



# Gestion de projet S6

les différentes *versions* de waterfall :

- **Prince2** : méthodologie bien définie avec besoin de passer régulièrement des certifications.
- **CMM/CMMI** : Echelle pour définir la fiabilité d'un fournisseur, lancée par l'armée américaine. Permet de classer selon 5 niveaux la fiabilité d'un fournisseur.
- **ITIL** : En Angleterre, définir des méthodes pour manager tout le département IT. Définis donc des procédures pour gérer tous les aspects du département. Permet de donner des bonnes pratiques, mais est un peu trop carré. A prendre avec des pincettes. Perds du temps parce que tout doit pouvoir être tracé.

## Critique de watterfall

la plus grosse critique de la standardisation, c'est la bureaucratie qui est générée par celle-ci. Cela peut freiner énormément l'avancée du projet. Par contre prendre en compte les bonnes pratiques développée dans la profession est toujours une chose extrêmement pratique. Donc de la rigueur c'est bien mais seulement si c'est utile et nécessaire.

## Les méthodologies Légères

- *Extreme Programming*
- *Scrum*

Définir une organisation c'est bien, mais il faut que cette organisation puisse s'adapter à la manière de fonctionner de chacun, pas être cadenassé dans une seule et même forme.

On est aussi plus dans l'adaptativité plutôt que dans la prévision. Par exemple, on essaye de prévoir juste la semaine ou les deux semaines qui arrivent, et puis par la suite on ne s'engage pas plus que ça !

On centre aussi l'organisation du projet sur les gens (le cadre nécessaire pour l'équipe, qu'est ce qu'il faut pour motiver les gens, ...). Cela est un peu l'inverse de *Waterfall* car dans la logique de celle-ci, on choisit les gens pour qu'il rentre dans le rôle qu'on veut qu'il gère.

On a aussi essayé de limiter la bureaucratie au minimum. Par exemple, on réévalue en permanence la nécessité de tel ou tel document. Si ceux-ci n'ont servi à personne, on arrête de le faire.

### **Mais comment limiter la perte de temps pour les autres rôles :**

- Avoir des personnes pouvant changer de rôles lorsque c'est nécessaire.
- Travailler par petits modules. faire du compte goutte, envoyer dès qu'on a des petits bouts qui peuvent être fait.

### **Problème des tensions intergroupes**

- avoir une meilleure communication
- réduire le nombre de rôle bien défini afin d'éviter le renvoi de responsabilité aux autres.

### **Problème des retards de planning**

- Faire le planning avec l'équipe
- Planning sur un moins long terme : permet de prévoir avec une meilleure précision
- Itération : modifier la suite → permet de justement réadapter le planning
- Planning mis à jour (Pas l'inverse!) : Ne pas essayer de s'en tenir à tout prix au planning final, se laisser le choix de pouvoir revoir son planning.

### **Problèmes de communication**

Les informations transmises par document est souvent très pauvre par rapport aux informations transmises à l'orale.

- Plus de réunions avec le client et les membres de l'équipe.
- Encourager la communication entre les différentes équipes.

### **Le client et le management découvrent les problèmes très retard**

- Avoir un plus gros respect entre les membres de l'équipe et le chef. Cela évite les mensonges ou l'optimisme à l'excès.
- Avoir plus de transparences, permettre à chacun de savoir ce qu'il reste à faire et où on en est !

## Résultat pas utile/utilisé par le client

- Lui montrer régulièrement l'application en cours, et communiquer avec lui de manière à savoir s'il utilise bien ce qu'on lui développe.

## Les besoins du client changent

- *changement inévitable* : Travailler sur la priorité du moment uniquement.