

FREEMIND ET LA GESTION DE PROJET

Il existe plusieurs catégories de logiciels spécifiquement conçus pour la gestion de projet. Ceux-ci sont généralement composés de fonctions qui viennent appuyer les différents acteurs impliqués dans un projet. Entre autres, les services offerts par ce type de logiciels sont des systèmes de suivi, des outils collaboratifs et de planification, des outils de gestion de portefeuilles et de ressources (humaines et matérielles) ainsi que la gestion de documents électroniques.

Les logiciels de cartes heuristiques, aussi appelés représentations visuelles d'idées de la pensée (*mind map* en anglais), sont des outils puissants pour la gestion de projet. Ils permettent de structurer et d'organiser visuellement un projet, ce qui facilite la gestion de l'information, des ressources et des tâches.

Dans le cadre du cours, nous proposons **Freemind**, un logiciel de cartes heuristiques, qui vous permettra de conceptualiser, développer et suivre votre projet durant sa durée de vie.

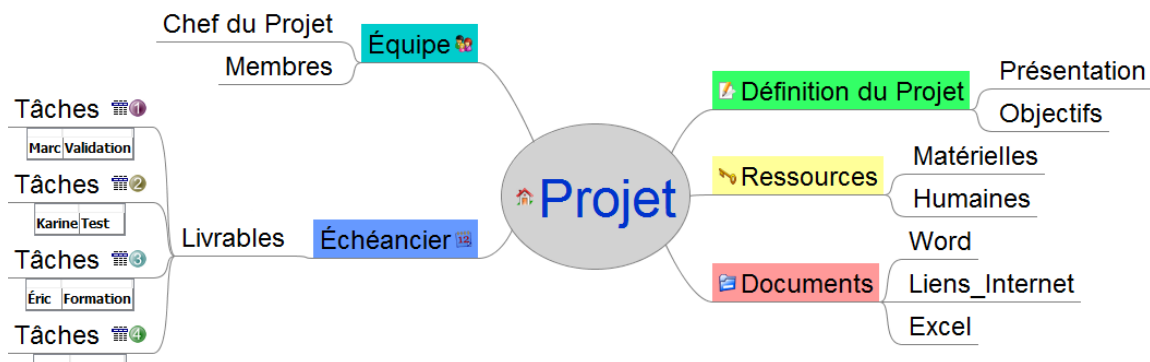


Figure 1. Exemple de carte heuristique pour une gestion de projet

L'utilisation d'un logiciel de cartes heuristiques vous permettra entre autres de prendre des notes, de gérer vos idées et les ressources en lien avec votre projet, d'établir une liste d'objectifs et de priorités, de faire un suivi sur les tâches à compléter et d'inscrire



les résultats obtenus. Vous serez aussi en mesure de créer des liens aux documents et aux sites Internet utilisés dans le cadre de votre projet et des associés à des tâches ou des ressources. En dernier lieu, ce type de logiciel permet aussi de définir des rôles et des responsabilités lorsque plusieurs acteurs sont impliqués dans un projet.

Vous pouvez télécharger gratuitement **Freemind** à partir des liens Internet suivants :

Windows : <http://freemind.fr.softonic.com/telecharger#downloading>

Mac : <http://www.clubic.com/telecharger-fiche411058-freemind.html>

Comme vous pouvez le constater, les logiciels de cartes heuristiques sont des outils puissants pour la gestion de projet. Dans la partie suivante, nous allons explorer quelques fonctionnalités de *Freemind* en construisant une carte heuristique à deux arborescences pour la mise en place d'un Intranet au sein d'une organisation. La première arborescence est **Documents et Liens** qui permettra de centraliser et référencer les documents et les sites Internet en lien avec le projet. La deuxième arborescence est **Étapes du Projet** dans laquelle nous allons inscrire les différentes étapes du projet.

Fait à noter, dans notre exemple nous utilisons des instructions à titre informatif afin de démontrer l'utilisation possible de *Freemind* pour la gestion de projet. Pour en apprendre davantage sur l'utilisation de *Freemind* ainsi ses fonctions, nous suggérons de consulter ces deux sites Internet qui donnent des instructions sur l'utilisation de *Freemind* :

<http://framasoftware.net/IMG/pdf/TutorielFreeMindv8parFL.pdf>

<http://www.emmanuelgeorjon.com/le-logiciel-freemind-29/>

Après avoir démarré *Freemind* et créé une nouvelle carte, vous verrez à l'écran la cellule principale au milieu de la page et qui servira de point central pour le projet. En cliquant sur la cellule, vous pouvez effacer le texte et saisir le texte **Projet_Intranet**.

