

Construire une équipe innovante : 2 jours

Travail horaire présentiel et distanciel : 16h

Objectifs

- Savoir animer une équipe de projet innovant 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

Public

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

Modalités pédagogiques

- Avant : Pré-diagnostic on-line
- Pendant : apports théoriques, résolution d'un cas « fil rouge », discussion et appropriation (50% théorique, 50% pratique)
- Après : post diagnostic on-line, e-tutorat de 1h
- Type d'animation : études de cas, jeux de rôle

Profil des formateurs

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

Déroulé

Avant : Diagnostic

- Identifier ses forces et faiblesses en tant que futur chef de projet ou porteur
- Accès à la plateforme en ligne d'évaluation des compétences
- Accès aux ressources partagées

Journée 1 Matin

- Construire une équipe projet à partir des objectifs à atteindre
- Définir les caractéristiques d'une équipe de projet
- Comprendre la dynamique d'une équipe de projet
- Connaître son rôle, sa mission, ses pouvoirs et sa responsabilité
- Gestion du conflit entre les besoins en ressources et les disponibilités offertes par les opérationnels
- Transmettre les informations montantes, descendantes, transverses et développer une communication efficace

Journée 1 Après-midi

- Repérer les compétences nécessaires
- Construire une charte de fonctionnement
- Faire adhérer une équipe à la charte
- Repérer les opposants et construire avec eux un deal gagnant-gagnant
- Asseoir l'autorité dans un partenariat immédiatement opérationnel
- Créer une carte managériale et adapter son style de management aux acteurs : directif, persuasif, participatif, délégitif

Journée 2 Matin

- Mise en situation à travers des jeux de rôles
- Analyse des situations vécus et partage d'expérience
- Privilégier la parole-action
- Ecouter activement : reformuler, questionner, recueillir le feed back
- Conduire une réunion
- Donner des directives, traiter les objections
- Analyser, évaluer, décider. Savoir dire non. Savoir dire oui. Négocier, argumenter, convaincre

Travail distant

- Diagnostic post-formation en ligne des compétences acquises
- Accès aux ressources partagées (SharePoint)
- E-tutorat de 1h par stagiaire sur Plan d'Actions Individuel

Langues

Français

Secteurs d'activité

Général

Journée 2 Après-midi

- 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 un plan d'amélioration
- Préparation du travail post-formation