

# Savoir gérer un projet – niveau découverte

## PUBLIC



Tout collaborateur en situation de découverte de la gestion de projet, en tant qu'acteur, que contributeur d'un projet. Accessible aux personnes en situation de handicap.

## PRÉREQUIS

Aucun.

## OBJECTIFS



Découvrir la gestion de projet.

## APTITUDES

Capacité à apporter une vision nouvelle.  
Facilité à diriger une équipe.  
Aisance à communiquer par écrit.

## COMPÉTENCES VISÉES

Découvrir les acteurs, le rôle de contributeur dans un projet.  
Savoir communiquer sur son travail, mesurer son niveau d'avancement.  
Savoir animer un groupe de travail sur une partie du sujet à étudier.  
Être sollicité pour valider tout ou partie d'un document de type Expression de besoin, Etude de faisabilité.

## MÉTHODES UTILISÉES

Supports remis aux participants en séance.  
Ateliers de mise en pratique. Ateliers réflexifs.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation de l'acquisition des connaissances au travers des exercices pratiques. QCM d'évaluation en fin de formation.

## DURÉE



Durée : 1 jour | Délai d'accès : sur demande

## TARIF

A partir de **300** euros par personne / jour

## MODALITÉS

Présentiel/ à distance/ mixte

## PROGRAMME

### Découverte d'un projet

- Définition d'un projet
- Caractéristiques d'un projet
- La définition des acteurs
- Les rôles et responsabilités des acteurs projet

### Contributeur d'un projet

- Ce que l'on attend de moi en tant que contributeur ? Les missions
- Savoir rendre compte, établir un point d'avancement sur ses livrables
- Savoir alerter, remonter des difficultés

### Qualités attendues d'un contributeur

- Posture d'un contributeur dans un projet
- Gestion de son temps, ses priorités, notion de double responsable, hiérarchique et fonctionnel (projet) qui n'est pas forcément son manager
- Participation à un groupe de travail, une réunion, apport de son regard expert

### Bonnes pratiques, clefs de réussite

- Savoir respecter ses engagements
- Savoir répartir son temps au quotidien
- L'importance de l'écrit, de formaliser, de compte-rendu, de point d'avancement : des livrables avec des règles établies

**Temps de mise en pratique lors d'un atelier basé sur la gestion d'un projet à l'aide de LEGO®**