
**Mettre en pratique l'ensemble des savoirs
acquis en gestion de projet**

1. La simulation de projet avec Simultrain

Objectifs

- Mettre en pratique l'ensemble des savoirs acquis en gestion de projet
- Se confronter aux situations et aux problèmes que l'on rencontre dans chaque projet
- Intégrer, en un tout cohérent, l'ensemble des fonctions du Management de Projet :
Coûts, délais, qualité, contenu et facteurs humains


What scenarios do trainers use?

There are seven different scenarios in English and a smaller number for other languages. You can always check their availability for your language by launching the demo version. All scenarios deal with a project where 70% of decisions and actions are common to project management practice and 30% has textual flavor of different industries. This is why 60% of the trainers use the standard E-com scenario.


- | | | |
|-------------------|---|---|
| 1. E-com | Development of an online service |  |
| 2. Product | Development of a high-tech product |  |
| 3. Oil & Gas | Plan Refinery Construction |  |
| 4. Marketing | Introduction of a product to the market |  |
| 5. Event | Organization of a tournament |  |
| 6. Reorganization | Redesign a company structure |  |
| 7. Agile Hybrid | Agile software development |  |

Performance Indexes

Costs 100% 

Schedule 100% 

Quality 100% 

Motivation 100% 



Le déroulement

Vous êtes le chef d'un projet virtuel

- Les participants, prennent le rôle de chef de projet et gèrent un projet virtuel, en passant par les phases d'avant-projet, planification, réalisation et clôture.
- Au cours de la simulation, les participants sont confrontés à un ensemble de situations typiques de la gestion de projet. Chaque groupe doit décider des solutions à mettre en oeuvre pour réussir à mener le projet à sa réussite.
- Simultrain incite les participants à échanger au sein du groupe avant de faire leurs choix et de les mettre en oeuvre dans le simulateur. Les participants peuvent travailler en classe et à domicile.
- Le concept de formation comprend une simulation logicielle et des activités "hors PC" comme la réalisation de documents et de présentations orales.

