



## Le Campus Numérique in the Alps

### Formation Gestion de Projets Innovants

#### Objectifs de la formation

La formation gestion de projets innovants est un parcours de 10 mois formant au métier de chef de projets innovants. L'objectif de la formation est de former des professionnels à la maîtrise de la gestion d'équipe Agile dans un contexte innovant. Le chef de projets innovants intervient à toutes les étapes de la gestion de projet, de la prise de contact avec le client, la négociation, la constitution d'une équipe pluridisciplinaire innovante, la proposition, la gestion d'équipe, la gestion de la relation client pendant les itérations de développement, le prototypage, le suivi et la gestion des bugs... Il maîtrise la communication orale et écrite sur différents canaux et médias. C'est un facilitateur dans une équipe.

Le métier s'articule autour de 6 activités principales :

- **Analyse et formalisation des besoins du client** : définition des spécifications fonctionnelles de l'application logicielle en vue de son développement (étude technique des besoins exprimés par les utilisateurs, analyse des étapes de fonctionnement, spécification de la solution technique envisagée) ;
- **Gestion d'équipe** : Utilisation de la méthode Agile pour définir les itérations de développement et gestion de la relation clients durant ces phases, management ;
- **Créativité** : Élaboration de processus de créativité participatifs afin d'accompagner l'innovation, création de prototypes présentant les contours de la solution proposée ;
- **Communication** : Communiquer en amont du projet avec le client, durant le projet avec les équipes et les clients, gérer la relation après la sortie du produit ;
- **Maintien, correction et évolution des applications** : définition des évolutions et correctifs nécessaires à la continuité de l'application, gérer les campagnes de résolutions de bugs ;
- **Étudier l'impact environnemental des solutions** : Eco-concevoir les produits et applications développées.

Au terme de cette formation, les stagiaires maîtriseront les principaux canevas de design thinking et pourront pleinement prendre part à un projet numérique innovant, ils seront une réelle interface entre le client et les équipes pour la gestion quotidienne des projets à l'aide des méthodes Agiles.

#### Compétences développées

Le programme aborde les compétences attendues autour des grands axes suivants : gestion de projets innovants, design thinking, UX design, prototypage, tests, communication. Les méthodes d'apprentissage « apprendre à apprendre » permettent aux apprenants de se former en autonomie tout au long de leur carrière pour suivre les évolutions des métiers.

Compétences développées à l'issue de la formation :

- Maîtrise des Canvas de Design Thinking (preuve d'empathie, définir le besoin, Imaginer, prototyper, tester, mettre en œuvre)
- Maîtrise les méthodologies de gestion de projet Agile
- Maîtrise des contraintes et leviers d'optimisation des interfaces utilisateurs et de l'expérience de l'utilisateur
- Définir des jeux de tests, tester et déboguer l'application
- Communiquer de façon adaptée à l'oral et à l'écrit en utilisant tous les canaux de communication pertinents
- Prototyper une application, un site ou un objet connecté rapidement
- Avoir une vision 360° des impacts environnementaux pour mettre en place des techniques et conseiller les parties prenantes aux projets.

## Méthodes pédagogiques

**Le Campus adopte une approche par compétences, les modules de formation étant construits sur la base de compétences à acquérir : savoirs, savoir-faire, savoir-être, outils, méthodologies... Cette approche permet d'assurer une formation professionnalisante avec le développement de compétences opérationnelles correspondant aux exigences des métiers visés.**

**Le modèle de pédagogie par projet mis en place dans les modules de formation permet de rendre les stagiaires acteurs de la formation et de l'apprentissage.** L'autonomie développée dans les modules (e-learning et classes inversées), la transversalité marquée des enseignements et une pratique pédagogique hautement professionnalisante (développement d'applications dès les premières heures passées au Campus et apprentissage en alternance) sont au cœur du projet pédagogique.

## Modalités d'évaluation et diplôme visé

**La formation est sanctionnée par l'obtention du certificat du Campus numérique in the Alps et d'une attestation de compétences.**

**Modalités d'évaluation :**

- **Validation des compétences** (auto-validation et validation par un formateur professionnel de l'ensemble des compétences associées à chacun des modules de formation)
- **Réalisation de rapports mensuels et d'un rapport professionnel relatifs à la mission professionnelle réalisée**
- **Soutenance de fin de formation**

## Durée de la formation

**La formation se décompose en deux phases :**

- **Formation initiale de 300 heures permettant d'acquérir le socle de compétences techniques et de travail en équipe ;**
- **Mission professionnelle de 1200 heures (560 heures en entreprise + 540 heures en centre de formation) permettant de mettre en application les compétences développées dans un contexte professionnel.**

