : Sophie CHICHE, formatrice et responsable ADDENDA. Biographie www.addenda-contact.com.

MOYENS MATERIELS :

- Supports pédagogiques sous vidéo projecteur
- Remise du Kit pédagogique à chaque participant comprenant des outils méthodologiques de création et gestion de projet.

CRITERES D'EVALUATION :

- Méthode « Arrêt sur image » au démarrage de chaque demi-journée pour confirmation de compréhension et validation des acquis
- Un quiz clôturant la formation
- Un questionnaire de satisfaction à chaud
- Assiduité aux séances à l'aide des feuilles d'émargement.

- Une attestation de formation sera délivrée à l'issue des trois jours de formation.

LIEU DE FORMATION : « Le HUB » 81 rue du Pré Catelan, Bât. 5 – 59110 LA MADELEINE – Parking gratuit - Bus : ILEVIA - Liane 91 arrêt « Mairie La Madeleine » - Ligne 50 arrêt « Salengro » 10 minutes à pieds. Salle de pause équipée de bouilloire, cafetière et micro-onde.

Accessibilité et salle aménagée pour personne à mobilité réduite.