

# MANAGEMENT D'ÉQUIPES



"Gérer un projet, c'est avant tout fédérer des hommes et des femmes autour d'un objectif commun et s'assurer que chaque compétence est au service du collectif. »

*Serge Darrieumerlou*



# PLAN DU MODULE Management d'Équipe

## **Introduction au Management d'Équipes et Dynamique d'Équipe**

Principes de base du management d'équipes; différences entre gestion et leadership.

Formation des équipes et étapes de développement; importance de la diversité.

Communication efficace au sein de l'équipe; introduction aux dynamiques d'équipe et gestion des premiers conflits.

## **Leadership et Styles de Leadership**

Exploration des différents styles de leadership et leur impact sur la performance d'équipe.

Autodiagnostic du style de leadership des participants

Techniques de motivation; comment identifier les besoins de motivation des membres de l'équipe.

## **Planification et Gestion de Projets en Équipe**

Fondamentaux de la gestion de projets; méthodologies Agile et Scrum.  
Rôles au sein d'une équipe projet et allocation des ressources.

Techniques de suivi de projet; utilisation d'outils de gestion de projet

## **Évaluation de la Performance et Gestion des Conflits**

Méthodes d'évaluation de la performance d'équipe; mise en place d'indicateurs de performance clés (KPIs).

Techniques de feedback constructif; résolution de conflits au sein de l'équipe.

Gestion des performances faibles

## **Développement des Équipes et du Leadership Personnel**

Stratégies pour le coaching et le développement des compétences en équipe.

Importance du développement personnel pour les leaders; planification du développement personnel en leadership.

Synthèse du cours et application des connaissances

# GESTION DE PROJET





# Méthodes et Outils de suivi de l'avancement d'un projet



Tableau de bord  
 Diagramme de Gantt  
 Réunion de statut  
 Rapports d'avancement  
 Suivi des jalons  
 Méthodes agiles  
 EVM – Earned Value Management



Importance des indicateurs de performance clés (KPIs) et de la gestion des risques  
*Exemples d'indicateurs*