## Cible

- Toute personne souhaitant se former au métier de la gestion de projet dans le domaine de l'IT et de l'innovation.
- Personnel technique dans le domaine de l'IT souhaitant s'orienter dans la gestion de projet
- Chef de projet souhaitant se spécialiser dans les projets innovants

## Modalités d'accès et prérequis

Tous les candidats de niveau 4 (niveau Bac minimum), avec au moins une expérience professionnelle, et inscrits à Pôle Emploi peuvent postuler à la formation. Les critères de sélection sont basés sur :

- La motivation et le projet professionnel défini ;
- La capacité à travailler en équipe et la bienveillance ;
- La curiosité, l'autonomie et la créativité.

Processus de sélection :

- Inscription à une réunion d'information
- Envoi d'un CV, d'une lettre de motivation et d'une vidéo pitch
- Immersion dans un travail collaboratif non numérique (piscine de 3 jours).

## Prix de la formation

Gratuit grâce aux partenaires financeurs de la formation et les fonds de financement de la formation.

## Lieu de formation

La formation Gestion de Projet Innovant est réalisée :

### Campus de Grenoble

Le Totem

16 boulevard Maréchal Lyautey

38000 Grenoble

audrey.graffagnino@le-campus-numerique.fr

## Accessibilité aux personnes en situation de handicap

La formation est accessible aux personnes en situation de handicap, avec une adaptation possible du rythme pédagogique et des modalités d'évaluation.

## Contenus Pédagogiques

Modules de formation		
Modules transverses		
<b>Positionnement</b>	7 Heures	Bilan, diagnostic et définition du parcours individualisé de formation. Co-construction du programme de formation.
<b>TRE</b>	21 Heures	Maîtrise des techniques de recherche d'emploi, CV, profil LinkedIn, réseau professionnel. Simulation d'entretiens d'embauche, méthodes de valorisation des profils et présence numérique. Job Dating, démarche active.
<b>Laïcité, citoyenneté et valeurs de la République</b>	4 Heures	Maîtrise des principes et valeurs de laïcité et des notions liées aux valeurs de la République Française (devise, laïcité, citoyenneté).
<b>Soutenance</b>	3 Heures	Soutenance de fin de cursus.
<b>Anglais</b>	21 Heures	Utilisation de la plateforme d'auto-apprentissage English for IT.  Séances tutorées centrées sur la maîtrise du vocabulaire courant et du vocabulaire technique lié au développement informatique.  Rédaction de documentations technique et de présentation de projet en anglais.
<b>Prospection et fidélisation de clients sur les médias sociaux</b>	56 Heures	Identifier les plateformes de communication adaptées à son projet (Newsletter, LinkedIn, X, Treats, TikTok, YouTube, Instagram, Facebook). Adapter sa ligne éditoriale à l'objectif. Gestion des commentaires et avis clients négatifs. Gestion de tableaux de bord. Se former au marketing automation et aux méthodes de scraping.
<b>Communication écrite</b>	42 Heures	Remise à niveau en orthographe et expression. Conjugaison et accords des verbes. Accorder les éléments du groupe nominal. Utiliser un vocabulaire adapté. Écrire correctement les homophones grammaticaux et lexicaux. Maîtrise de la rédaction de documents professionnels : comptes-rendus, cahiers de charges, présentations et échanges professionnels, etc. Acquérir les techniques de prises de notes pour une rédaction de documents professionnels plus efficace.
<b>Communication orale</b>	21 Heures	Maîtrise des techniques et des méthodes de communication orale, afin de faciliter le travail en équipe et en mode projet. - Théâtre

