
Formation sur-mesure: Serious Game – BRIDGE IT

Cette formation sur-mesure est proposée dans le cadre d'un serious game intitulé BRIDGE IT. Elle met en situation réelle le cas d'entreprise faisant face à des changements, des décisions à prendre tout en considérant les impondérables de la vie d'une entreprise. Cette formation est adaptée à toute entreprise qui souhaite mettre en place une stratégie IT orientée Business via l'expérimentation des méthodes de Management de Projets. Le formateur est un homme terrain de plus de 20 ans d'expérience et a déjà animé cette formation.

Objectifs

- Associer activement votre personnel au changement organisationnel
- Renforcer les résultats des formations et du développement des compétences
- Découvrir les conséquences de l'implantation du Management de Projets orienté Business
- Améliorer les prestations en appliquant des méthodes de Management de Projets
- Fédérer votre équipe face à la transformation organisationnelle de l'entreprise

Prérequis

Aucun prérequis n'est nécessaire.

Public

IT Manager, professionnels et utilisateurs IT, Responsable métier, chef de projet.

Durée

- 1 journée : 9h00-17h00
- 7 heures
- Minimum 6 personnes et maximum 16 personnes
- Intégrant 1 pause matin et après-midi et pauses déjeuners - Travail personnel non inclus

Déroulement pédagogique

100% pratique ! Le serious game BRIDGE IT est un jeu de simulation orienté Management de Projets qui se divise en 3 maximum 5 manches.

Déroulement de l'examen

Aucun examen

Programme

Les participants se mettent à l'ouvrage sur la base d'un business plan et réalisent des expériences concrètes. Bridge IT se déroule dans un parc d'attractions qui s'est affilié avec une chaîne américaine : FamilyFunFormula. La mission des candidats est de réaliser un plan d'entreprise sur cinq ans afin de garantir la pérennité du parc.

Directement après avoir effectué les tâches (une manche symbolise une année), le leader de la simulation dresse les résultats avec les participants. Les résultats et les expériences donnent ensuite lieu à une analyse réflexive. Que s'est-il passé, pourquoi cela s'est-il passé, qu'en penser, comment pouvoir prévenir ou améliorer cela ?

Ensuite, les expériences et les réflexions sont placées dans un cadre général : que pouvons-nous dire en général au sujet des problèmes vécus ? La phase d'expérimentation est la dernière étape dans une manche : les participants passent des accords entre eux, afin d'améliorer les résultats, la coopération et la communication. Cette phase s'achève par la présentation des décisions prises. Ensuite, commence la manche suivante. Tout en travaillant, les participants s'exercent au Management de Projets en considérant les objectifs, les résultats, les contraintes de temps, humaines et budgétaires.

Brève introduction du Management de Projets :

Lors du développement de nos simulations d'entreprise nous optons pour une structure stratifiée.

1ère manche : Nous distinguons une strate avec des tâches que les candidats réalisent.

2ème manche : Les candidats sont soumis à des problèmes auxquels ils seront confrontés.

3ème manche : Les candidats ont des solutions leur permettant d'expérimenter. C'est une phase de planification : les candidats établissent des accords entre eux afin d'optimiser les résultats et de fluidifier la coopération et la communication.

Le Management de projets est expérimenté tout au long du cycle de vie de l'entreprise.