

Formation Manager et animer une équipe projet

Durée :	3 jours
Public :	Managers, Chefs de projets
Pré-requis :	Avoir des notions de gestion de projets
Objectifs :	Savoir animer efficacement une équipe d'un projet informatique
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	GES101585-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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