

BD013

BASES

2 jours 14 heures

1 250 €

Exonérés de TVA

Les fondamentaux de la gestion de projet

COMPÉTENCES VISÉES

- Assimiler les fondamentaux de la gestion de projet : La compréhension de la transformation des organisations
- Définir 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
- 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 feed back et les utiliser pour améliorer son efficacité dans la gestion de projet
- Acquérir une méthode transversale pour mener des projets transversaux

PROGRAMME

A. INTRODUCTION (TOUR DE TABLE, PRÉSENTATION DU PROGRAMME, ICE BREAKER)

1. Définition d'un projet et de son objectif
 - a) 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.
 - b) atelier participatif + travail en sous-groupes pour défendre un projet devant un directeur financier ou DG
2. Définition des spécificités et les contraintes
 - a) 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.
 - b) apport théorique puis deux jeux de rôles débriefés
3. Définition et attribution des ressources
 - a) évaluation et analyse des ressources (budget, personnes, outils...) à attribuer au projet choisi en début de journée
 - b) atelier en sous-groupes puis la mise en scène

B. CONDUITE DU PROJET

1. Planification
 - a) 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
 - b) atelier en sous-groupe puis un jeu de rôle débriefé
2. Pilotage du projet
 - a) un imprévu se produit sur chaque projet qui met en cause sa livraison ou la qualité de livrable. Comment agir ? Travail en sous-groupe
 - b) atelier puis deux jeux de rôles
3. Suivi du projet
 - a) travail en sous-groupe pour analyser et tester différentes méthodes de suivi de projet (méthode lean, PRINCE2, PERT)
 - b) atelier théorique et 2 jeux de rôles
4. Retour sur expérience
 - a) travail de réflexion pour construire une méthode de retour sur expérience afin d'assurer l'amélioration continue.
 - b) atelier participatif
5. Bilan de module
 - a) chaque participant complète son plan d'action individuel qui est à partager avec son manager
 - b) CV en aval sur les retours d'expérience

PUBLIC

- Tout public concerné par la gestion de projet

PRÉ-REQUIS

Aucun

POINTS FORTS

Alternance entre théorie et mises en application via la méthode exploratoire : apprentissage par l'expérience pour favoriser l'ancrage

FORMATEUR(S)

Spécialiste de la gestion de projet et des méthodes agiles - SCRUM, nos formateurs sont tous issus du monde de la banque et de l'assurance

SESSION(S) 2021

Dates disponibles sur le site www.agifpass.fr

PERSONNALISATION DE PARCOURS

Un questionnaire préparatoire sera remis en amont de la formation au participant lui permettant de faire remonter auprès du formateur ses attentes et besoins spécifiques

VALIDATION

Cas pratique
Quiz pédagogique de validation des acquis