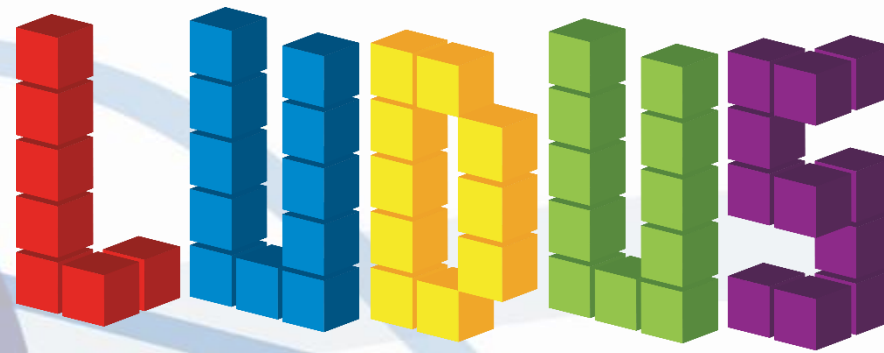
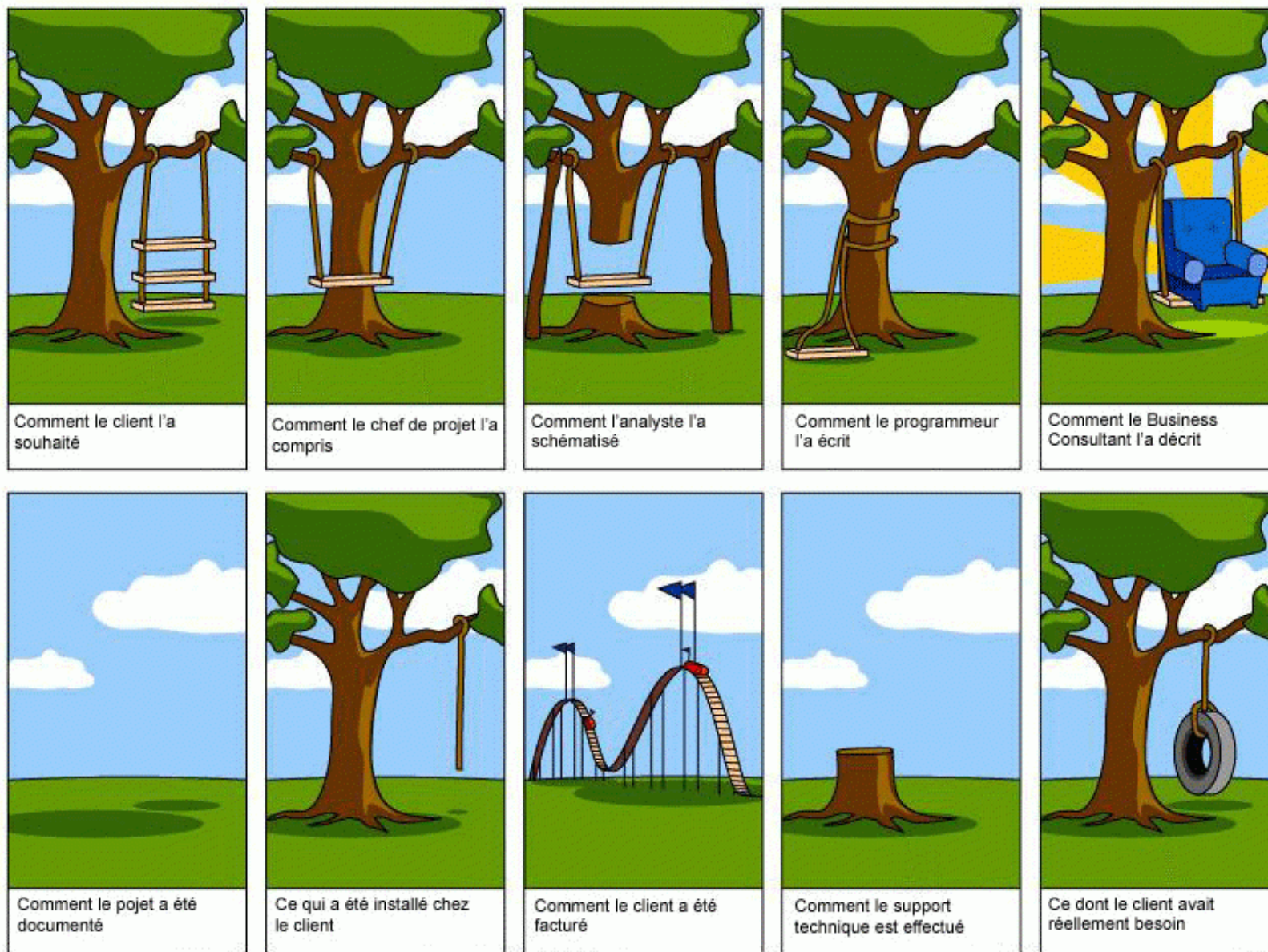


