

MANAGEMENT D'UN PROJET SYSTÈME D'INFORMATION



AGENDA

PRESENCE obligatoire sur site

➤ **02 / 06 :**

- 8h15 – 10h05 : Amphi Distanciel - Introduction à la gestion de projet
- 10h25 – 12h15 : Atelier de découverte Gestion Projet
- 14h-15h50 : Amphi Distanciel : Introduction à Scrum

➤ **02-03/06 :**

- 3 ateliers : découverte SCRUM / Fonctionnement équipe / GIT

➤ **04-11/06 :**

- Projet SCRUM

TOUT est sur la porte de votre salle

QUELQUES REGLES DE FONCTIONNEMENT

- **LORS DES VISIOS : CAMERA ALLUMEE**
- **ECOUTE AVEC VOTRE CASQUE / MICRO COUPE**
- **POUR POSER LES QUESTIONS : LEVER LA MAIN OU POSER LA QUESTION SUR LE CHAT**

AGENDA – INTRO GESTION DE PROJET

- **INTRODUCTION A LA CULTURE PROJET**
- **LES DIFFERENTES PHASES D'UN PROJET**
- **LES DIFFERENTS CYCLE DE VIE DES PROJETS**

INTRODUCTION A LA CULTURE PROJET

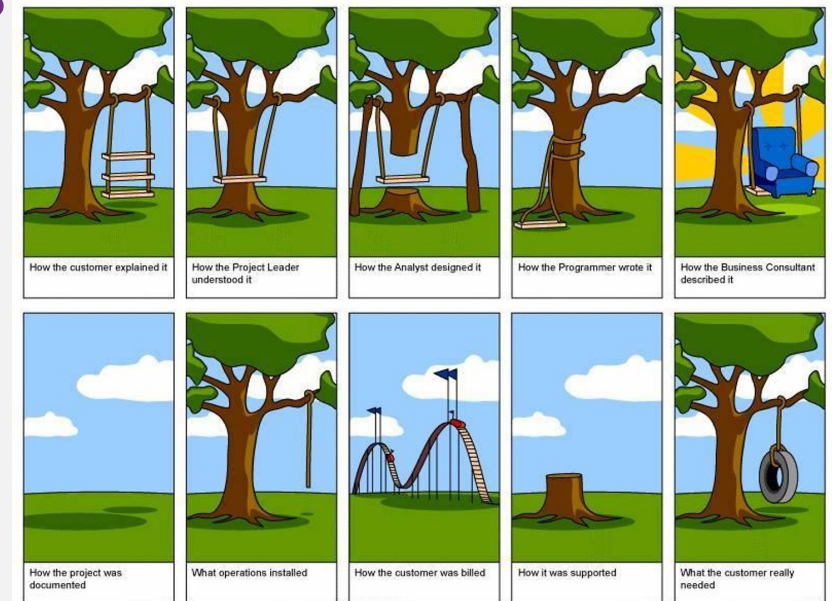
- **POURQUOI LA GESTION DE PROJET**
- **QU'EST-CE QU'UN PROJET**
- **QU'EST-CE QUE LA GESTION DE PROJET**
- **LES ACTEURS D'UN PROJET**
- **DIFFÉRENCE ENTRE MANAGEMENT ET GESTION DE PROJET**

POURQUOI LA GESTION DE PROJET ?

83 % des projets échoués

Quelques facteurs d'échec :

- Un projet trop ambitieux
- Un cahier des charges flou
- Des risques non évalués
- Une mauvaise communication et un manque de formation
- Pas de travail avec les utilisateurs finaux



QU'EST-CE QU'UN PROJET ?

Un projet répond à une raison d'être précise : satisfaire les besoins d'un utilisateur ou d'un client.