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Improvisation</li> <li>- Posture de communication dans une équipe</li> </ul> <p>Savoir présenter ses résultats devant une audience et savoir mener des réunions multipartenaires. Communication empathique.</p>
<b>Gestion de projets innovants</b>		
<b>Méthodes agiles &amp; gestion de projet</b>	42 Heures	<p>Maîtriser les bases de la gestion de projets et du cycle de vie d'un projet.</p> <p>Gérer un projet à l'aide de la méthode Agile :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conduire des rétrospectives,</li> <li>● Planifier des tâches et des développements,</li> <li>● Utiliser SCRUM,</li> <li>● Appliquer une démarche réflexive sur la formation.</li> </ul>
<b>Green IT</b>	28 Heures	Acquérir une vision 306° des enjeux écologiques et de l'impact environnemental des projets. Établir une analyse d'impact de solutions existantes. Rédaction de spécifications techniques de solutions digitales innovantes à impact environnemental positif. Réaliser une veille sur les innovations technologiques pour l'environnement.
<b>Technologies Numériques et Innovation</b>	28 Heures	Maîtriser les enjeux des grandes innovations technologiques actuelles (Intelligence artificielle, IoT, blockchain, économie collaborative, big data, open API, cloud, chaîne 3D).
<b>Gestion de relation clients</b>	14 Heures	<p>Maîtriser les étapes et les techniques de la communication relation client. Identifier les différentes étapes d'un entretien professionnel. Savoir récupérer les attentes d'un client :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre la demande</li> <li>- Faire spécifier</li> <li>- Adapter son vocabulaire</li> </ul> <p>Mais aussi, construire un cahier des charges à partir des demandes client. Et traiter toutes les situations de tension en préservant la relation client.</p>
<b>Management</b> <i>(Accessibilité)</i>	28 Heures	Acquérir les bases du management de proximité et du management du changement pour collaborer entre pairs afin d'optimiser le potentiel innovateur. Savoir encadrer une équipe de travail.
<b>Sécurité</b> <i>(Bases de cybersécurité)</i>	28 Heures	<p>Sécuriser son innovant (confidentialité, brevet, RGPD...).</p> <p>Sécuriser un système d'information. Politique de mots de passe. Prévention des attaques par ransomware, phishing et spams. Sécuriser les attaques par déni de service.</p>
<b>Design Thinking</b>		
<b>Design Thinking</b>	70 Heures	Mise en place de canevas de Design Thinking, avec les 6 étapes (preuve d'empathie, définir le besoin, Imaginer, prototyper, tester, mettre en œuvre). Animer des

		séances de créativité.
<b>UX Design</b>		
<b>UX Design</b>	42 Heures	Architecturer l'information. Expérimenter et comparer les différents systèmes de navigation. Construire une évaluation d'ergonomie dite de Bastien et Scapin. Réalisation d'une transformation d'interface en se basant sur les bonnes pratiques UX.
<b>User Interface &amp; Graphisme</b>	42 Heures	Savoir identifier les différents types d'images et l'impact de leur utilisation dans le développement. Conception et maquettage d'une interface utilisateur. Production des éléments de charte nécessaires à la mise en production du projet (images, couleurs, polices de caractères...).
<b>CMS &amp; Wordpress</b>	42 Heures	Rappels sur maquettage des interfaces de site internet, création de pages html, mise en forme du texte, insertion des images et vidéo à l'aide de Wordpress.
<b>No code</b>	42 Heures	Conception d'une interface avec Airtable, Figma, Notion, Zappier. Réalisation d'un projet de groupe utilisant uniquement des technologies No Code.
<b>Prototypage &amp; Développement</b>		
<b>Culture de l'Informatique et Algorithmique</b> <i>(Algorithmique)</i>	70 Heures	Découverte des règles et fonctionnement des outils informatiques. Comprendre le fonctionnement des machines, des serveurs, des liens de communications, etc. Découverte des fonctionnements algorithmiques basiques afin de comprendre les logiques de code. No code avancé et base de programmation.
<b>IT For Green</b>	21 Heures	Acquérir les bases techniques pour développer des sites et des applications à dimension environnementale (écoconception) et social (accessibilité). Réaliser des audits de sites existants avec des préconisations pour des applications moins énergivores et plus accessibles.
<b>Fabrication additive</b>	49 Heures	Prise en main de logiciels de modélisation 3D. Impression de modèles 3D en FabLab. Maîtrise du workflow du fichier 3D à la fabrication. Identifier les procédés de fabrication additive.
<b>Prototypage Hardware</b> <i>(Prototypage IoT)</i>	49 Heures	Réalisation d'un prototype fonctionnel et conduite de projet. Création d'un objet connecté en utilisant des modules Arduino M5. Connexion de périphériques (caméra, détection de mouvement, détection de CO2).
<b>Tester</b>		
<b>Outils de gestion des tests</b>	35 Heures	Mise en place d'une solution de suivi de tests sur un applicatif de gestion de projet. Configuration de la solution, des utilisateurs et des projets. Prise en main

		du système de tickets. Formation des utilisateurs et des développeurs à la solution.
<b>Méthodologie de tests logiciels</b>	35 Heures	Rédaction de scénarios de tests applicatifs. Piloter une campagne de tests avec des utilisateurs et des développeurs. Rédaction de scénarios de test d'une application.

Cette action est cofinancée par l'Union Européenne dans le cadre du Fonds Social Européen (FSE)



*En partenariat avec*

