**Mon projet pas à pas**

**UC 2 « Mettre en œuvre un projet d’animation s’inscrivant dans le projet de la structure ».**

*Vous avez déjà rempli votre carnet de bord qui vous a permis d’identifier une première ébauche du projet que vous souhaiteriez mettre en place dans votre structure tutrice, les attentes et les besoins de votre structure par rapport à ce projet et les premiers éléments nécessaires à sa réalisation. Vous avez donc établi le diagnostique de votre projet. Vous avez également fait votre étude de marché pour cibler les publics et le type d’animation que vous souhaitez mettre en place.
Nous allons donc passer aux étapes de conception du projet en intégrant tous les paramètres nécessaires au cahier des charges de votre projet.*

# LE SWOT : Poser la stratégie de votre projet en se basant sur des éléments factuels.

**Les forces et faiblesses = facteurs internes**. Quel est la singularité/l’atout de la structure que vous souhaitez mettre en avant ? Quel est le manque de la structure qui vous pousse à vous orienter vers tel ou tel projet ?

**Les opportunités et les menaces = facteurs externes.** Grâce à votre projet, quelle(s) valeur(s) vous allez apporter à l’entreprise ? Selon votre projet, quelle(s) menace(s) peuvent peser sur votre projet ?

# Croiser les cadrans pour éprouver la valeur de votre projet :

Comparez les forces et les opportunités du projet (tirer parti du potentiel maximum de votre projet):

Comparez les opportunités et les faiblesses (Les opportunités sont là mais les faiblesses de la structure sont-elles un frein au projet ou peuvent-elles être levées ?) :

Comparez les forces et les menaces du projet (Comment employer vos atouts pour répondre aux menaces potentielles ?) :

Comparez les faiblesses et les menaces liées au projet (Evaluez le risque que votre projet ne puisse pas aboutir. Est-ce possible de trouver une remédiation ? Quelle serait la limite du projet ?) :

# Définition du « livrable ».

Dans cette partie, nous allons définir les paramètres dont nous avons besoin pour faire fonctionner le projet.

## **Définition précise de l’animation.** Décrivez la avec le maximum de précision, donnez le maximum de détails sur le « Où ? Quand ? Comment ? Avec qui ? Dans quelles conditions ? »

## **Détermination des besoins humains et matériels du projet.** Qui sont les parties prenantes de l’organisation et du financement du projet : qui dans votre structure ? Avez-vous besoin de bénévoles / de partenaires / de l’association de cavalier / de structures externes ? Si oui, combien de personnes ? Quelles sont les tâches distribuées à chacune des parties ? En terme de besoins matériels, qu’avez-vous prévu ?

## **Détermination des besoins et objectifs financiers.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Postes | Dépenses | Recettes | Objectif  |
|  | Par élément |  |  |
| Exemple 1  | 10 |  | - |
| Exemple 2 | 223 |  |  |
| Exemple 3  | 197 |  |  |
| Exemple 4  | 134 |  |  |
| Exemple 5  | 202 |  |  |
|  |  | *Par participant :*  | *Pour l’ensemble de l’animation X10* |
| Exemple 6 |  | 20 | 200 |
| Exemple 7  |  | 53 | 530 |
| Exemple 8 |  | 11 | 110 |
| Exemple 9  |  | 4 | 40 |
| Exemple 10 |  | 52 | 520 |
| Total | 766 | 140 | 1400 |

Pour un coût global de 766€ , le bénéfice global réalisé pour 10 participants est de 1400€ soit 634€ de bénéfice.

# Rétroplanning.