Il se définit par un début et une fin ;

Il doit équilibrer des contraintes techniques, de coût et de délais ;

Il doit aussi pouvoir supporter d'être adapté et modifié fréquemment, dans le cas où des paramètres changent ;

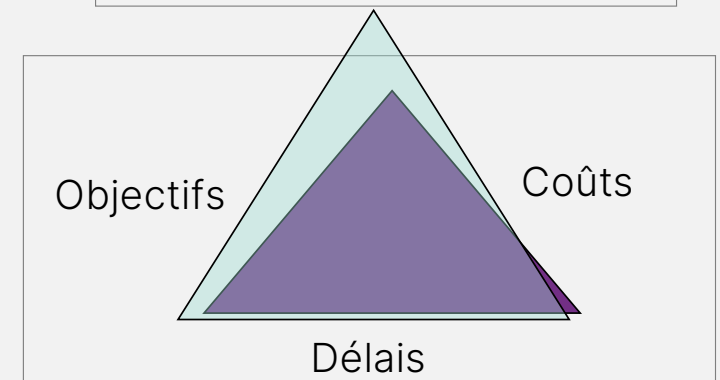
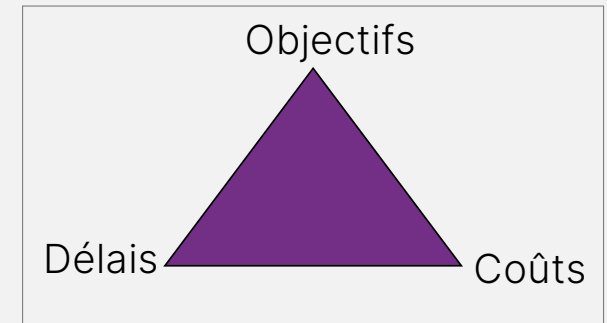
Il comporte une dimension novatrice.

QU'EST-CE QUE LA GESTION DE PROJET ?

Gérer un projet, c'est prendre toutes les dispositions nécessaires pour faire en sorte d'atteindre les objectifs fixés en termes de :

qualité des livrables,
de coûts,
de délais,
de performances techniques,
de satisfaction client.

TRIANGLE OCD



LES ACTEURS D'UN PROJET



PARTIE PRENANTE : est un acteur, individuel ou collectif (groupe ou organisation), activement ou passivement concerné par une décision ou un projet.

La maîtrise d'ouvrage (MOA) :

Le maître d'ouvrage est la personne ou entité pour laquelle l'ouvrage est réalisé. Il détermine les objectifs, le budget et les délais de réalisation

Le maître d'œuvre (MOE) :

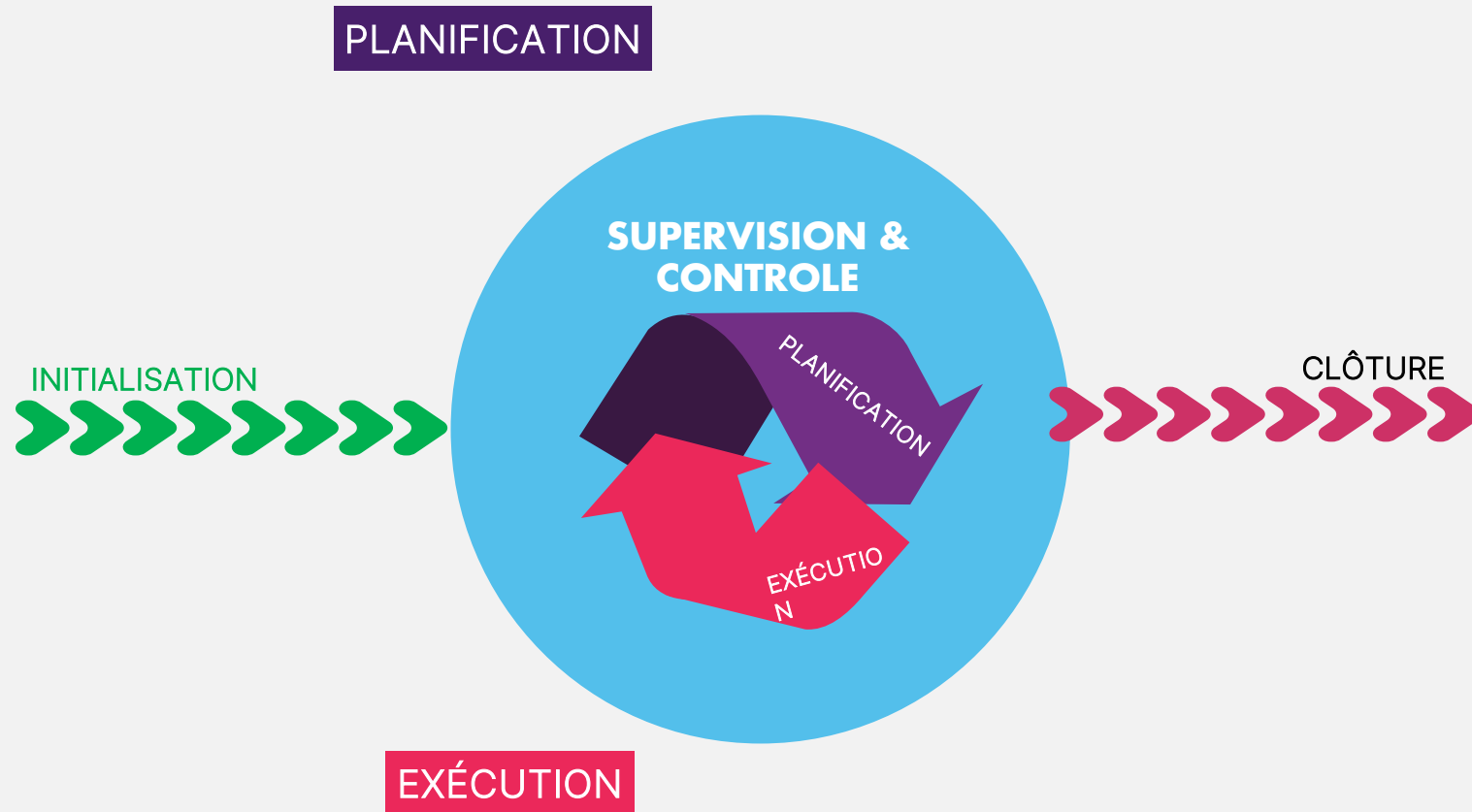
Le maître d'œuvre reçoit mission du maître d'ouvrage pour assurer la conception et la réalisation de l'ouvrage