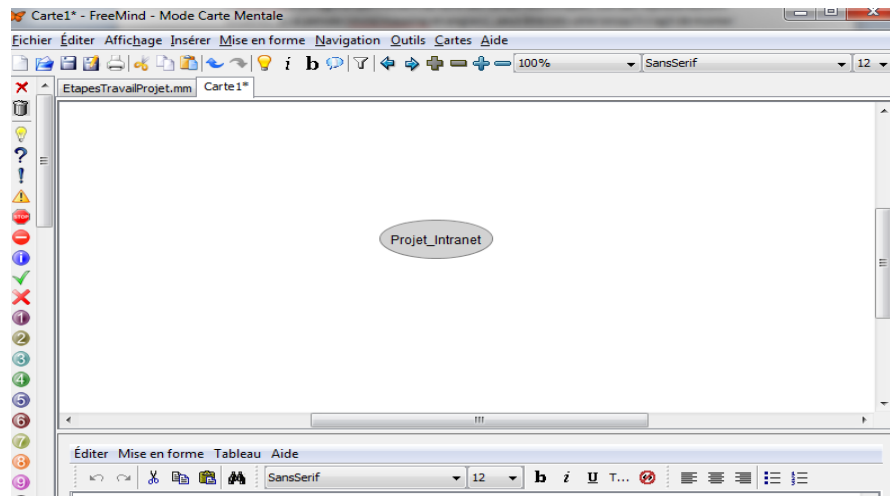


Figure 2. Cellule Principale

Par la suite, nous allons créer deux cellules-enfants, soit **Étapes Projet** et **Documents et Liens**. Pour ce faire, nous allons cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule **Projet_Intranet**, choisir le menu contextuel **nouveau Nœud comme fils de sélection** et saisir le nom de la première cellule-enfant (**Étapes Projet**). Il faudra ensuite répéter les mêmes étapes pour la cellule-enfant **Documents et Liens**.

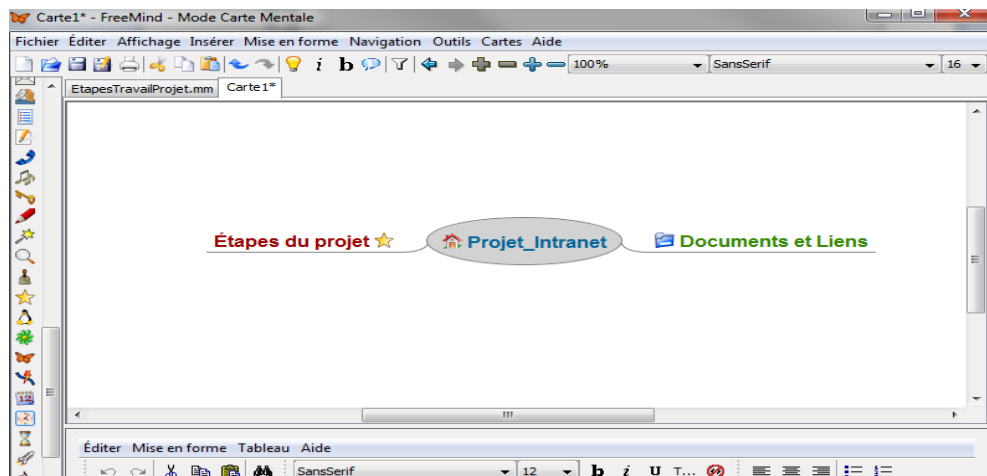


Figure 3. Cellules-enfants (Étapes du Projet et Documents et Liens)

Freemind permet aussi de choisir des couleurs, des formats et des icônes pour chacun des nœuds. Pour ajouter une icône, il faut d'abord cliquer sur la cellule à affecter et ensuite sur l'icône désirée dans la barre d'icônes à la droite de l'écran. Pour modifier le format d'une cellule, soit les couleurs, le texte ou l'arrière-plan, vous devez faire un clic droit sur la souris à partir de la cellule sélectionnée et aller dans le menu format.

Dans notre exemple, nous ajoutons deux cellules-enfants, **Documents** et **Liens_Internet** à la cellule **Documents et Liens**. Ces deux nouvelles cellules nous permettront de référencer des documents et les sites Internet en lien avec le projet directement à partir de Freemind.

