

Gestion de projet

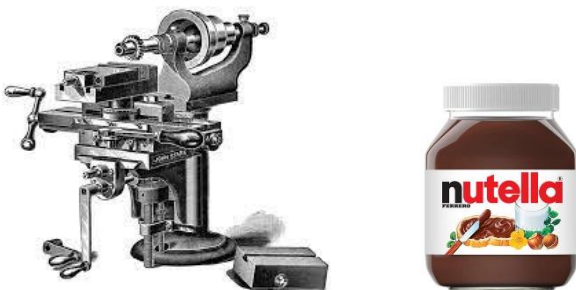
« Il n'y a pas de vent favorable pour celui qui ne sait pas où il va »

(Sénèque)

En observant des membres du TechShop se lancer dans des projets parfois complexes et tourner en rond par manque de méthode, il nous a semblé évident que trop souvent, Sénèque avait raison... La gestion d'un projet n'est effectivement pas innée et se confronter à cet exercice nécessite certaines compétences et de bons réflexes pour parvenir à ses fins de manière aisée. C'est pour aider les gestionnaires de projets dans leurs tâches que le TechShop a imaginé cet atelier. Ce format vise donc à initier et entraîner les participants à la gestion de projets complexes en groupe.

Description :

L'atelier permet de mettre en situation un groupe d'apprenants autour d'une gestion de projet complexe. A partir d'un sujet ludique, ils devront s'organiser, définir le cadre, réfléchir ensemble, faire des choix, évaluer leurs résultats, se synchroniser, présenter leur travail.... C'est l'occasion pour eux de vivre une véritable expérience apprenante qui leur permettra de mieux comprendre et d'intégrer les outils abordés théoriquement en cours sur la gestion d'un projet.



Objectifs :

- Faire vivre les différentes phases d'une gestion de projet : le participant sera capable de comprendre et de mettre en place une organisation de travail efficace.
- Améliorer la capacité à travailler en groupe : à travers l'expérience vécue, les étudiants seront amenés à se positionner dans le groupe et à adapter leur posture.

Méthode pédagogique :

Pédagogie active : Les participants sont mis en situation d'apprentissage lors d'ateliers pratiques incluant la fabrication de maquettes par équipe.

Programme :

Phase 1 : Accueil et visite de l'atelier TechShop (présentation rapide du lieu, des équipements et des équipes) Introduction sur la gestion de projet et présentation des règles du jeu et de la problématique. Création des équipes et lancement de la journée.

Phase 2 : Travail en équipe : Chaque groupe travaille sur un paperboard à la mise en commun de leurs idées pour solutionner la problématique. Ils sélectionnent ou hybrident leurs idées pour trouver un compromis.

Phase 3 : La contrainte surprise : Chaque groupe va tirer au sort une carte qui imposera à l'équipe d'intégrer une technique spéciale dans la résolution de la problématique. Ils devront alors faire face à un aléa et travailleront leur agilité.

Phase 4 : Le prototypage : Chaque groupe devra restituer son travail sous forme d'une vidéo. Il convient alors à chaque équipe de fabriquer les éléments nécessaires au tournage d'un film qui explicitera parfaitement la façon dont ils ont fait face au problème.

Phase 5 : Les groupes travaillent sur leur vidéo puis les envoient par mail à leur enseignant. Un débrief global de la journée est alors organisé suivi d'un échange entre les participants et les accompagnateurs