L'utilisateur :

Il apporte la connaissance de l'existant et l'expression des besoins.

LES DIFFÉRENTES PHASES D'UN PROJET

LES PHASES D'UN PROJET



LES PHASES D'UN PROJET

PLANIFICATION

Objectif

- ✓ Confirmer les objectifs du projet et planifier les actions pour atteindre ces objectifs
- ✓ Formaliser les éléments clés dans le **plan projet** tels que : la gestion des exigences, du planning, des coûts, de la qualité, de la gestion des parties prenantes, de la communication, de l'équipe, des risques

INITIALISATION

Objectif

- ✓ Mettre en place l'organisation
- ✓ Créer l'équipe projet
- ✓ S'approprier les hypothèses de la proposition

EXÉCUTION

Objectif

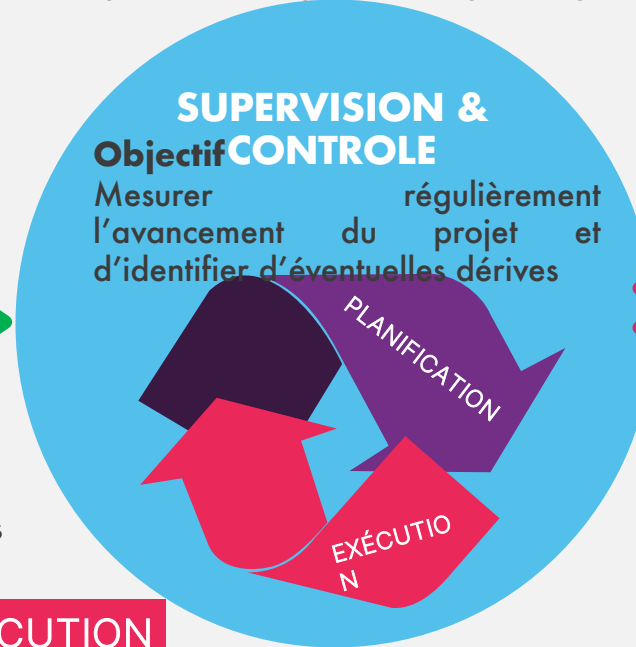
- ✓ Réaliser les activités planifiées
- ✓ Mettre en place les actions correctives face aux dérives possibles des objectifs du projet

SUPERVISION & CONTRÔLE
Mesurer régulièrement l'avancement du projet et d'identifier d'éventuelles dérives