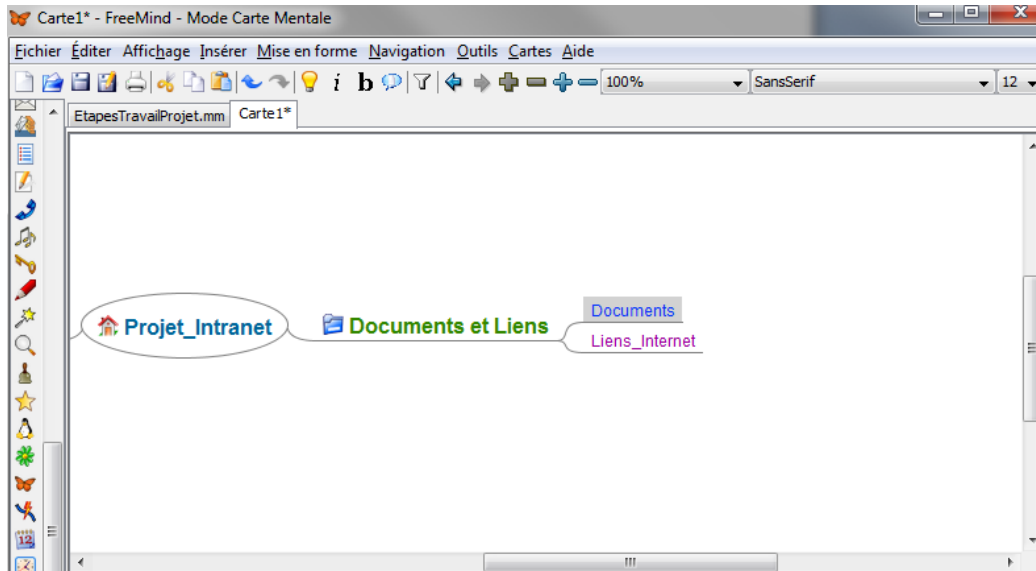


Figure 4. Cellules-enfants (**Documents** et **Liens**)

Nous allons d'abord référencer le site du cours. Pour ce faire, il faut copier l'adresse du site du cours, soit <http://inf4018.telug.ca>.

Ensuite il faut faire un clic droit sur la cellule-enfant **Liens_Internet** et sélectionner coller à partir du menu. Une nouvelle référence apparaîtra à partir de la cellule **Liens_Internet** qui vous permettra d'accéder au site en cliquant sur le lien.

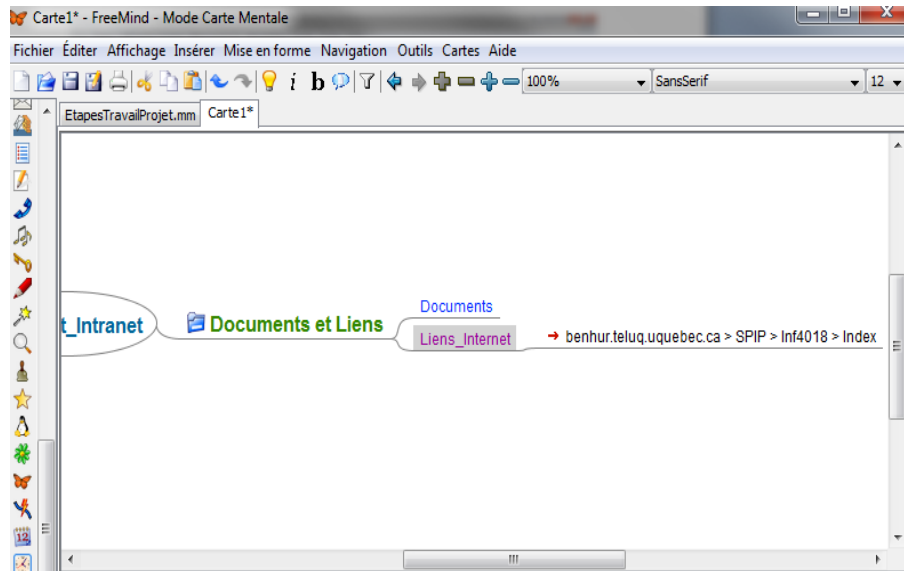


Figure 5. Lien site du cours

Il est aussi possible de référencer des documents. Dans notre exemple, nous allons référencer le fichier PDF *Banque de Projets*. Pour ce faire, nous allons cliquer avec le bouton droit de la souris sur la cellule **Documents**, choisir le menu contextuel Insérer, puis la commande Définir le lien (sélection de fichier).

