

# PROJECT Initiation



## Objectifs

Acquérir les principaux concepts de base et la terminologie en gestion de projet.

Utiliser un outil informatique pour gérer un projet.

## Public

Toute personne qui souhaite découvrir et maîtriser Project

## Prérequis

Connaitre le clavier  
Savoir se repérer dans l'environnement Windows

## Durée

3 jour(s) soit 21 heures

### Se familiariser avec l'environnement de travail

- Découvrir la fenêtre de l'application
- Afficher la fenêtre du projet du diagramme de Gantt
- Se repérer dans les différents onglets et rubans associés

### Mettre en place le projet

- Définir l'environnement du projet
  - Renseigner un résumé du projet
  - Choisir le calendrier du projet
- Définir les tâches
  - Connaître les différents types de tâches
  - Créer une tâche répétitive
  - Afficher le mode plan
  - Saisir des remarques sur une tâche
- Définir les durées
  - Repérer les unités possibles
  - Saisir des durées
  - Modifier des durées
- Définir les liaisons
  - Créer une liaison de fin à début
  - Créer une liaison de début à début, de fin à fin
  - Supprimer une liaison
- Définir les contraintes
  - Comprendre l'utilisation des contraintes possibles
  - Définir des contraintes
- Enregistrer la planification initiale

### Evaluer les prévisions

- Vérifier les liens entre les tâches
- Analyser les contraintes
- Identifier le chemin critique
- Mettre en évidence les marges
  - Marge libre
  - Marge totale

### Réaliser le suivi du projet

- Mettre à jour une tâche
- Mettre à jour un ensemble de tâches
- Mettre à jour le projet
- Visualiser le suivi

### Imprimer les rapports et les affichages

- Utiliser un rapport
- Utiliser un affichage
- Mettre en page un rapport ou un affichage
- Imprimer un rapport ou un affichage

### Gérer les ressources

- Créer les ressources
- Affecter des ressources

### Modalités pédagogiques

- Apports théoriques et Conseils pratiques
- 80 % de pratique, 20% de théorie
- Exercices d'application
- Un mémento de stage par participant

### Moyens matériels

- Animation à l'aide d'un vidéo projecteur
- Ordinateur pour chaque participant

### Evaluation d'atteinte des objectifs

- Evaluation en début de formation à partir d'un cas pratique
- Evaluation en fin de formation sous forme de QCM

### Validation

- Attestation de stage

### Nombre de stagiaires

- 3 à 8 stagiaires maximum

### Calendrier

- Consultez notre calendrier en interentreprises où contactez-nous

Révélez vos talents