

Conduire et gérer un projet - niveau 2

2 j (14 heures)

Ref : GPN2

Public

Chef de projet, MOA

Pré-requis

Avoir suivi le cours Conduite de Projet niveau 1 ou disposer des aptitudes équivalentes

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

- Maitriser la conduite de projet
- Optimiser les Budgets
- Maitriser les Délais
- Manager ses équipes Projet et garantir une vision commune

Programme détaillé

BUDGET ET RENTABILITE DU PROJET

- Bâtir un Business Case
- Mesurer les coûts du projet et les justifier
- Etablir un prévisionnel évolutif
- Tableaux de bord de suivi des évolutions

DELAIS ET DECISIONS

- Optimisation sous contraintes du délai
- Concilier réalisme et respect des objectifs
- Construire le projet
- Présenter son projet
- Planification progressive et adaptative
- Mesure de la productivité
- Suivi des délais et décision (Qualité et Délais)

MANAGER SON EQUIPE PROJET

- Accueillir et motiver
- Connaître ses collaborateurs, définir des règles
- Gestion des tensions et des conflits
- Identification des tensions (dues aux contraintes du projet, aux imprécisions)
- Productivité, qualité, délais et convergence
- Définir une vision commune, et la traduire en réalité d'équipe

MANAGER POUR SON ENTREPRISE

- Capter les vrais besoins
- Gérer les difficultés d'expression des utilisateurs
- Savoir énoncer tôt et avec réalisme les livrables Projet
- Gérer le changement
- Aider l'entreprise à s'approprier les résultats du projet