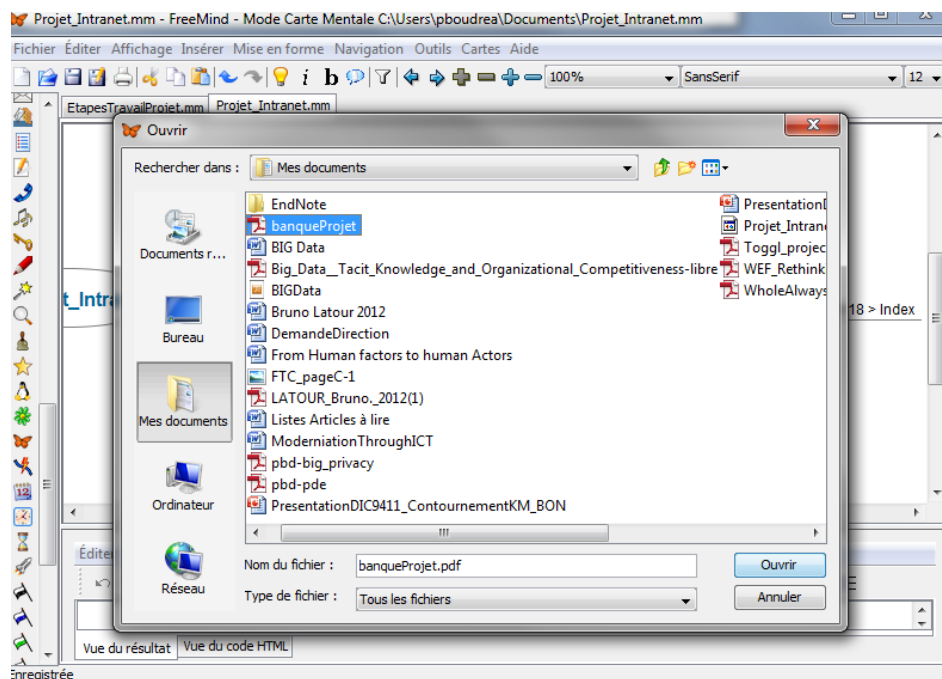


Figure 6. Sélection du document à référencer

Il s'agit ensuite de sélectionner le document à référencer qui deviendra disponible directement de *Freemind* à partir d'un clic.

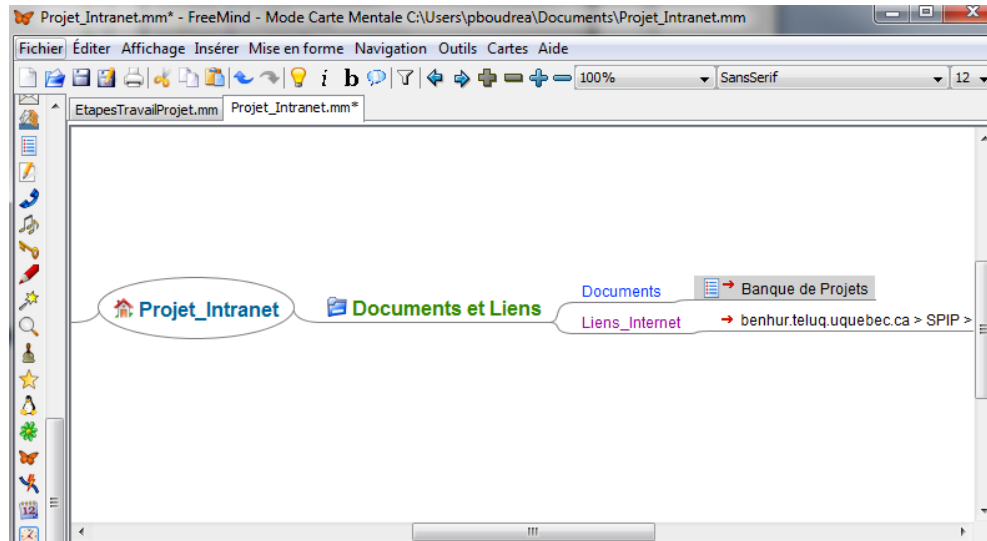


Figure 7. Document à référencer (**Banque de Projet**)

Tel que nous l'avons vue, il est aussi possible de créer des cellules-enfants pour spécifier des étapes et des sous-étapes d'un projet. Nous allons maintenant créer de nouvelles cellules qui représenteront les étapes de notre projet auquel nous allons associer des actions et un échéancier.

