

## Formation Constituer, manager et animer une équipe projet

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Managers, Chefs de projets
<b>Pré-requis :</b>	Avoir une expérience en gestion d'équipes
<b>Objectifs :</b>	Apprendre les techniques de constitution et de gestion efficace d'une équipe projet - Savoir animer efficacement une équipe d'un projet informatique
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	GES101970-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Comprendre le processus

Equipe projet : définition, objectifs et contraintes  
Phases de vie d'une équipe (B. Tuckman) : Forming, Storming, Norming, Performing, Adjourning  
Synthèse des compétences nécessaires pour la réalisation du projet

### Constituer son équipe projet (Forming)

Réunion de lancement du projet

Optimisation des ressources (ajustement mutuel, polyvalence)  
Recrutement de collaborateurs : démarche, sélection, prestataires externes  
Définition des rôles et responsabilités de chaque membre, matrice RACI  
Dynamique de groupe et fédération de personnalités, pivots de cohésion (relationnel, rationnel)  
Management transversal de collaborateurs  
Cartographie des compétences des membres de l'équipe  
Élaborer le plan de formation de l'équipe projet pour développer ses compétences et améliorer ses performances

### Gérer les turbulences (Storming)

Anticiper les tensions  
Adoption d'un mode de management participatif  
Gestion du management transversal  
Techniques de régulation des conflits  
Reformulation de l'objectif commun

### Normaliser le fonctionnement (Norming)

- Définition du cadre commun de travail
- Utilisation d'outils de management de ressources
- Gestion des cérémonies dans un projet agile
- Usage du management directif pour clarifier et légitimer les règles de fonctionnement

### **Collaborer pour mettre en oeuvre le projet (Performing)**

- Organiser le travail collaboratif
- Outils de mesure de la motivation de l'équipe
- Gestion de la coordination
- Gestion des arbitrages
- Usage du management délégitif

### **Dissoudre une équipe après livraison (Adjourning)**

- Facteurs de dissolution du groupe : fin du projet, usure, échecs
- Reconnaissance du travail de l'équipe
- Valorisation de l'apport de chaque collaborateur, métriques
- Capitalisation sur les succès et les erreurs rencontrés

### **Mettre en place les événements d'un projet informatique en mode agile**

- Animer la réunion de lancement du projet
- Rappel de la gestion de projet agile Scrum, rôles et responsabilités de chaque acteur
- Animation d'une planification d'itération (Sprint Planning)
- Gestion des réunions quotidiennes (Daily Scrum)
- Approche de résolution des problèmes
- Animation de rétrospective (serious games)
- Utilisation d'outils collaboratifs

### **Organiser le suivi du projet**

- Communication du projet : choix du mode de diffusion et de la fréquence
- Maintenir un historique des communications réalisées
- Présentation de l'avancement en réunion, synthèse
- Instruire le comité de pilotage
- Mettre en place la délégation

### **Résoudre un problème**

- Anticipation des désaccords et des conflits
- Catégorisation des conflits Traitement des désaccords dans les projets