

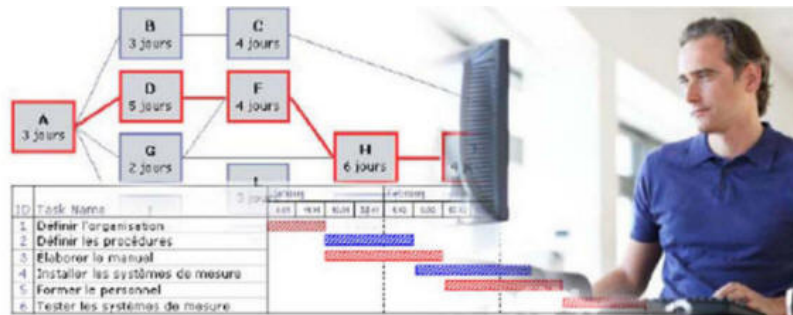
e-Learning - les fondamentaux du management de projet

Le groupe cible

Cet e-Learning s'adresse à toute personne qui sera amenée à diriger un projet ou à jouer un rôle important dans un projet. Il permet au néophyte (étudiant, membre d'équipe de projet, chef de projet débutant) d'acquérir les bases essentielles.

Objectif

À la fin de son parcours, l'apprenant aura acquis un savoir technique, formel et procédural; il aura appris les méthodes et les outils fondamentaux du Management de Projet, de manière à pouvoir aborder avec succès ses premiers projets.



Contenu

Les thèmes fondamentaux abordés dans les 9 modules de cet e-Learning sont les suivants:

- Lancement du projet et organisation
- Définition des buts et développement du concept
- Planification des activités et des ressources
- Analyse, maîtrise et contrôle des risques
- Estimations, budget et contrôle des coûts
- Planification et pilotage de la qualité
- Contrôle de l'avancement et gestion des changements
- Formation et développement de l'équipe, communication
- Clôture du projet, capitalisation des expériences

Méthode

Le e-Learning limite les aspects théoriques à l'essentiel et privilégie l'interactivité: l'apprenant est fortement sollicité, confronté à des problèmes qu'il doit apprendre à résoudre par lui-même en effectuant de **nombreux exercices**. L'apprenant est guidé par un **télé-tuteur PMP**, c'est à dire certifié Project Management Professional par l'Institut du Management de Projet.

Au fil des modules, l'apprenant acquiert ainsi, en une vingtaine d'heures, des connaissances pertinentes qu'il peut immédiatement mettre en pratique.

Chaque module comprend les éléments suivants:

- La **théorie** présente l'essentiel en quelques mots: de quoi s'agit-il?
- Les **exercices** proposent un apprentissage interactif, avec la résolution d'études de cas.
- **Comment faire** explicite une démarche systématique.
- L'**exemple** relate une ou plusieurs expériences concrètes.
- La **liste de contrôle**, sorte d'aide-mémoire, contient les points importants à ne jamais omettre.
- Les **pièges** mettent l'accent sur les chausse-trappes à éviter.
- Le **test** permet de vérifier l'acquisition des concepts.

Version démo : [cliquez ici](#) (changez la langue pour le français)

Modules ouverts au public sur la version démo

Le screenshot montre l'interface de l'e-learning avec un menu de navigation et une grille de modules. Les modules sont classés par thème et indiquent leur progression (0% ou 100%).

| Thème | Module | Progression |
|--------------------------|----------------------------------|-------------|
| LANCEMENT | Qu'est-ce qu'un projet? | 0% |
| | Le début d'un projet | 0% |
| | Identification du problème | 0% |
| | Le choix du chef de projet | 0% |
| DEFINITION DES BUTS | Contenu du projet et périmètre | 0% |
| | Développement du concept | 0% |
| | Choix des variantes | 0% |
| PLANNING | Structure de découpage du projet | 0% |
| | Réseau logique | 0% |
| | Chemin critique | 0% |
| ANALYSE DES RISQUES | Identification des risques | 0% |
| | Evaluation des risques | 0% |
| | Maîtrise des risques | 0% |
| BUDGET | Estimation | 0% |
| | Calculer le ROI | 0% |
| | Pilotage des coûts | 0% |
| QUALITÉ | Planification de la qualité | 0% |
| | Revue de qualité | 0% |
| | Revue de projet | 0% |
| CONTRÔLE DE L'AVANCEMENT | Les lots de travaux | 0% |
| | Jalons | 0% |
| | Pilotage des délais | 0% |
| L'ÉQUIPE PROJET | Formation de l'équipe | 0% |
| | Développement d'équipe | 0% |
| | Matrice des responsabilités | 0% |
| CLÔTURE | Recette du projet | 0% |
| | Rapport final | 0% |
| | Les acquis | 0% |

