

Manager un projet informatique

Conduire un projet de développement d'un Système d'Information est une opération pleine d'embûches comme le montre l'analyse des difficultés rencontrées dans la pratique. Ce stage, basé essentiellement sur l'expérience des intervenants, vous apportera tous les éléments pour maîtriser le déroulement de vos projets informatiques, en matière de délais, de coûts et de qualité.

Cours Pratique de 3 jours

Prix 2026/27 2 490€ HT

PARTICIPANTS	Chefs de projets informatiques, chefs de projets utilisateurs, assistants à la maîtrise d'ouvrage, candidats à une certification et tout acteur ayant un rôle dans la gestion de projet.
COMPÉTENCES DU FORMATEUR	Les intervenants sont des professionnels expérimentés, alliant expertise terrain et maîtrise des pratiques pédagogiques. Ils accompagnent régulièrement des équipes en entreprise et adaptent leurs interventions aux réalités opérationnelles des participants. Leur approche repose sur le partage d'expérience, des cas concrets et une forte orientation résultats.
MODALITÉS D'ÉVALUATION	L'acquisition des compétences est appréciée tout au long du parcours à travers des mises en situation, des exercices pratiques et des échanges avec le formateur. Un positionnement en début de formation permet d'identifier les attentes, tandis qu'un bilan en fin de parcours vient mesurer les progrès réalisés et les axes de développement.
MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES	La formation s'appuie sur une pédagogie active, centrée sur l'expérience des participants et l'application concrète des concepts abordés. Les séquences alternent apports ciblés, mises en pratique, études de cas et échanges collectifs. Les participants sont régulièrement sollicités pour analyser leurs propres situations professionnelles et expérimenter de nouvelles approches. L'ensemble du dispositif favorise l'implication, l'interaction et le transfert des acquis en situation de travail.
MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS	L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.
ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES	Contactez nos référents handicap : baptistegaldemar@formeaformation.com zinebzahidi@formeaformation.com Nous étudierons votre demande avec attention afin de vous proposer des solutions adaptées.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Découper un projet par composants et définir un cycle de vie
- Maîtriser les indicateurs à évaluer pour décider de sous-traiter
- Évaluer les charges d'un projet, définir et organiser le planning en conséquence
- Construire et suivre le tableau de bord budgétaire d'un projet
- Évaluer son style de manager d'équipe projet et maîtriser le plan de communication
- Identifier les risques d'un projet et identifier les réponses adaptées

LE PROGRAMME

1) Comprendre la réalité d'un projet informatique

- Identifier les spécificités d'un projet IT (technique, organisation, contraintes)
- Comprendre les écarts entre théorie et réalité terrain
- Se positionner en tant que manager dès le lancement

Atelier : analyse d'un projet informatique réel afin d'identifier les écarts entre le plan initial et la réalité terrain

2) Lancer un projet et poser des bases solides

- Clarifier les besoins et attentes des utilisateurs
- Structurer les premières étapes du projet
- Identifier les acteurs clés (techniques et métiers)

Atelier : construction d'un cadrage projet complet à partir d'un cas concret en définissant objectifs, acteurs et premières actions

3) Coordonner les équipes techniques et métiers

- Faciliter la collaboration entre profils différents (développeurs, clients, métiers)
- Gérer les incompréhensions et les écarts de langage
- Maintenir une communication fluide

Atelier : mise en situation de coordination entre équipes techniques et métiers avec gestion des incompréhensions et des priorités divergentes

4) Gérer les imprévus et les dérives projet

- Réagir face aux retards, bugs, changements de besoins
- Adapter le projet sans perdre les objectifs
- Prioriser dans un contexte de pression

Atelier : simulation d'un projet en dérive avec identification des causes

5) Prendre des décisions dans un environnement incertain

- Arbitrer entre technique, délais et contraintes métier
- Assumer des choix sans avoir toutes les informations
- Gérer les tensions liées aux décisions

Atelier : exercices de prise de décision sous contrainte avec scénarios évolutifs et analyse des impacts des choix effectués

6) Maintenir la dynamique et sécuriser le projet

- Garder les équipes engagées dans la durée
- Éviter les pertes de motivation et les blocages
- Assurer l'avancement malgré les obstacles

Atelier : élaboration d'un plan d'actions pour relancer un projet en difficulté et remobiliser les équipes

7) Clôturer et tirer des enseignements

- Évaluer les résultats du projet
- Identifier les réussites et axes d'amélioration
- Capitaliser pour les futurs projets

Atelier : réalisation d'un retour d'expérience complet à partir d'un projet