

SARL ONEO 1025 rue Henri Becquerel Parc Club du Millénaire, Bât. 27 34000 MONTPELLIER

N° organisme: 91 34 0570434

Nous contacter: +33 (0)4 67 13 45 45 www.ait.fr contact@ait.fr

Référence	3-MP-CPO
Durée	5 jours (35 heures)
Éligible CPF	NON
Mise à jour	21/12/2021

Manager et piloter un projet - La maîtrise



OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Gérer efficacement un projet informatique
- Maîtriser les charges et délais du projet
- Assurer la qualité logicielle

PUBLIC CONCERNE

Personnels impliqués dans des actions de conduite de projet informatique, chefs de projet.





PREREQUIS

Aucun.



MOYENS PEDAGOGIQUES

- Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur
- Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion
- Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle
- Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.
- Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 à 50%)
- Remise d'un support de cours.



MODALITES D'EVALUATION

- Feuille de présence signée en demi-journée,
- Evaluation des acquis tout au long de la formation,
- Questionnaire de satisfaction,
- Attestation de stage à chaque apprenant,
- Positionnement préalable oral ou écrit,
- Evaluation formative tout au long de la formation,
- Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles



MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée à minima d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc et/ou paperboard.
- Pour les formations nécessitant un ordinateur, un PC est mis à disposition de chaque participant.



MOYENS TECHNIQUES EN DISTANCIEL

- A l'aide d'un logiciel (Teams, Zoom...), d'un micro et éventuellement d'une caméra les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
- Sessions organisées en inter comme en intra entreprise.
- L'accès à l'environnement d'apprentissage ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.
- Pour toute question avant et pendant le parcours, assistance technique à disposition au 04 67 13 45 45.



ORGANISATION

- Délai d'accès : 5 jours ouvrés (délai variable en fonction du financeur)
- Les cours ont lieu de 9h à 12h30 et de 13h30 à 17h



ACCESSIBILITE

- Les personnes en situation d'handicap sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.
- Pour tout renseignement, notre référent handicap reste à votre disposition : mteyssedou@ait.fr



PROFIL FORMATEUR

- Nos formateur sont des experts dans leurs domaines d'intervention
- Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.



CERTIFICATION POSSIBLE

Aucune

Manager et piloter un projet - La maîtrise		
RAPPEL DES ROLES ET RESPONSABILITES DU CHEF DE PROJET Rappel des rôles de maîtrise d'ouvrage et de maîtrise d'œuvre Garantir l'atteinte des objectifs (qualité, coût, délais) Constituer, informer et manager son équipe		
CADRER LE PROJET ☐ Formaliser l'idée à l'origine du projet : rédiger un cahier des charges ☐ L'importance de la maîtrise des délais contenus		
CALCUL DE LA RENTABILITE DES PROJETS □ VAN □ ROI, retour sur investissement. □ Décision d'investissement.		
ÉTUDE PRELIMINAIRE		
CAPTURE DES BESOINS : SPECIFICATION DES EXIGENCES Identification des acteurs Identification des cas d'utilisation (UML) Structuration en packages Classement des cas d'utilisation (MOA/MOE) Planification du projet en itération		
ORGANISER LE PROJET □ Décomposer le projet en systèmes, produits et tâches (le WBS) □ Préciser les responsabilités □ Définir les travaux avec les fiches de tâches		
ETABLIR UNE PREMIERE PLANIFICATION Concepts: activités, liens, ressources Démarche théorique de planification (le PERT, le Gantt) Planifier par les objectifs, par les tâches, par les moyens Prendre en compte les contraintes externes		
 IDENTIFIER ET UTILISER LES MARGES □ Définition : marge libre, marge totale □ Principes et exceptions □ Règles d?utilisation 		
PRENDRE EN COMPTE LES RESSOURCES □ Etablir un plan de charge et l'optimiser (nivellement, lissage) □ Prendre en compte l'organisation des ressources □ Intégrer des éléments de travail en groupe		
GESTION DES COUTS ☐ Estimation des coûts : techniques et méthodes. ☐ Budgétisation : la maîtrise des coûts, le suivi : indicateurs budgétaires, les construire, les analyser. ☐ CBTP, CRTE, CBTE		
GESTION DES RISQUES ☐ Introduction aux risques de projets. ☐ Identification des risques (remue-méninges, diagramme cause-effet) ☐ Analyses qualitatives (probabilité, impact, facteurs de risques) et quantitatives		

	GE - SUIVI Les outils de suivi des délais Le suivi sur les diagrammes, la façon de constater les dérives de délais Le "reste à faire" pour chaque tâche, la mise en place des outils de contrôle Les tableaux de bord de suivi des consommations de ressources Les tableaux de suivi des coûts Courbes en S
	EMENT DES RESSOURCES HUMAINES DU PROJET L'équipe. Motivation. Style de management. Conflit
COMMU	NICATION Etablir un plan de communication Diffusion de l'information
	ION A « L'AGILITE » Origines et historique Valeurs et principes communs Panorama des méthodes
	Qu'est-ce qu'une user-story ? Utilisateur, Acteur, Rôle Gérer les priorités Stories, thèmes et épopées
	Présentation, Terminologie Le cadre organisationnel L'équipe, les rôles Construction et fonctionnement d'un Sprint Indicateurs : points, vélocité Planning game