2. Organisation générale

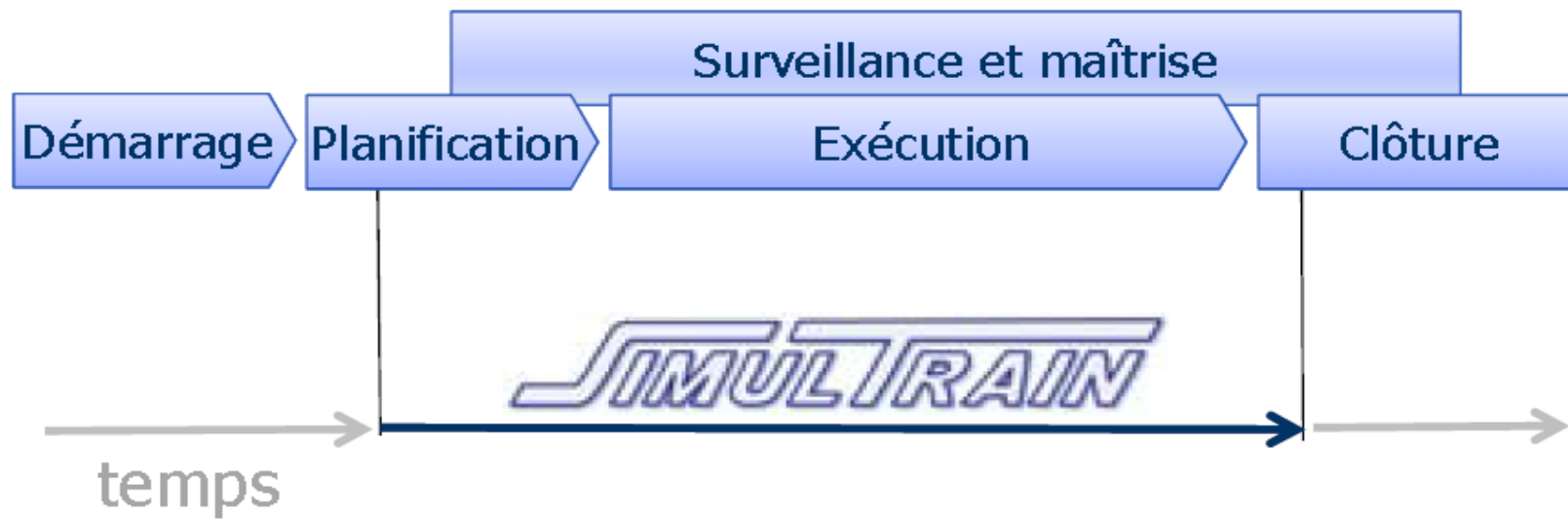
Organisation générale

- Exercices effectués au moyen d'un simulateur informatique.
- Par groupe de 3 ou 4 personnes.
 - ❖ Les groupes sont constitués de personnes ne se connaissant pas ou peu pour permettre d'obtenir de meilleurs résultats et plus d'apprentissage.

Dans la peau d'un chef de projet







- Chaque groupe représente un chef de projet qui doit planifier puis exécuter son projet.
- Le groupe doit rapidement décider de son mode de fonctionnement (qui entre les données, comment les décisions sont prises, etc.).
- Chaque groupe devra gérer la planification puis l'exécution de deux périodes de 3 à 4 semaines virtuelles chacune.

Cycle de vie du projet



3. Les rapports

Reports

Project description		Organization Chart		Dashboard	
Cost Performance Index (CPI)		Schedule Performance Index (SPI)		Quality	
Motivation		Activity Network		Earned Value	
Decisions taken		Learning Points		Status Report	

4. Séances d'avancement

▪ Deux étapes pour chaque période :

- ❖ La planification : l'horloge ne tourne pas et il est possible d'annuler toutes les actions
- ❖ L'exécution : l'horloge tourne et des actions peuvent être irréversibles

▪ Séance de debriefing:

- ☞ Debriefing de la période 1
- ☞ Planification de la période 2

- ☞ Exécution de la période 2
- ☞ Debriefing de la période 2 & final

Objectifs de la période

- Fixer des objectifs pour la fin de la période.
- Ces objectifs doivent être ambitieux mais rester réalistes.

Tableau de bord



Rapport de projet: fin de semaine ...

Coûts	<input data-bbox="495 429 629 486" type="text" value="%"/>	Délais	<input data-bbox="868 429 1002 486" type="text" value="%"/>	Qualité	<input data-bbox="1251 429 1386 486" type="text" value="%"/>	Motivation	<input data-bbox="1624 429 1759 486" type="text" value="%"/>
\$		🕒		✓		😊	
100%							
Heures travaillées <input data-bbox="789 758 1017 815" type="text"/>		Productivité <input data-bbox="1535 758 1763 815" type="text"/>					
Heures inoccupées <input data-bbox="789 839 1017 896" type="text"/>		Revue de qualité <input data-bbox="1535 839 1763 896" type="text"/>					
Heures supplémentaires <input data-bbox="789 921 1017 978" type="text"/>		Revue de projet <input data-bbox="1535 921 1763 978" type="text"/>					
Heures de meetings <input data-bbox="789 1002 1017 1059" type="text"/>		Erreurs:					
Heures de maladie <input data-bbox="789 1083 1017 1140" type="text"/>		Temps de prévention <input data-bbox="1535 1083 1763 1140" type="text"/>					
Heures de formation <input data-bbox="789 1165 1017 1222" type="text"/>		Temps de correction <input data-bbox="1535 1165 1763 1222" type="text"/>					

Leçons apprises



Apprentissage par les erreurs

Erreurs les plus importantes

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Leçons apprises

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Réactions

- Constaté des écarts est bien.
- Les corriger et remettre le projet sur les rails, c'est mieux.
- Anticiper et prévenir les futures dérives reste l'idéal.