

OBJECTIFS

JOUR 1

- Assimiler les fondamentaux de la gestion de projet :
- La compréhension de la transformation des organisations
- La définition de la gestion de projet : Savoir définir l'objectif et les enjeux d'un projet
- Savoir déterminer et utiliser les ressources disponibles
- Être capable de fédérer et donner envie aux équipes projet

JOUR 2

- Savoir découper le projet en tâches ou activités et planifier leur durée de réalisation de façon réaliste
- Être capable de conduire le projet, d'animer les acteurs et de faire face à l'imprévu. Savoir improviser quand c'est nécessaire
- Savoir suivre chaque contributeur, l'accompagner et lui permettre de réaliser sa part de projet ou tâche. Pouvoir réaliser les tableaux de bord lisibles.
- Savoir obtenir les feedback et les utiliser pour améliorer son efficacité dans la gestion de projet

CONTENU DE LA FORMATION

Acquérir une méthode transversale pour mener des projets transversaux
En amont : Classe virtuelle de présentation du process et du cas fil rouge

JOUR 1

Introduction (Tour de table, Présentation du programme, Ice breaker)

Définition d'un projet et de son objectif

- Travail de réflexion sur la phase d'avant projet et les méthodes pour assurer la faisabilité du projet à partir des cas réels. Chaque sous-groupe choisit un projet à défendre.
- Atelier participatif + travail en sous-groupes pour défendre un projet devant un directeur financier ou DG

Définition des spécificités et les contraintes

- Travail de réflexion sur les enjeux et les risques liés à cette étape de projet. Travail en sous-groupe avec l'utilisation d'une méthode, pour spécifier le projet, défendu dans la précédente séquence. Création d'un questionnaire.
- Apport théorique puis deux jeux de rôles débriefés

Définition et attribution des ressources

- Evaluation et analyse des ressources (budget, personnes, outils...) à attribuer au projet choisi en début de journée
- Atelier en sous-groupes puis la mise en scène

JOUR 2

Planification

- Travail de réflexion et de préparation en sous-groupe pour définir le planning de projet, découpé en tâches, qu'il va défendre auprès de ses utilisateurs
- Atelier en sous-groupe puis un jeu de rôle débriefé

Pilotage du projet

- Un imprévu se produit sur chaque projet qui met en cause sa livraison ou la qualité de livrable. Comment agir ? Travail en sous-groupe
- Atelier puis deux jeux de rôles

Suivi du projet

- Travail en sous-groupe pour analyser et tester différentes méthodes de suivi de projet (méthode lean, PRINCE2, PERT)
- Atelier théorique et 2 jeux de rôles

Retour sur expérience

- Travail de réflexion pour construire une méthode de retour sur expérience afin d'assurer l'amélioration continue.
- Atelier participatif

Bilan de module

- Chaque participant complète son plan d'action individuel qui est à partager avec son manager
- CV en aval sur les retours d'expérience

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Blended Learning : alternance entre théorie et mises en application via la méthode exploratoire (apprentissage par l'expérience pour favoriser l'ancrage).

PUBLICS

Managers de projets débutants ou voulant acquérir une mise à jour de leurs compétences

PRÉREQUIS

Aucun

ÉVALUATION

Quiz de rétention final

FORMATEURS

Nos formateurs sont tous issus du monde de la banque et de l'assurance.
(Liste non exhaustive)



FASQUELLE
Pierre



ORUCEVIC
Amélie

DURÉE : 2 jours + 2 CV d'1h30

MOYENS TECHNIQUES :

En salle : paperboard, vidéoprojecteur
En distanciel : ordinateur, internet

PRIX : 4100 € / le module

Possibilité de dégressivité
Maxi : 8 à 12 personnes

LIEU : Sur site avec accès PMR
ou en classe virtuelle