CLÔTURE

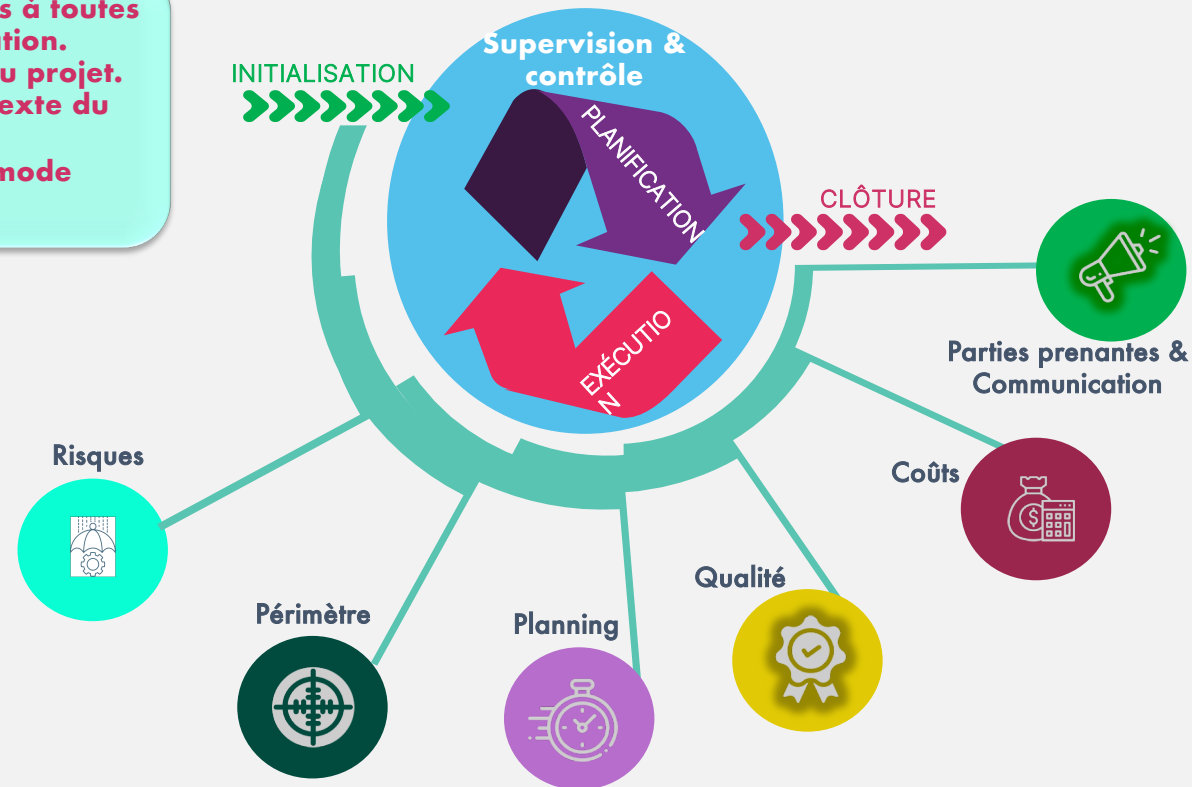
Objectif

- ✓ Formaliser la fin du projet
- ✓ S'assurer de l'acceptation formelle des différents livrables
- ✓ Capitaliser



LES PHASES D'UN PROJET

Les pratiques sont communes à toutes les méthodes de réalisation.
Elles sont clé à la réussite du projet.
Elle sont adaptées au contexte du projet.
Le plan projet décrit le mode opératoire.



