

## Formation Manager et animer une équipe projet

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