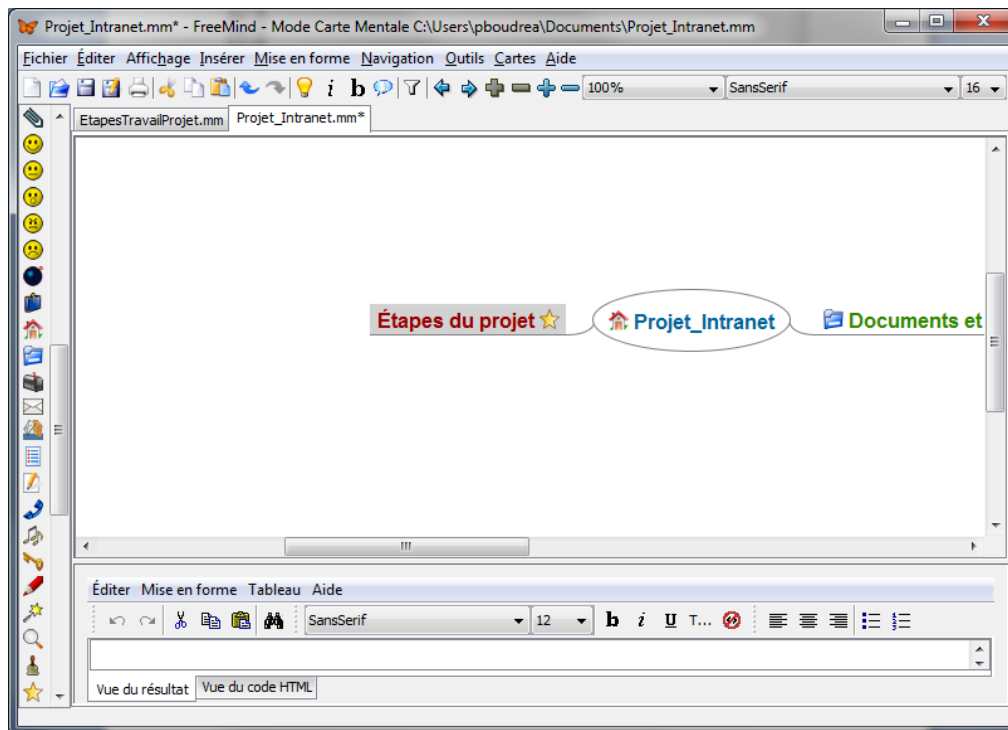


Figure 8. Étapes du projet

Pour ce faire, nous allons créer trois nouvelles cellules-enfants à la cellule **Étapes de projet**, soit **Planifier**, **Mener** et **Évaluer**.