LES DIFFÉRENTS CYCLE DE VIE DES PROJETS

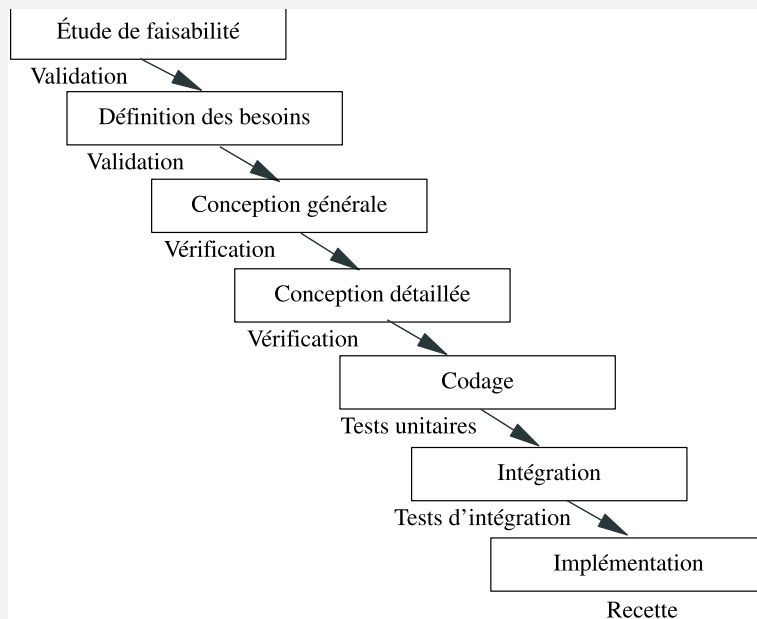
LE MANAGEMENT DE PROJET (COMME TOUTES LES DISCIPLINES DE GESTION) DEVRA S'ADAPTER AU CONTEXTE.

EN FONCTION DES SPÉCIFICITÉS DU PROJET, LE CHEF DE PROJET DEVRA CHOISIR UN MODÈLE DE DÉVELOPPEMENT ET METTRE EN ŒUVRE DES MÉTHODES ET OUTILS DE GESTION DE PROJET AD-HOC.

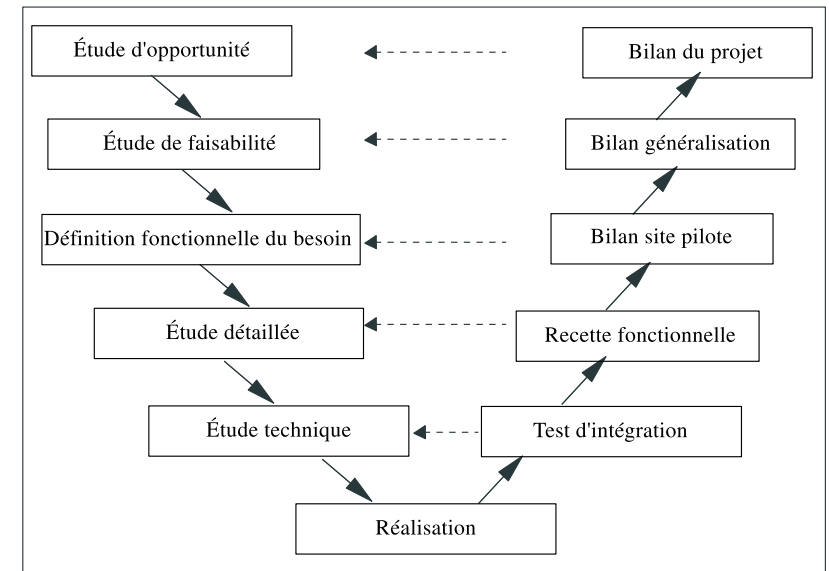
- **CYCLE V**
- **CYCLE ITERATIF**
- **AGILE**