# ALLOCATION DES RESSOURCES

5 étapes pour un réussir son projet

## DÉFINIR LES TÂCHES

Définir les tâches nécessaires à la réalisation du projet

## ESTIMER LES RESSOURCES

Estimer les ressources nécessaires pour chaque tâche

## DÉTERMINER LA DISPONIBILITÉ

Déterminer les ressources disponibles pour le projet

## ATTRIBUER LES RESSOURCES

Attribuer les ressources disponibles aux différentes tâches

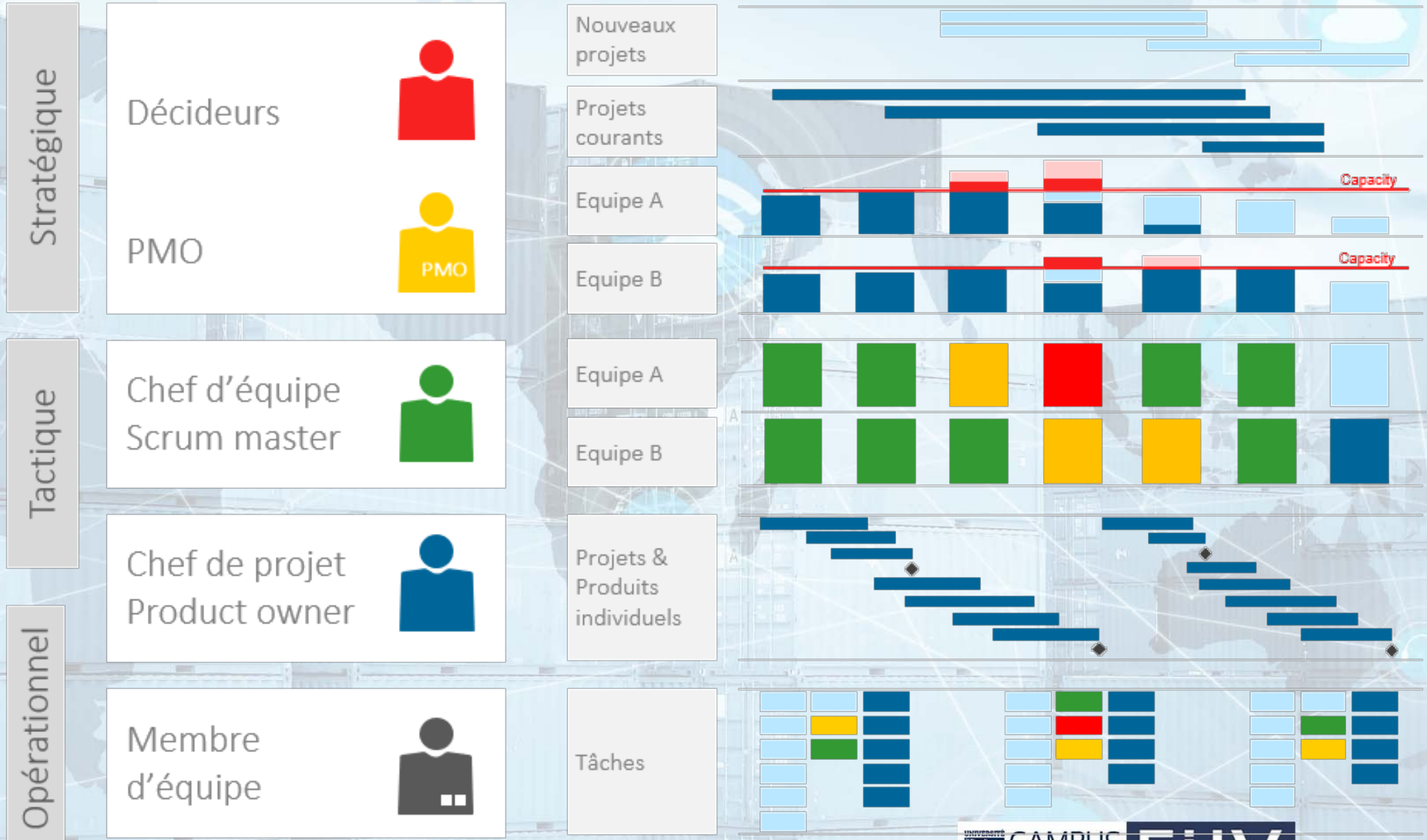
## SUIVRE ET AJUSTER

Suivre l'utilisation des ressources et d'ajuster l'allocation



# MATRICE RACI

Objectif ou activité du projet	Project Manager	Strategist	Designer	Front End Developer	Back End Developer
Conception d'un plan de site	C	R	A	I	I
Conception de maquette fonctionnelle	C	A	R	I	I
Création d'un guide de style	A	C	R	C	I
Modèle de code	A	I	C	R	C
<b>Réalisateur : R</b> Celui qui réalise la tâche			<b>Approbateur : A</b> Celui qui supervise et approuve la réalisation de la tâche		
<b>Consulté : C</b> Celui qui conseille en fonction de son domaine de compétences			<b>Informé : I</b> Celui qui est informé des progrès réalisés		





# Modèle SCRUM

+ Pratiques agiles

Transparence, adaptation et inspection



1 Scrum master  
1 Product owner  
3 Développeurs



2 parties prenantes

**Product backlog grooming**  
Niko-niko & Principe de Gilb  
Carton, Conversation, Confirmation

**Sprint planning**  
Deux questions  
Planning poker

**Daily scrum**  
Trois questions  
Estimation relative  
Pertinence des réunions

**Sprint review**  
Calcul de la vélocité  
Story mapping

**Sprint retrospective**  
Radar de satisfaction  
Plan d'action



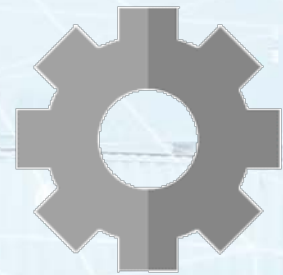
**User stories**  
Constitution de l'équipe  
Collecte des besoins  
Salle dédiée



**Product backlog**  
Méthode MoSCoW  
Critères INVEST  
Définition de prêt  
Définition de terminé



**Sprint backlog**  
Given-When-Then  
Critères SMART



**Sprint**  
Tableau kanban  
Burndown chart  
Tâches choisies



**Incrément**  
Intégration continue  
Livraisons fréquentes



Itération de 1 à 4 semaines



