

## Gestion et animation d'une équipe projet – Aspects Managériaux : 2 jours présentiel + 1 jour distanciel / Total horaire présentiel et distanciel : 21 heures

### Objectifs

- Savoir animer une équipe projet en mode non hiérarchique
- Développer son leadership et son assertivité en interne, avec les clients et les prestataires
- Manager par délégation en définissant des objectifs S.M.A.R.T., développer la dynamique et définir des règles du jeu
- Savoir gérer des situations de crise et les conflits
- Adapter son style de management à chaque situation, supporter et faire grandir

### Pré-requis

- Avoir une première expérience de projets
- Expérience souhaitable de management d'équipe
- Avoir suivi le module 1 ou niveau équivalent

### Public

- Chefs de projet junior ou appelé à le devenir
- 5/8 personnes max

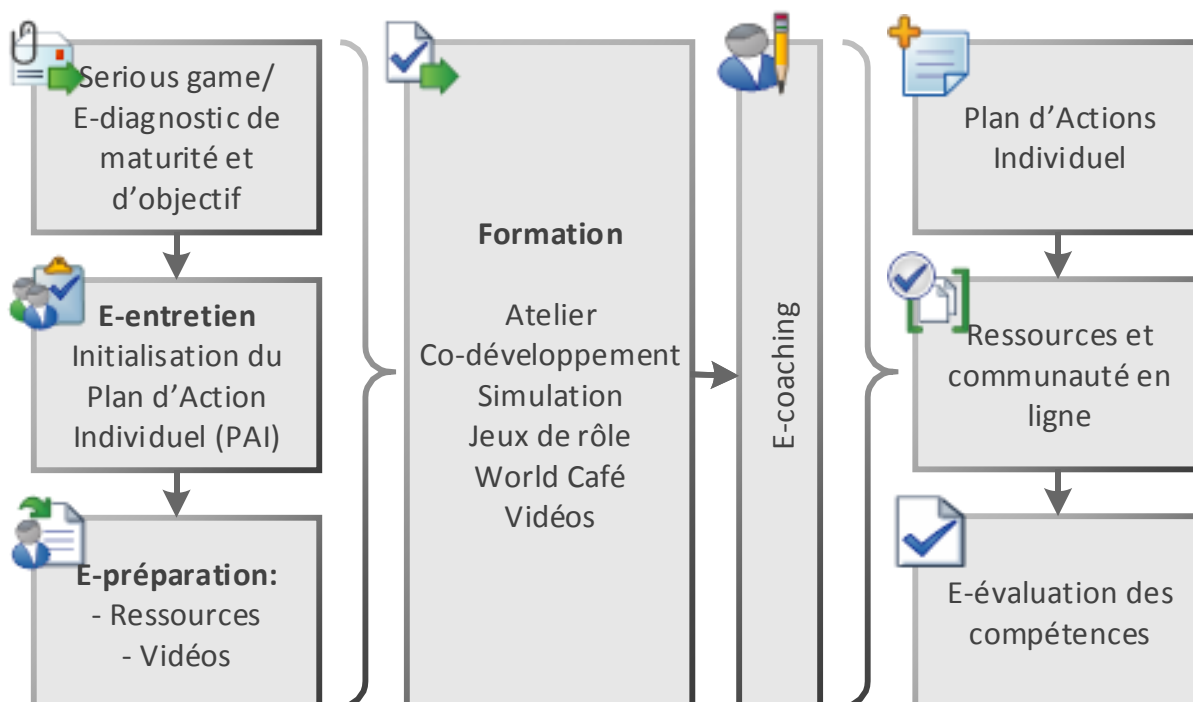
### Langues

- Français

### Profil des formateurs

- Solide expérience de projets
- Managers hiérarchiques et fonctionnels confirmés
- Bonne connaissance de la psychologie

### Modalités pédagogiques



## Déroulé Présentiel

### **Journée 1 Matin : Construction de l'équipe**

- Repérer les compétences nécessaires à l'atteinte des objectifs du projet
- Comprendre la dynamique d'une équipe de projet et l'animer
- Connaître son rôle, sa mission, ses pouvoirs et sa responsabilité
- Transmettre les informations montantes, descendantes, transverses et développer une communication efficace

### **Journée 2 Matin : Management des situations**

- Adapter son style de management et développer son assertivité
- Ecouter activement : reformuler, questionner, recueillir le feedback
- Conduire une réunion : Donner des directives, traiter les objections, négocier
- La méthode TOTEM comme outil de management et décision
- Jeux de rôle

### **Journée 1 Après-midi : Motivation**

- Fixer des règles du jeu basées sur les valeurs d'engagement et de respect
- Faire adhérer une équipe à la charte
- Asseoir l'autorité dans un partenariat immédiatement opérationnel
- Fixer des objectifs mesurables (SMART)
- Développer la motivation des membres de l'équipe
- Exercice de groupe

### **Journée 2 Après-midi : Outils collaboratifs**

- Mettre en place une plate-forme collaborative
- Piloter une équipe à travers les indicateurs projets et performance sociale
- Identifier suite à jeux de rôle les forces et faiblesses et bâtir son plan de progrès personnel
- Préparation du travail post-formation