

# Gestion de projet informatique, maîtriser les incontournables

## tutorat inclus

Formation en ligne - 6h

Réf : 4YG - Prix 2024 : 940€ HT

Accompagné par un formateur expert, ce parcours en ligne vous apportera les connaissances indispensables pour gérer un projet informatique. Vous verrez notamment comment démarrer et cadrer un projet, gérer les délais, les coûts, la qualité et les risques. Vous verrez également comment communiquer et gérer les ressources humaines participant au projet.

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Démarrer et cadrer un projet

Gérer les délais et les coûts, la qualité, les risques

Communiquer sur le projet

Gérer les ressources humaines participant au projet

Cerner les principes de l'Agilité

Comprendre le cycle en V

### PÉDAGOGIE ET PRATIQUES

Une évaluation tout au long de la formation grâce à une pédagogie active mixant pratique, théorie, gamification et partages. Un chef de projet coordonne les échanges et un service technique est dédié au support de l'apprenant. La formation est diffusée au format SCORM et accessible en illimité pendant 1 an.

### ACTIVITÉS DIGITALES

Un questionnaire en début de parcours permet d'échanger sur ses besoins avec le formateur et de faire connaissance avec lui. L'apprenant poursuit sa formation grâce à des activités de type cours interactifs, exercices corrigés, quiz, fiches de synthèse et activités sociales. Une classe à distance sur mesure, des échanges et un test final d'évaluation renforcent l'apprentissage.

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 10/2023

### 1) Définir les éléments fondamentaux d'un projet

- Définir ce qu'est un projet.
- Comprendre l'importance du management de projet.
- Connaître le cycle de vie des projets.
- Appréhender l'environnement de projet.
- Comprendre la différence entre projet et opération.

*Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, vidéo, quiz.*

### 2) Comprendre le rôle de chef de projet

- Définir ce qu'est un chef de projet.
- Définir les compétences du chef de projet.

### PARTICIPANTS

Toute personne souhaitant apprendre la gestion d'un projet informatique.

### PRÉREQUIS

Aucun prérequis particulier.

### COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui ont conçu la formation et qui accompagnent les apprenants dans le cadre d'un tutorat sont des spécialistes des sujets traités. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

La progression de l'apprenant est évaluée tout au long de sa formation au moyen de QCM, d'exercices pratiques, de tests ou d'échanges pédagogiques. Sa satisfaction est aussi évaluée à l'issue de sa formation grâce à un questionnaire.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices, études de cas ou présentation de cas réels. ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques. Une attestation de fin de formation est fournie si l'apprenant a bien suivi la totalité de la formation.

### MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

### ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Appréhender la posture du chef de projet.
  - Comprendre ce qui peut influencer le chef de projet.
- Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, vidéo, cas pratique, quiz.*

### 3) Construire un projet

- Créer la charte du projet.
- Définir le périmètre du projet.
- Elaborer le planning du projet.

*Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, vidéo, cas pratique, quiz.*

### 4) Piloter un projet

- Appréhender les risques.
- Gérer la qualité.
- Maîtriser les changements.
- Mettre en place des reporting de suivi.
- Mesurer le succès d'un projet.
- Gérer les délais.
- Manager les coûts et le budget.
- Manager les ressources.

*Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, vidéo, cas pratique, quiz.*

### 5) Manager les acteurs d'un projet

- Construire une équipe projet.
- Développer un esprit d'équipe.
- Gérer les performances de l'équipe projet.
- Mettre en place un système de communication efficace.
- Maximiser l'engagement des parties prenantes.

*Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, vidéo, cas pratique, quiz.*

### 6) Appréhender la culture Agile

- Comprendre ce qu'est l'Agilité.
- Connaître l'histoire de l'Agilité et le manifeste Agile.
- Définir les champs d'applications de l'Agilité.
- Comprendre ce qu'est SCRUM.
- Connaître les différents rôles dans SCRUM.

*Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, vidéo, cas pratique, quiz.*

### 7) Utiliser le cycle en V

- Définir ce qu'est le cycle en V.
- Maîtriser les différentes étapes du cycle en V.
- Comprendre les avantages et les inconvénients du cycle en V.

*Activités pratiques et digitales : Cours enregistrés, cas pratique, quiz.*

## NOS POINTS FORTS

---

- Séquences de courte durée
- Activités digitales variées
- Accès illimité pendant 1 an ou pendant la durée du parcours
- Tutorat personnalisé inclus ou en option
- Accès multi-device (smartphone, tablette ou ordinateur)