



CROSSTHINK

Animer et motiver votre équipe projet informatique

Au delà des compétences de gestionnaire et d'organisateur, le chef de projet informatique doit être capable de dynamiser, motiver et animer son équipe autour d'un objectif commun. Ce stage vous permettra d'acquérir les savoir-faire et les compétences relationnelles indispensables pour réussir dans cette mission.

Cette formation ne nécessite pas de prérequis.

Public et pré-requis

Objectifs

- Faire une auto-évaluation de son propre style managérial
- Elaborer la matrice de compétences de son projet
- Maîtriser le verbal et le non-verbal dans sa communication
- Préparer et mener un entretien de délégation
- Maîtriser les techniques essentielles de motivation de son équipe
- Appliquer des techniques de résolution de conflit et de recadrage

Moyens pédagogiques

- Présentation du formateur et du programme.
- Présentation et écoute de chacun de stagiaires.
- Apports didactiques pour apporter des connaissances communes.
- Mises en situation de réflexion sur le thème du stage et des cas concrets.
- Méthodologie d'apprentissage interactive et participative.
- Exercices et études de cas concrets.
- Temps d'échanges.
- Accompagnement pédagogique individualisé.

Formateur

Les formateurs de CROSSTHINK sont des experts de leur domaine, disposant d'une expérience terrain qu'ils enrichissent continuellement. Leurs connaissances techniques et pédagogiques sont rigoureusement validées en amont en interne.

Suivi de l'exécution et évaluation des résultats

- Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation / A distance
- Feuilles de présence.
- Documents supports de formation projetés.
- Mise à disposition du stagiaire des documents et supports de formation.
- Tout au long et/ou à l'issue de la formation : Evaluation des acquis des stagiaires via des exercices, des QCM, des QUIZZ, des mises en situation et/ou des cas pratiques.
- Enquête de satisfaction.
- Attestation de fin de formation.

Au delà des compétences de gestionnaire et d'organisateur, le chef de projet informatique doit être capable de dynamiser, motiver et animer son équipe autour d'un objectif commun. Ce stage vous permettra d'acquérir les savoir-faire et les compétences relationnelles indispensables pour réussir dans cette mission.

EN BREF

3 jours

1490€

CONTACT

contact@crossthink.fr

04.83.43.47.48

PROCHAINES DATES

[Nous consulter](#)



Animer et motiver votre équipe projet informatique

Programme

1. Concilier les rôles de chef de projet et de chef d'équipe Projet

- Connaître le rôle et la mission du chef de projet.
- Comprendre son style managérial.
- Définir les caractéristiques d'une équipe projet et comprendre sa dynamique.
- Différencier objectifs individuels et objectifs Projet.
- Prendre conscience de ses pouvoirs et de ses responsabilités.
- Trouver sa place en fonction de l'organisation.

Exercice *Questionnaire sur son style de management. Echanges d'expériences.*

2. Constituer et organiser son équipe projet

- Cartographier les compétences requises et intégrer la montée en compétences des individus.
- Négocier les ressources avec sa hiérarchie et les sous-traitants.
- Impliquer l'équipe dans la construction du planning.
- Définir les temps de rencontre et leurs contenus : réunion d'équipe projet, réunion d'avancement.
- Apprendre à mener des réunions efficaces.

Exercice *Mise en situation de réunion d'équipe. Elaboration d'une matrice de compétences.*

3. Communiquer avec efficacité

- Être conscient du cadre de sa communication, se fixer des objectifs réalistes et mesurables.
- S'affirmer dans sa communication.
- Acter sa présence par la posture, le regard, les gestes.
- Maîtriser ses émotions et gérer son stress.
- Écouter activement. Entrer dans la « carte de l'autre ».
- Maîtriser la communication.
- Traiter la rumeur, la rétention d'information.

Exercice *Ecoute active, matrice des priorités. Mises en situations de communication suivies de débriefings.*

4. Maîtriser les relations au quotidien

- Entretenir les relations au quotidien.
- Identifier et gérer les relations conflictuelles.
- Savoir dire non.
- Répondre aux objections.
- Intégrer les nouveaux collaborateurs, définir leurs missions.
- Déléguer et contrôler.
- Gérer, intégrer les collaborateurs difficiles. Recadrer les écarts.

Mise en situation *Entretien de délégation. Résolution d'un conflit.*

5. Motiver les membres de son équipe Projet

- Identifier et concrétiser les facteurs de motivation.
- Partager sa vision et ses valeurs, donner du sens.
- Unifier les équipes dispersées sur le projet.
- Maintenir la cohésion et l'implication de l'équipe tout au long du projet.

Réflexion collective *Repérer les causes de démotivation et de motivation. Mise en situation : entretien de motivation, donner des signes de reconnaissance.*

Certification



CROSSTHINK

Animer et motiver votre équipe projet informatique