

METHODES ET OUTILS PEDAGOGIQUES

- ❑ Phase d'ingénierie et de co-construction de la méthode et des outils de gestion de projet dédié à votre besoin
- ❑ Apport théorique sur les méthodologies Classique et Agile
- ❑ Alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques sur des cas concrets, avec mise en situation sur les projets de l'entreprise
- ❑ Construction d'une méthodologie de projet 100% adaptée à votre besoin

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ❑ Permettre aux participants d'acquérir les méthodes et techniques de gestion de projet ainsi que la capacité à identifier les meilleurs outils
- ❑ Permettre aux participants de s'appropriier les éléments de posture et de leadership du Chef de Projet, connaître le rôle de chacun.
- ❑ Assurer l'appropriation par les participants des outils et de la méthodologie spécifiques de l'entreprise (cas de modification d'emballages)

PROGRAMME

La méthode « Classique » de gestion de projets

- ❑ La qualification d'un projet, les objectifs d'un projet
- ❑ Les rôles et rituels dans la gestion de projet
- ❑ Les phases et les outils de la gestion de projet (Brief client, Gestion du planning, Business Case)
- ❑ Animation d'un COPIL, Management des risques et suivi des actions.

La méthode « Agile » de gestion de projet

Développer une posture de Chef de Projet

- ❑ Le rôle, les missions et la posture attendue du Chef de projet
- ❑ Le management et l'animation du projet
- ❑ Les outils de la conduite du changement
- ❑ La priorisation en lien avec les charges de travail
- ❑ Le pilotage multi projets et la gestion des priorités
- ❑ Les caractéristiques de la méthode de gestion de projet de votre société

Publics visés

Chefs de projet (10 à 12 pers maximum)

Prérequis

Avoir mener des projets simples

Durée

2 jours

Consultant dédié

Julien TIRAT

Evaluation des compétences

Etude de cas, réalisation de mini projets, restitution et instance de pilotage

Sanction

Attestation de formation

Compétences visées

Manager et conduire un projet

Tarif

1580 € HT/ Jour de formation + Frais