

# ICT-306 à l'ETML

---

Il existe de nombreuses méthodologies de gestion de projet (informatique ou pas). Le net regorge d'avis divergents et d'articles sur le sujet (en voici [un exemple](#) parmi tant d'autres).

L'[ordonnance de formation](#) cite un certains nombre d'aspects de la gestion de projet sur lesquels les apprentis doivent acquérir des compétences. Mais elle ne précise pas une méthodologie spécifique.

A l'ETML, nous avons choisi de mettre l'accent sur les méthodes dites **Agile**.

Avant de sauter dans le vif du sujet, faisons un survol des compétences visées par l'ordonnance pour voir comment nous allons les attaquer:

## 1. Vérifier la faisabilité d'un objectif

- Validation des User Stories
- SMAAAR

## 2. Identifier un projet et définir les mesures pour le mener à bien

- Features
- User Story (US)
- Tests d'acceptance
- Terminologie SCRUM
- Stratégie de test

## 3. Élaborer une planification de projet

- Release
- Sprint

## 4. Attribuer, exécuter et coordonner des mandats

- Backlog Grooming
- Sprint planning
- Analyse technique (tâches)
- Daily Scrum
- Kanban
- Journal de travail

## 5. Rapport d'avancement des travaux

- Sprint review
- Journal de bord (journal de projet)
- Burndown chart

## 6. Documenter le projet

- Documentation pérenne (doc technique, installation, user guide)
- Documentation de projet (contexte, ressources, objectifs, bilan, ...)

## 7. Passer en revue le déroulement du projet

- Sprint retrospective