Voici un petit échantillon des exercices en ligne

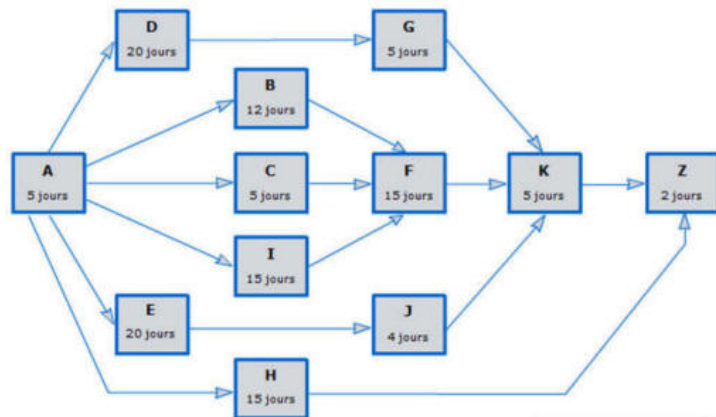
Déterminer les activités du chemin critique

La situation

Pour le Salon des inventeurs, vous devez réaliser un catalogue qui contiendra une liste de tous les inventeurs, de toutes les inventions présentées, ainsi que des informations pratiques sur le salon.

Toutes les activités du projet ont été déterminées, le réseau logique est établi.

Sélectionnez les activités du chemin critique, en cliquant dessus:

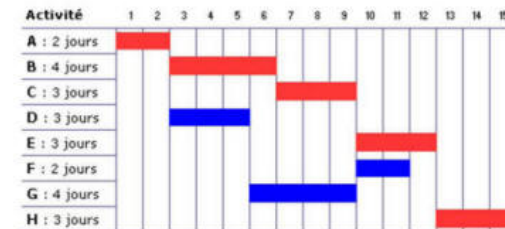
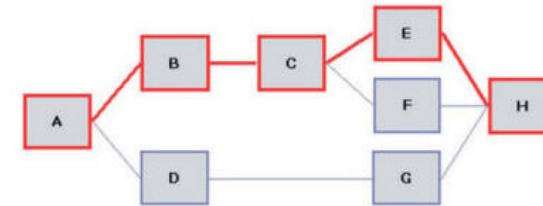


Envoyer la réponse

Qu'est-ce que la marge

La situation

Vous avez dessiné le diagramme de Gantt d'un projet d'installation d'un nouveau centre d'usinage. L'installateur électrique (tâche G) vous téléphone pour vous dire: «Mon employé a dû partir d'urgence sur un autre chantier. Est-ce grave si mon boulot dure 3-4 jours de plus?»



Que répondez-vous à l'électricien?

- Non, cela n'est pas très grave: il y a toujours des retards dans les projets.
- Si votre travail dure 4 jours de plus, cela n'est pas grave. Mais vous respecterez ces 4 jours!
- Si votre travail dure 3 jours de plus, cela n'est pas grave. Mais vous respecterez ces 3 jours!
- Oui, c'est grave, aucun retard dans un projet ne peut être toléré.

Achetez une licence pour la formation en ligne "les fondamentaux du management de projet"



478 € HT

La licence pour e-learning "les fondamentaux du management de projet" comprend:

- ◀ Le télé-tutorat et une licence pour l'utilisation de la méthodologie TenStep de Management de Projet.
- ◀ Service de **télé-tutorat** : l'apprenant est suivi par un télé-tuteur qui veille à ce que la progression se fasse régulièrement, et qui contrôle les exercices faits par l'apprenant. Par e-mail, l'apprenant peut poser des questions au tuteur, qui répondra dans les 24 heures.