

## REUSSIR UN PROJET

Aujourd'hui, réussir les projets est indispensable pour répondre aux exigences d'efficacité des organisations.

**Réactivité – adaptabilité – rapidité – transversalité – flexibilité** sont au cœur de la réussite des projets.

Fonctionner en mode projet ne s'improvise pas, il est indispensable d'en maîtriser les principes

Cette approche modulable et réactive nécessite des adaptations importantes des pilotes ou des acteurs de projets.

En plus d'apporter les outils et méthodes, indispensables à la conduite des projets, la formation intègre la dimension humaine qui est un élément déterminant dans la réussite des projets. En effet, piloter ou être acteur d'un projet, c'est s'engager dans une aventure humaine.



### INFORMATIONS GENERALES

- Modalité : intra
- Public concerné :
  - Toute personne en charge de conduire ou de participer à des projets
  - Toute équipe travaillant ensemble sur un projet
- Participants par session : 8-12 participants
- Durée : 1 à 3 jours
- Prérequis : selon objectifs

### LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Avoir une vision globale du mode projet : donner du sens et maîtriser les leviers du mode projet
- Identifier le rôle du chef de projet et ses interactions avec les autres acteurs
- Comprendre le fonctionnement et la nécessaire structuration des projets
- Identifier les différentes étapes du projet : Du cadrage à la clôture et les planifier
- Utiliser les outils de la conduite de projet
- Mettre en place une dynamique projet transversale
- Communiquer
- Intégrer les relations humaines dans la conduite de projet : interlocuteurs / acteurs variés

### UNE FORMATION ADAPTEE A VOTRE CONTEXTE

Le programme est construit de façon agile :

- Adapté aux contextes des apprenants lors de la préparation
- Adapté par le formateur expérimenté centré sur les participants et pas sur le contenu

**Avant la formation :**

- Entretien téléphonique (attentes complémentaires, situations à traiter et éléments de contexte)
- Envoi d'un questionnaire individuel pour recueillir les attentes et situations des participants



## LE PROGRAMME

### Le projet et le mode projet

- Le monde projet
- Ce qui fait un projet
- Les différents types de projet

Identifier les objectifs

Donner du sens  
Comprendre le mode projet

### Identifier les conditions de réussite d'un projet

- Les 4 dimensions fondamentales de la réussite d'un projet
  - Cohérence des finalités
  - Intégration du contexte humain des acteurs
  - Formalisation des besoins et appropriation de la solution par les utilisateurs
  - Structuration méthodique de la démarche
- Équilibre : Solution – délais – coûts + décisions et maîtrise des risques

S'organiser

Partager le mode projet

### Les acteurs d'un projet : maîtres d'ouvrage, commanditaires, clients, chef de projet, équipe, managers ...

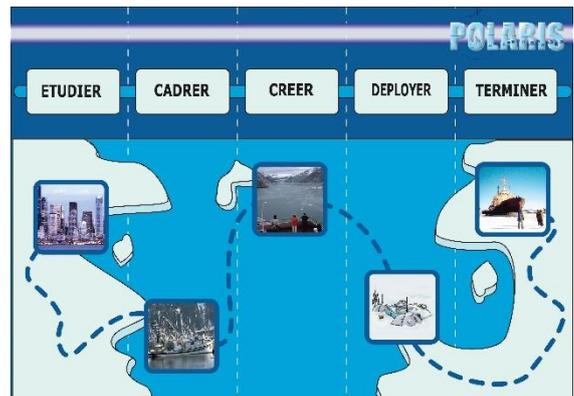
- Rôles et actions de chaque acteur
- Missions et positionnement du chef de projet

### Identifier les étapes des projets

- De la définition au bilan
- Les livrables
- Les jalons

### Le pilotage de projet

- Dimensionner son pilotage en fonction du projet :
  - Méthode linéaire (cycle en V)
  - Méthode agile (les principes de l'agilité)
- Les étapes de la planification
  - Optimiser et évaluer les risques
  - Gantt / Pert
  - Le plan de charges et le chemin critique
- Les réunions : lancement, travail, suivi, jalons ...



### Communiquer dans et autour du projet

- Pitcher son projet
- La communication adaptée à chaque acteur

### Le management de projet

- Manager le projet en fonctionnel
- Développer le leadership projet
- Les outils du travail collectif : coopération et collaboration

### Se projeter en mode projet au quotidien

- Capitaliser sur le mode projet
- Les projets du quotidien



### Plan d'action individuel ou collectif

## METHODE

De la pratique, du concret, des échanges pour valider ce qui fonctionne, perfectionner ce qui est nécessaire sans tout changer !

La formation repose sur une pédagogie **participative, active et ludique**.

Chaque séquence est construite sur un rythme en 4 temps :

Sensibilisation - Explication - Appropriation – Transfert

Les méthodes et outils sont découverts en situation grâce à une alternance de :

- Jeux pédagogiques conçus et développés par Eikos Concepts
- D'exercices concrets ou de jeux de rôle

Les contenus et exercices de la formation sont compilés dans un **livret stagiaire**. Il est structuré à partir de fiches thématiques décrivant les points clés de chaque thème abordé. Il permet aux participants de recueillir de manière interactive les idées, suggestions, astuces et bonnes pratiques.

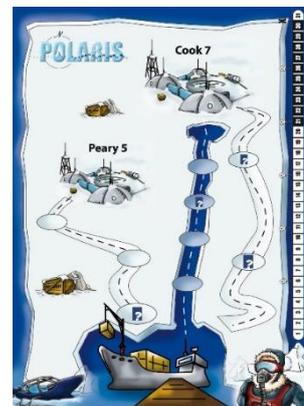


## LES +

- Les formateurs sont des praticiens expérimentés de la conduite de projet, ils partagent leurs bonnes pratiques et accompagnent les participants. Ils peuvent adapter la formation en fonction des participants, de leurs projets et de leurs attentes
- Formation pratico-pratique alternant :
  - Les activités de sensibilisation (20%),
  - L'apport et la pratique de méthodes utiles (20%)
  - Les échanges et cas pratiques en ateliers (60%)
- Alternance de cas génériques d'illustrations (pour prendre du recul) et de cas spécifiques d'application (pour agir après la formation)

### Quelques activités illustratives (Exclusivité Eikos concepts)

- *Jeu de stratégie projet « Polaris » : Permet de vivre en décalé les paramètres clés du pilotage de projet et les critères de réussite.*
- *Fiction « les 3 rivières » (exclusivité Eikos Concepts) : Une histoire scénarisée qui permet d'aborder, par la pratique, ce qui fera réussir le projet*
- *Jeu « le gang » : coordonner un ensemble d'acteurs et ajuster son planning selon les aléas et les risques*
- *Activités : les acteurs : identifier les acteurs d'un projet et les actions à mettre en œuvre si ...*
- *Réunion au sommet : réunion avec le commanditaire suite à des difficultés (mise en situation)*
- *Le défi des 5 lagons : activité sur la communication entre les acteurs du projet*



**Praticiens depuis des années, nous maîtrisons des dizaines d'activités utiles, nous choisirons celles qui répondent le mieux à vos besoins.**

**Concepteurs pédagogiques et spécialistes de la gamification, nous pourrions concevoir des activités spécifiques.**

**Références :** Decathlon, CNAV, Universciences, TDF, FDJ, Conseil National de l'Ordre de Pharmaciens, GMF, INSEE, IPSOS, GNFA, Ministère du travail et de l'emploi, CEA (DEN, DRT) ...