



Règlement et modalités CHallenge SMP – 1^{re} édition novembre 2019

1. Qu'est-ce que le CHallenge SMP?

Premier événement de type « Serious games » organisé en Suisse romande, le CHallenge SMP consiste en une journée de compétition dans laquelle des équipes de 4 personnes s'opposent dans un contexte convivial, d'apprentissage compétitif et réaliste, grâce à un logiciel simulant le cycle de vie principal d'un projet.

Chaque équipe joue le rôle d'un chef de projet et doit prendre toutes les décisions conjointement. L'objectif est de prendre des décisions qui concilient plusieurs facteurs techniques et humains.

Chaque équipe est évaluée, en temps réel, selon 4 facteurs essentiels d'un projet. Le chef de projet virtuel devra gérer, motiver son équipe virtuelle et prendre des décisions dans un environnement stressant, en tenant compte de tous les éléments du projet: délais, coûts, compétences et productivité des ressources, qualité, achats, risques, gestion du changement, etc.

Chaque équipe aura la même simulation, spécialement conçue pour ce défi par la SMP et par STS - Sauter Training & Simulation. La langue utilisée est le français.

2. Certification

Le CHALLENGE SMP a une reconnaissance par le Project Management Institute (PMI) et attribue 5,5 PDU (unités de développement professionnel) à tous les participants certifiés. Pour les personnes détentrices d'autres certifications, une attestation leur permettra de justifier 8 heures de formation.

3. Inscription & Tarif

Le CHallenge SMP est un événement créé pour les entreprises et les institutions.

Chaque équipe est composée de 4 participants. Pour la 1^{re} édition, les entreprises et les institutions ne peuvent inscrire qu'une seule équipe. Chaque équipe nommera un chef d'équipe qui agira en tant que seul intermédiaire avec l'organisation de la SMP. Les équipes doivent identifier la société qu'elles représentent.

En cas de modification de l'équipe, le chef d'équipe doit immédiatement informer la SMP, par courrier électronique, dans les 3 jours ouvrables précédant la date de la manifestation.

L'inscription confirme la reconnaissance et l'acceptation des termes et conditions du présent règlement, ainsi que des délibérations relatives à l'interprétation et à l'application des règles qui y sont présentées, qui seront toujours déclarées par le jury du CHallenge SMP.

L'inscription est officielle après le paiement effectué. Une fois que l'inscription et le paiement ont été formalisés, toutes les informations concernant le CHallenge SMP seront transmises aux membres de l'équipe.



L'inscription au CHallenge SMP n'est pas autorisée pour les membres du comité exécutif ou volontaires de la SMP - Société suisse de Management de Projet ou à STS - Sauter Training & Simulation.

La date limite d'inscription est le 30 septembre 2019 à 23h59 (CEST)

Les tarifs sont les suivants :

	MEMBRE SMP	NON MEMBRE SMP
<i>CHallenge SMP</i>	CHF 700.-/personne	CHF 800.-/personne
<i>Combiné RDV + CHallenge SMP</i>	CHF 1'050.-/personne	CHF 1'150.-/personne

Le CHallenge SMP étant une expérience de formation unique, le coût de participation peut être alloué au budget formation de votre société.

Ce tarif comprend le petit-déjeuner, pauses et repas complet du midi.

4. Horaire

7 novembre : Soirée et réseautage (17h45 à 19h45)

- 17h45: Accueil et apéritif réseautage
- 18h30 : Présentation des équipes
- 19h00 : Présentation et introduction du simulateur

8 novembre : Journée complète

- 8h30: Accueil des participants
- 9h00: Simulation
- 12h00 : Repas
- 14h00: Simulation et affichage des scores intermédiaires
- 16h00 : Fin de la simulation et pause
- 16h30 : Remise des prix

5. Jury

Le jury du concours sera composé de 5 membres du comité exécutif de la SMP dont le Président et l'organisateur principal.

Les questions à délibérer et à décider peuvent porter sur l'un des sujets suivants :



- Conflits
- Requêtes
- Pénalités
- Remise de prix
- Disqualification des concurrents

Les décisions du jury concernant tous les aspects du CHallenge sont définitives et ne peuvent faire l'objet d'une réfutation. Les décisions sont prises à la majorité des voix. En cas d'égalité, la voix du Président est prépondérante.

6. Classement par équipes

Il y a une seule équipe vainqueur.

L'équipe vainqueur du CHallenge SMP est choisie en fonction d'un ensemble d'indicateurs de performance clés, calculés et présentés par le logiciel de simulation à la fin de la phase de planification, en cours d'exécution et à la fin du processus. Les indicateurs qui seront utilisés pour déterminer le classement sont les suivants : délai, coût, qualité, et motivation de l'équipe.

Avant le début de la manifestation, le jury décide du poids de ces indicateurs qui devraient influencer sur les décisions du concurrent. La note finale sera basée sur le poids moyen des indicateurs mentionnés ci-dessus.

Les facteurs de pondération des indicateurs seront présentés aux équipes au début de la partie. Si deux équipes ou plus ont le même score global gagnant, le jury analysera d'autres indicateurs de performance, également publiés par le logiciel à la fin de la simulation.

Gagnants par catégorie

Il y aura également des trophées pour les gestionnaires de projet ayant obtenu le score le plus élevé dans chacun des 4 indicateurs d'évaluation individuels - qualité, coût, motivation de l'équipe et délai. S'il y a des gestionnaires ou plus avec le même score, les critères suivants seront appliqués de manière séquentielle et cumulative jusqu'à l'identification d'un seul gestionnaire.