LES CYCLES SEQUENTIELS

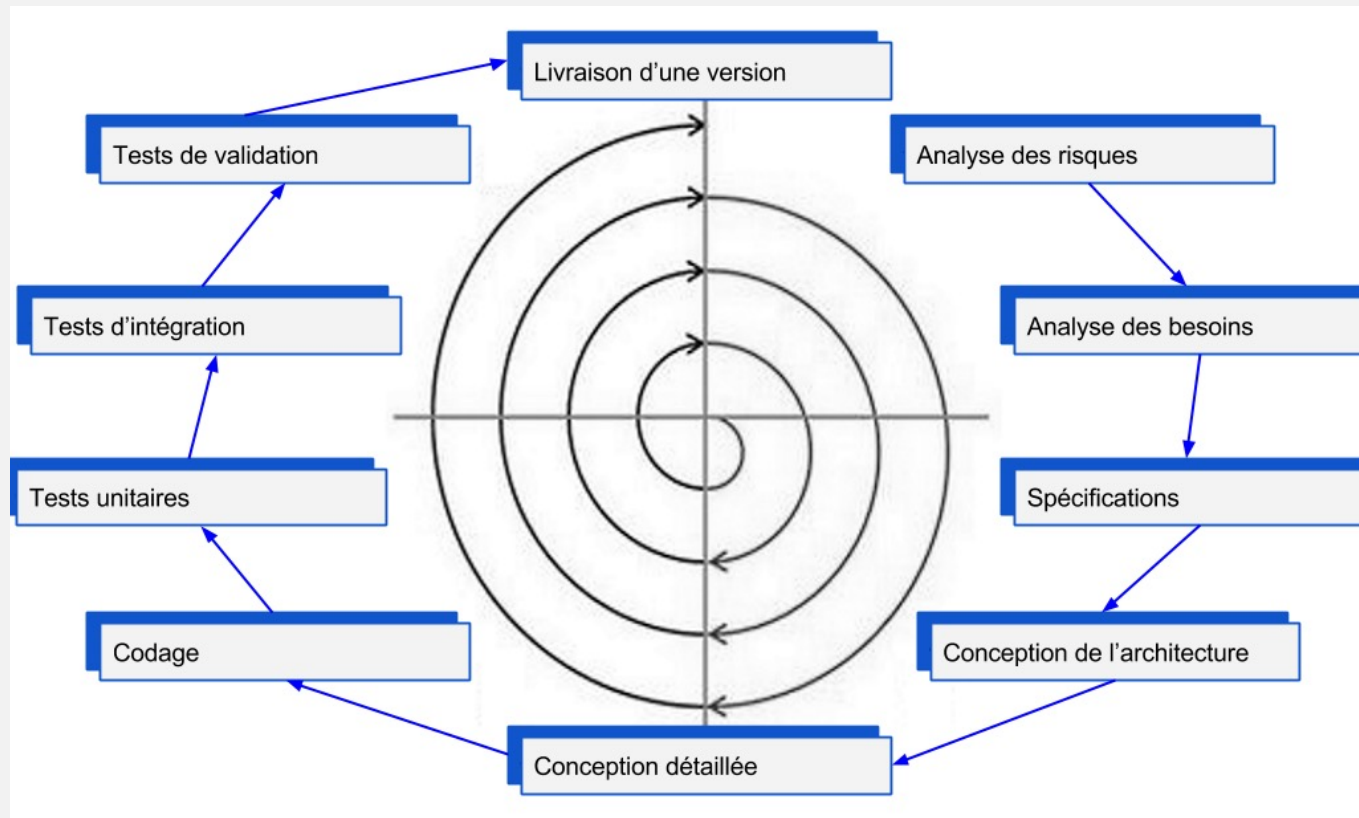
Le modèle en cascade



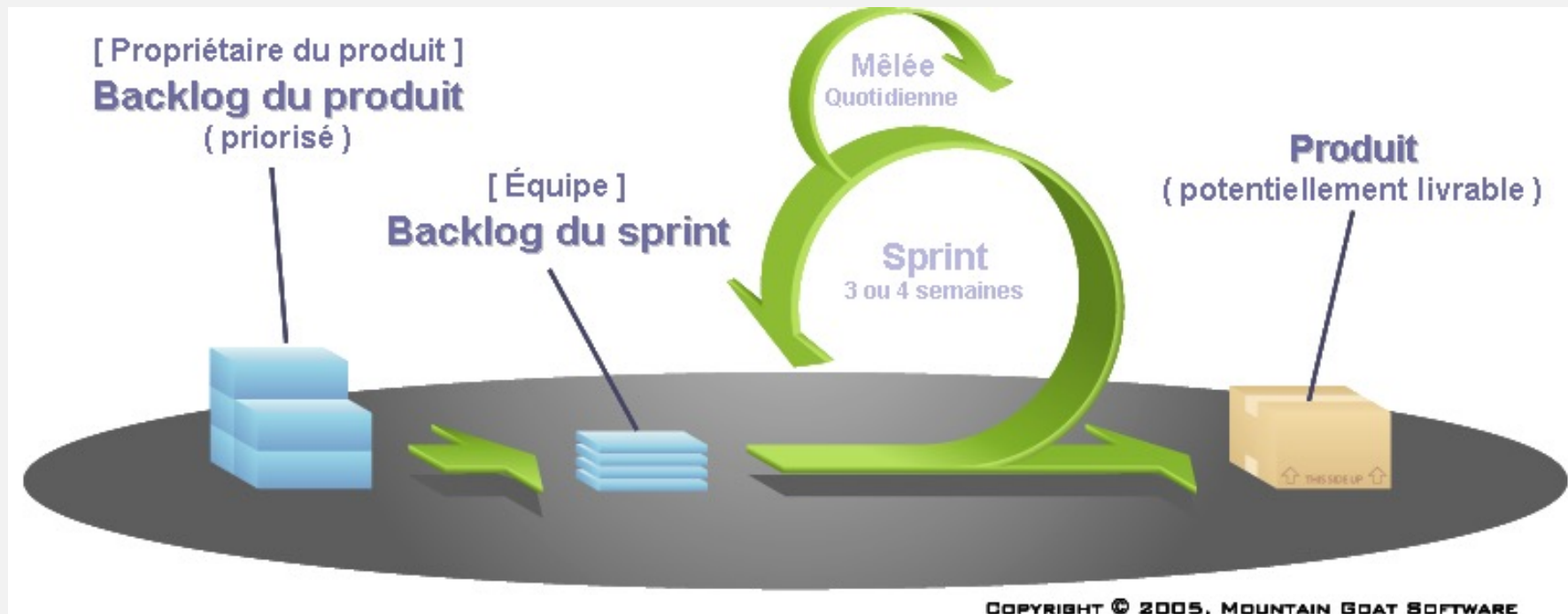
Le modèle en V



LE CYCLE ITERATIF



LE CYCLE AGILE



LE CHOIX DU CYCLE DE VIE

Type	Nom	Description	Remarques
Normes	Z67-101	Découpage d'un projet en phases et étapes	Répond aux questions « Qui fait quoi et quand ? » ; ne traite pas le « comment ». Destiné aux projets de type gestion
	ISO 12207	Processus de base d'un cycle de vie	Évolution de la norme Z67-101 Difficilement applicable sans adaptation Orienté gros système
Séquentiel	Cascade	Découpage du projet en phase sans retour à la phase précédente	Réduction des risques Intervention des utilisateurs en fin de cycle seulement, souvent trop tard Contrôle qualité à la fin de chaque phase Destiné à un projet < 1 an et à connotation réglementaire Pas d'évolution des besoins
	Intégration	Découpage d'un projet en phases « commerciales »	Projet de type intégration d'un progiciel dans un système d'information existant
	En « V »	Contrôle qualité continu tout au long du processus	Projet de taille moyenne et peu complexe
	RAD	Construction de la solution avec l'utilisateur	Implication forte des utilisateurs Nécessite une maîtrise des technologies Expertise de tous les participants

Source : O. Englender et S. Fernandes, Manager un projet informatique, Eyrolles 2007

Type	Nom	Description	Remarques
