

MANAGEMENT DE PROJETS

Objectif et Intitulé

- Planifier les ressources dans un projet
- Utiliser les outils de gestion de projet
- Piloter le déroulement de projet
- Prendre des décisions en équipe, sous stress
- Réagir avec justesse aux imprévus de la gestion de projet

Public : chef de projet juniors
Pré-requis : connaissances de base de la gestion de projet
Groupe : 8 à 20 personnes
Session : 1,5 jours (10,5h)

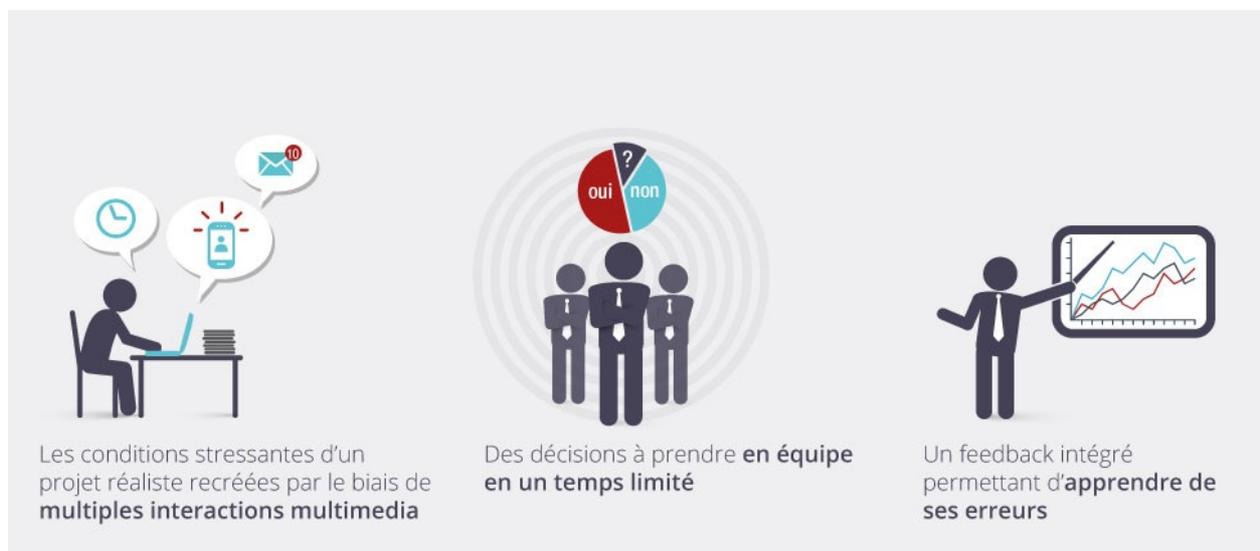
Modalités : journées de préférence consécutives

Plan de la formation

Cette formation repose sur une simulation en ligne qui plonge instantanément les participants dans le rôle d'un chef de projet.

Ils sont ainsi confrontés, en quelques heures seulement, aux situations et aux problèmes que l'on rencontre dans chaque projet. Ils peuvent alors acquérir en un tout cohérent, l'ensemble des facteurs du management de projet : coûts, délais, qualité, fonctionnalité et facteurs humains.

Le logiciel de simulation utilisé met en jeu de nombreux appels téléphoniques, courriels et messages vocaux qui contribuent à la création d'un environnement réaliste et stressant – exactement comme peut l'expérimenter un chef de projet en conditions réelles.



Cet outil, *SimulTrain*, est reconnu pour développer la capacité à travailler et décider en situation de stress. Il est également idéal pour le développement des équipes et la prise de décision.

À l'issue de la formation, les participants auront été confrontées à toutes les dimensions de la gestion de projet :

- Planification
- Affectation des ressources
- Exécution
- Prises de décision
- Maîtrise et contrôle
- Rapports
- Clôture

Méthodes pédagogiques

En équipe projet de 3 ou 4 personnes, les participants jouent le rôle d'un chef de projet. Les équipes doivent planifier et exécuter un projet typique de taille moyenne. Les conséquences de chaque décision sont immédiatement visibles. Les participants découvrent comment leurs décisions influencent l'ensemble des paramètres du projet comme les coûts, la planification, la qualité ainsi que les relations avec le reste de l'organisation. Les aspects humains tels que la motivation, l'esprit d'équipe et la communication sont particulièrement bien intégrés.

Cette formation nécessite un poste informatique multimédia (haut parleur + connexion internet) par équipe projet de 3 ou 4 personnes, pour pouvoir utiliser le logiciel de simulation.

Une synthèse écrite de la simulation sera remise à chaque participant.

Profil des formateurs

Jean-Luc Koning :

- Coach en gestion de projets auprès d'équipes d'ingénieurs
- Formateur en systèmes d'information
- Conférencier en efficience personnelle et productivité

Détail des modalités de formation

Premier jour - matin

- planification des ressources (diagramme de Gantt, ressources humaines, rapports, diagramme d'organisation)
- simulation de la première moitié du projet (semaines 1 à 4)
- analyse des résultats
- rédaction du rapport d'avancement
- debriefing en équipe projet

Premier jour - après-midi

- planification corrective des actions
- simulation de la seconde moitié du projet sur (semaines 5 à 8)
- gestion du risque, indices de performance, prise de décision, pratique de l'email et du calendrier
- proposition de conclusions
- debriefing en équipe projet

Second jour (1/2 journée)

Séance très importante de debriefing en groupe à l'issue de la simulation. Les participants font le bilan des difficultés rencontrées et erreurs commises. C'est l'occasion pour chacun d'identifier et d'ancre les leçons qui peuvent en être tirées.

Approfondissement et explicitation des concepts clés vus en situation.

Avantage distinctif

- Utilisation du logiciel *SimulTrain*, qui permet de simuler les conditions réelles au plus près,
- Demi-journée complémentaire de debriefing que nous avons ajoutée pour une meilleure intégration des apprentissages,
- Apprentissage par la pratique, au delà de la simple théorie,
- Possibilité d'intégrer le niveau II de formation pour la gestion d'équipes virtuelles, destinée aux chefs de projet chevronnés devant gérer des équipes et des projets à distance.