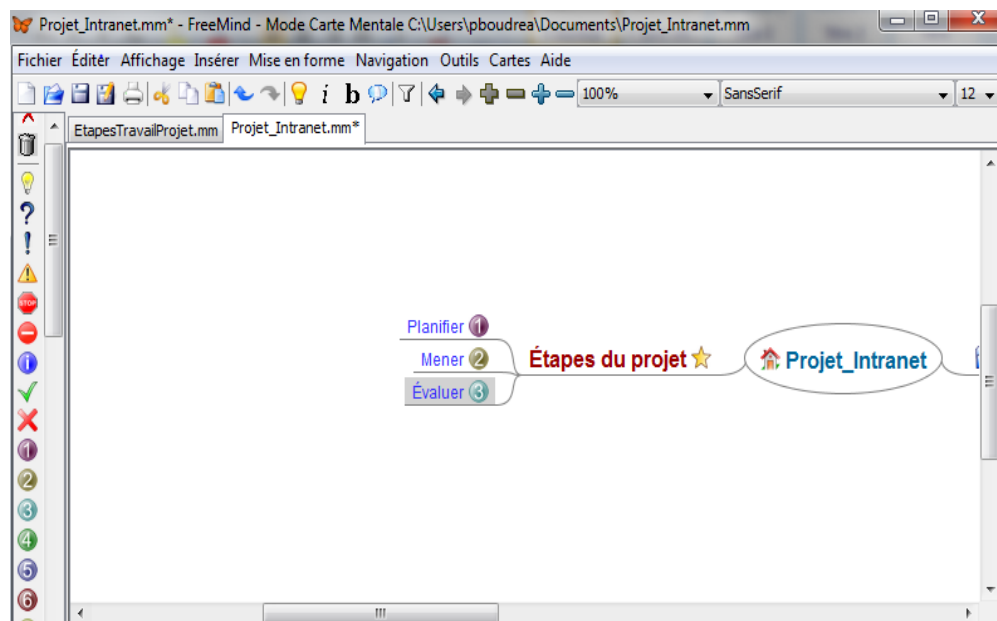


Figure 9. Étapes de projet, soit Planifier, Mener et Évaluer

Nous allons ensuite créer une sous-étape à la cellule **Planifier**, soit **Analyse des besoins**, à laquelle nous allons assigner la date à laquelle on veut qu'elle soit compléter qui est le **15 Novembre 2015**. Pour ce faire, nous allons sélectionner la cellule **Analyse des besoins** et cliquer sur l'onglet **Outils** dans le barre de menu et **Montrer le calendrier**. Il s'agira ensuite de choisir la date qui est le 15 Novembre 2015. Nous pouvons aussi décider de déclencher une nouvelle action associée à cette date, telle que recevoir une alerte à cette date pour faire un suivi sur le déroulement.

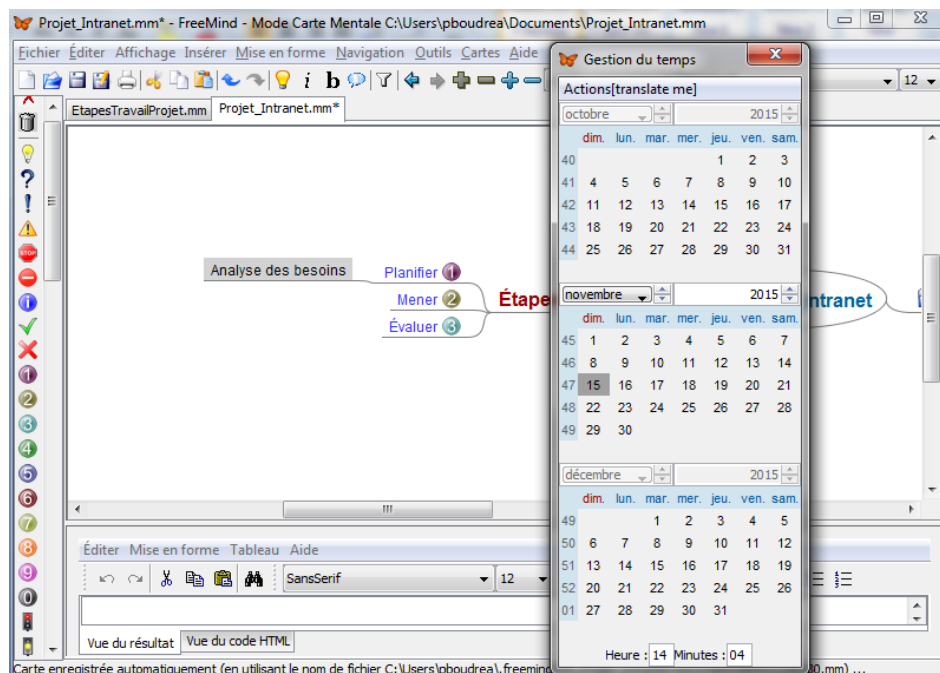


Figure 10. Gestion du temps

Une fois qu'une date est attribuée à une cellule, un petit symbole horloge apparaîtra à la droite de celle-ci.

