

## LES CLES EN MANAGEMENT DE PROJET



CIBLE

Professionnels souhaitant collaborer efficacement avec toutes les parties prenantes du projet



Niveau 2

16H

De formation

8

Participants  
Maximum par session  
de formation



METIER

Manager, Responsable,  
Facilitateur...

### MÉTHODES D'ANIMATION

- Activités ludo-pédagogiques
- Ateliers de mise en pratique

Cette formation se focalise sur l'apprentissage pratique et opérationnel de la préparation et la conduite de projet d'amélioration interne.

Le parcours pédagogique repose sur une combinaison de présentations théoriques, d'exercices pratiques et de discussions collectives. Chaque participant recevra un manuel synthétisant l'ensemble des éléments abordés lors de la formation.

### PLAN PERSONNEL DE PROGRÈS

- Individualisé pour chaque stagiaire
- Évaluation des compétences avant et après la formation
- Suivi de l'acquisition de compétence par le salarié et le manager avec une évaluation à froid

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

- FACILITER LA PRISE DE DECISION
- CONDUIRE LE CHANGEMENT POUR ACCOMPAGNER LES ACTEURS IMPACTES PAR LE PROJET
- METTRE EN OEUVRE LES PRINCIPES AGILES
- PILOTER L'AVANCEMENT

### PRÉ-REQUIS

- Avoir suivi une formation ou maîtriser les fondamentaux de gestion de projet
- La formation « Les fondamentaux en management de projet (Niveau 1) » est un excellent préalable



## FORMATEUR

- Minimum 10 ans d'expérience
- Expert dans son domaine du développement des compétences transversales
- Facilitateur confirmé

## L'ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISÉ

- Cette formation peut être adaptée aux besoins des participants en les faisant travailler sur leurs propres projets pour un même organisme. Du fait des personnalisations possibles, n'hésitez pas à nous contacter.

## INFRASTRUCTURE

- Salle équipée
- Outils et matériels d'animation d'ateliers de facilitation

## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET DE VALIDATION

- QCM portant sur les acquis
- Autoévaluation
- Bilan et attestation formation
- Evaluation à froid

## INTER OU INTRA-ENTREPRISE

## PROGRAMME DE LA FORMATION :

### OBTENIR DES PRISES DE DECISION DANS LE PROJET

Construire le phasage adapté au projet  
Réussir le passage des jalons  
Annoncer une mauvaise nouvelle  
Les formules à privilégier

### MANAGER UN PROJET EN MODE AGILE

Comprendre les valeurs et les principes Agiles  
Impacts de l'agilité sur l'organisation projet  
Comprendre l'approche itérative  
L'estimation de charge  
Les réunions du projet agile  
Les modèles Agiles pour les grands projets

### PILOTER L'AVANCEMENT POUR EVITER LES DERIVES

Obtenir des informations fiables sur l'avancement  
Mesurer les dérives du projet  
Réestimer le budget à la fin du projet

### CONDUIRE LE CHANGEMENT POUR REDUIRE LES RESISTANCES

Identifier les 3 phases de la transformation  
Actionner les 4 leviers de conduite du changement  
Repérer les acteurs de l'accompagnement du changement et activer les réseaux d'influence  
Gérer les résistances

Les outils pédagogiques sont pensés sous la forme de jeux de rôle (prise de décision) et de **serious games** (projet agile, conduite du changement) permettant la mise en œuvre des clés en management de projet directement en session de formation. (méthode active)  
Présentation powerpoint (méthode expositive)  
Evaluation des connaissances et autoévaluation (méthode interrogative)

### AVANT TOUTE FORMATION :

Le chargé de formations contactera le commanditaire afin de :

- Connaître les spécificités propres à l'entreprise
- Connaître les spécificités des techniques liées au métier visé