10 étapes pour estimer correctement la charge d'un projet informatique



l'ACADÉMIE

1 – Bien comprendre le besoin



1 – Bien comprendre le besoin

- Souvent la source des mauvaises estimations
- Le chef de projet doit être le traducteur entre le client – (non technique) et le développeur (très technique)
- Pour ce faire:
 - Passer du temps avec votre client, échanger
 - Etablir des grilles d'évaluation
 - Valider et re-valider les besoins avec des maquettes si nécessaire

2 – Connaître votre équipe

- Le rythme de travail de votre équipe
- En combien de temps en moyenne vos développeur sont capables de développer un module simple/complexe
- En combien de temps votre/vos graphiste(s) sont capables de définir l'aspect graphique ou les écrans de votre application
- Quel temps est nécessaire pour vos techniciens pour déployer la solution chez le client
- ...

3 – Connaître les technologies

- Avoir une vision horizontale (chef de projet) et non verticale (développeur / spécification)
- Avoir une vision large des technologies / Connaître les technologies, sans pour autant les maîtriser
- Savoir distinguer
 - lesquels sont les mieux adaptés à tel ou tel type de projet
 - lesquels aussi sont le mieux maîtrisée par votre équipe

4 – Découpage en besoins unitaires.

- Identifier les couches techniques de votre projet, et les besoins métier
 - Ajouter une notion de priorité des besoins métier
- Exemple e-commerce
 - Les couches techniques seront :
 - la couche de données,
 - la couche métier,
 - la couche graphique
 - Les besoins métiers peuvent être par exemple :
 - la saisie des stocks,
 - la facturation,
 - le panier,
 - les statistiques de vente,
 - la gestion des tickets (incidents, SAV ...etc)

5 – Evaluation unitaire

- Suite au découpage (étape 4) Evaluer le temps nécessaire au développement de chaque besoin métier
- Découper chaque besoin métier en fonctionnalités métier avec un degré de complexité associé :
 - Simple
 - Moyen
 - Complexe
- Pour chaque complexité on associe un nombre de jour moyen de réalisation

6 – Répartition des charges

- Répartir la charge module par module sur l'équipe
- Chaque besoin métier a en effet un impact sur une ou plusieurs couches techniques

- Exemple :

Le formulaire de contact touche la couche métier et graphique, il implique donc des charges de développement mais aussi de graphisme

7 – Ajustement des charges

- Identification des
 - besoins qui se recourent (évaluation à la baisse)
 - fonctionnalités cachées qui vont apparaître (évaluation à la hausse)

• Exemple :

- Formulaire de saisir de produit répartie entre deux modules
=> évaluation à la baisse
- Modification des tarifs de produit a besoins d'un workflow de validation : ajoute une complexité au module
=> évaluation à la hausse

8 – Marge de manœuvre

- Délai supplémentaire à ajouter à la charge globale du projet pour prendre en compte les imprévus
- Pour évaluer correctement cette marge
 - historique de vos anciens projets (post-mortem)
 - Statistiques : en moyenne, 75% des projets informatique dépassent leur délais de 30%

Loi de Parkinson

« les programmes sont comme les gaz parfaits : Ils prennent toute la place qu'on leur donne »

Il faut donc évaluer juste, et garder la marge de manœuvre pour vous.
Il y a **toujours** des surprises et des imprévues

9 – Suivi de l'avancement

- Faite un document de suivi
 - Un diagramme de Gantt de l'estimation théorique et un autre de la charge réelle du projet
 - un simple tableau Excel avec pour chaque module l'estimation théorique et réelle
- Cette fiche de suivi sera utile lors de prochaines évaluations de charge

10 – Ajuster vos facteurs d'évaluation

- Ajuster les facteurs d'évaluation grâce à la fiche de suivi
- Apprendre à mieux évaluer les compétences de l'équipe et qualifier les besoins
- Remonter les retours d'expériences pour les partager
- Prendre en compte les avis différents sur les étapes