Itératif	Incrémental	Découpage du projet en domaines ayant chacun un cycle autonome en cascade	Grands projets
	Spirale	Méthode évolutive basée sur la réalisation de prototype	Destiné aux grands projets complexes internes difficilement contractualisables Maîtrise et réduction des risques.
	UP	Méthode basée sur RAD ou Spirale	Nécessite des experts
Agile	ASD	Méthodologie adaptée au projet e-business	Souplesse au changement Rapidité, délais, coûts Nécessite une forte implication utilisateur.
	DSDM	Méthode évolutive qui complète les manques de la méthode RAD Méthodologie itérative et incrémentale	Nécessite des experts Contractualisation difficile Grand projet
	FDD	Méthode basée sur des itérations courtes pour livrer rapidement de nouvelles fonctionnalités	Équipe jusqu'à vingt personnes Travail en binôme Cycle de deux à trois semaines
	Crystal	Méthode basée sur la diffusion incrémentale de fonctionnalités	Petite équipe Forte communication Petit projet
	Scrum	Méthode itérative basée sur un « backlog » de fonctionnalité	Méthode rigoureuse. Contrôle continu. Cycle d'un mois. Petit projet.
	Extreme Programming (XP)	Livraison à chaque itération d'un livrable	Destiné aux petits projets Souplesse au changement Petite équipe Déconseillé dans le cadre d'une prestation forfaitaire (coûts, délais)

THANK YOU

MERCI DE VOTRE ATTENTION

Rendez-vous à 10h25 dans vos salles respectives pour un atelier sur la gestion de projet

Nous débuterons par un KAHOOT