Le gagnant sera l'équipe avec le meilleur score dans cette catégorie à la fin de la phase d'exécution, et en cas d'égalité, le gagnant sera le gestionnaire avec le meilleur score globale.

6. Prix

Le CHallenge SMP a 2 catégories de gagnants : une équipe vainqueur du CHallenge, et un-e gestionnaire gagnant-e pour chaque catégorie.



L'équipe vainqueur du CHallenge SMP remporte :

- le titre de « Meilleur chef de projet CHallenge SMP 2019 »
- 1 an de visibilité pour l'entreprise vainqueur sur le site de la SMP, les médias sociaux et par les médias qui couvrent le CHallenge SMP
- Prix d'une valeur de CHF 4'000.- pour l'équipe vainqueur
- Membership collectif à la SMP pour les 3 premières équipes

2) Trophée attribué aux membres de l'équipe qui se classe premier dans chacune des catégories, selon les règles énoncées au numéro 6 du présent règlement

1 gagnant par catégorie :

Meilleur chef de projet - Gestion des délais

Meilleur chef de projet - Gestion des coûts

Meilleur chef de projet – Gestion de la motivation

Meilleur chef de projet – Gestion de la qualité

7. Règles du jeu

Les participants recevront des instructions avec des objectifs pour le projet spécifique au début de la planification.

Le logiciel Simultrain simule l'environnement réel d'un projet, où l'équipe prend des décisions, interagit avec les parties prenantes du projet, l'équipe, les clients, les fournisseurs, etc.

La simulation sera divisée en 2 étapes. Entre les étapes, les équipes recevront un rapport indiquant leur position dans le classement global.

Une décision, une fois prise, ne peut être annulée.

Pendant l'exécution du projet, le simulateur donnera un retour d'information sur les conséquences des décisions prises, en fonction de quatre indices de performance cruciaux : 1) l'indice de performance du coût, 2) l'indice de performance des délais, (3) indice de motivation, et (4) indice de qualité.

La simulation comprend deux cycles, chacun comprenant (re) planification et exécution / contrôle. Chaque cycle correspond de 4 à 6 semaines d'exécution du projet virtuel.

À la fin du 1er cycle, la simulation est automatiquement arrêtée et chaque équipe peut vérifier les valeurs des indices de performance et autres indicateurs du projet. Cette information est utilisée pour réorganiser le cycle suivant. À la fin du 2ème et dernier cycle, le logiciel émet automatiquement le score final pour les indices de performance, ainsi que les valeurs pour les autres indices. Le jury utilisera ces indices pour déterminer l'équipe vainqueur du CHallenge et les gestionnaires obtenant les scores les plus élevés pour les 4 indicateurs mentionnés à l'article 6.

Chaque cycle est initié par le jury sur un ordinateur qui contrôle toutes les simulations du jeu.



En cas d'échec, qu'il s'agisse des communications ou d'une panne d'énergie, et que la simulation s'arrête, la simulation sera interrompue jusqu'à ce que la situation soit stable. Dans ce cas, la simulation redémarrera à l'endroit où elle avait été interrompue, car le logiciel dispose d'une fonctionnalité de récupération qui empêche la perte de données en cas d'interruption due à une défaillance du réseau.

Si par hasard le serveur STS devait subir un arrêt imprévu, le jury décidera de la marche à suivre pour que l'équipe ne soit pas pénalisée.

8. Clauses générales

Au début du CHALLENGE SMP, chaque équipe en compétition reçoit 1) les informations de connexion ; 2) les objectifs et les critères de pondération et 3) la description du projet.

La SMP fournira tout le matériel nécessaire à la simulation.

Pendant la simulation, l'utilisation de téléphones mobiles, tablettes, iPads, ordinateurs portables, manuels et livres n'est pas autorisée.

Tout au long de la simulation, les participants ne peuvent sortir de la salle que pour aller aux toilettes. Aucun équipement électronique ne peut être emporté en dehors de la salle.

9. Situations exceptionnelles

Les équipes qui perturbent le jeu avec tout comportement perçu comme inapproprié ou non professionnel par le jury - à savoir protester ou faire du bruit excessif - seront disqualifiées.

Tout participant ou équipe qui ne respecte pas les règles décrites dans le présent règlement ne pourra participer au concours sur décision du jury.

10. Annulation et retrait

La SMP se réserve le droit de modifier ou d'annuler le CHALLENGE SMP pour des raisons justes pouvant nuire au succès ou à la sécurité de l'événement.

En cas d'annulation de l'événement, La SMP retournera intégralement le montant des inscriptions reçues jusqu'à l'annulation.

Si une équipe se retire, aucune demande de remboursement, d'aucun montant, ne sera acceptée.

Si l'événement ne peut pas se produire à la date prévue pour des raisons indépendantes de la volonté de l'organisation - catastrophes, événements naturels, grèves, émeutes, etc. - une nouvelle date sera programmée et aucun remboursement ne sera versé aux concurrents.



11. Constrictions

L'événement n'aura lieu que sur une inscription minimum de 10 équipes et maximum de 14 équipes.

12. Confidentialité des données personnelles

La SMP est responsable de la collecte et du traitement des données personnelles (nom, prénom, numéro de téléphone mobile, adresse e-mail, ainsi que d'autres informations de contact) à inclure dans un fichier automatisé.

Toutes les informations personnelles collectées sont exclusivement destinées à gérer le CHallenge SMP, ainsi qu'à informer des nouveaux événements et actions promus par la SMP et les sponsors de CHallenge SMP avec votre accord. Seule des informations globales sont fournies par la SMP à la société STS pour le bon déroulement de la simulation.

Plus d'informations

challenge@project-management.ch

+ 41 77 925 90 06