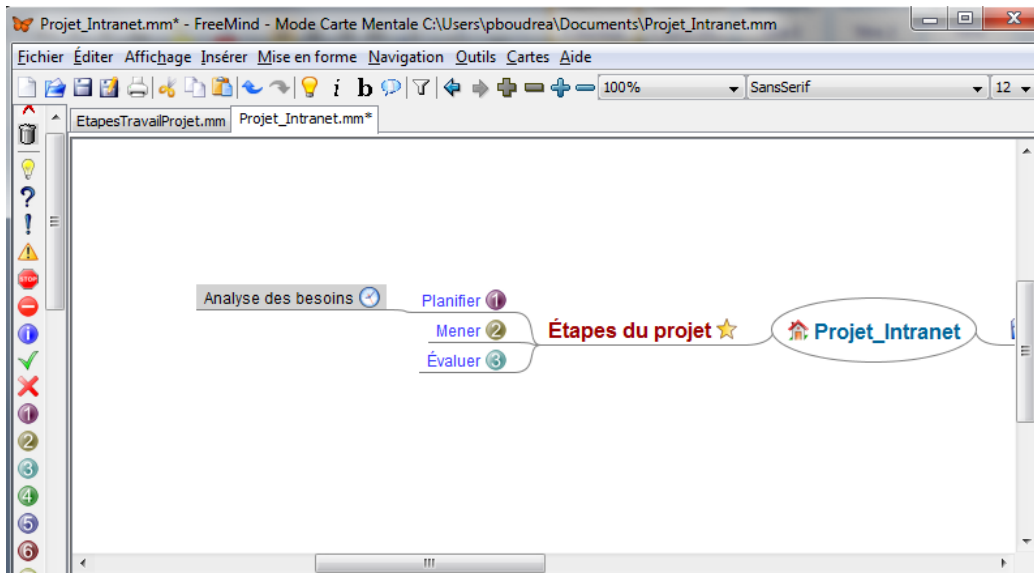


Figure 11. Date assignée à une cellule

Afin de trouver facilement la liste des étapes pour lesquels nous avons attribué des alertes, on peut visualiser toutes les tâches qui ont été attribuées une alerte en cliquant sur l'onglet **Menu**, dans la barre de menu et **Montrer la liste des alertes planifiées....**

Date	Texte	Icônes	Créé	Modifié	Notes
2015-11-15 14:00...	Analyse des besoins		2015-09-16 14:00...	2015-09-16 14:00...	

Figure 12. Liste des alertes planifiées

Une autre fonction qui peut s'avérer importante surtout lorsqu'on travaille en équipe sur un projet sont les attributs qui nous permettent d'attribuer des tâches et des actions à

chacune des cellules. Par exemple, disons que Marc doit faire l'analyse des besoins et envoyer un courriel au chef de projet pour assurer que les besoins identifiés sont en lien avec les attentes du chef de projet. Nous pouvons créer une nouvelle action en sélectionnant la cellule (**Analyse des besoins**) et en faisant un clic droit sur la souris pour sélectionner éditer attributs dans le menu déroulant.

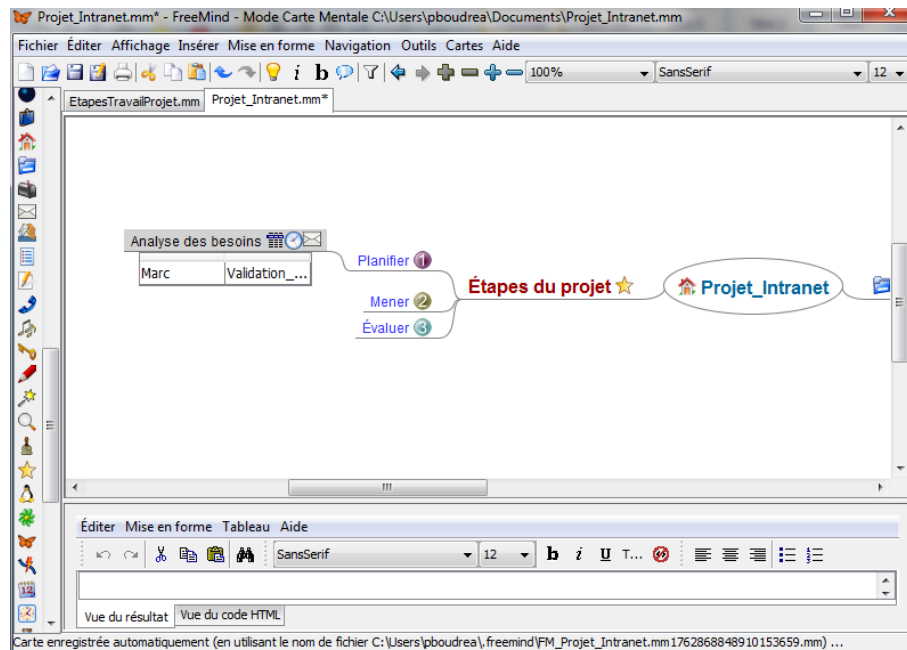


Figure 13. Attributs