

Technique gestion de projet

18/10/2022

Outil de travail :

- Project
- GitHub étudiant (Création d'un répertoire)

Notions importantes :

Deux ressources sont nécessaires est importante à un projet :

- L'argent (le chiffrage)
- L'humain

Il faut fournir 1 devis + 2 rapports.

Ne pas hésiter à partager les informations.

GitHub :

- Le README.MD

Project :

Le but de cet outil est de budgétiser et programmer le projet sur la durée.

- *Planning*
- *Budgétiser*
- *Affectation des ressources*
- Dans le rapport, il faudra expliquer ce qu'est un diagramme de gant.
- Prendre beaucoup de screen pour imager son travail.
- Cycle de vie d'un projet (enjeux et objectif) => Introduction
 - Périmètre du projet
 - Livrable attendu
 - Risques
 - Contrainte
- Être capable de lister toutes les tâches de la réalisation du projet et y attribuer des compétence et financière à ces tâches.

Définir le calendrier du projet :

Project Change Working Time : Permet de définir le début et la fin du projet.

La planification permet la contractualisation avec le client, être le plus transparent avec le client sur les coûts, des délais.

+ les tâches sont découpées et attribuées, + le projet avancera rapidement.

Project permet d'établir des calendriers par ressource afin que chaque planning coexiste. (Par exemple, deux personnes travaillant à l'autre bout du monde)

Cout moyen d'un développeur en France c'est 500€/jour (tdj)

La rédaction du cahier des charges est à facturer au client.

3 types de ressources sur project :

- La ressource « travail »
 - Les ressources humaines (dev/cdp.... Tout ce qui est humain)
- Les consommables
 - Le matériel (licence logiciel, pc.....)
 - Les coups fixes (Frais divers (trajet/vehicule4/restaurant client....))

Charge de travail / temps de dev

Attention à ne pas confondre le temps de développement et la charge de travail. (15 jours de charge pour 3 dev = 5 jours de dev au total).

Vue d'ensemble du projet

% d'avancement du projet

% de temps de réalisation par tâches

Focus sur les grandes tâches réalisé avec le début/fin des tâches

Focus sur les grandes tâches en retard avec le début/fin des tâches

Projet à réaliser :

- Définir le besoin, le retraduire (INTRODUCTION)
- Imaginer une solution.
- Attribuer des rôles dans l'équipe + décrire l'équipe) (ressources humaines).

Le besoin :

Mettre en place un logiciel permettant de vérifier si un serveur ou un poste subit un dysfonctionnement et possibilité de créer un système d'alerte en ligne.

La solution :

Un site Web fera office de service « helpdesk ».

Attribution des rôles :

- Un dev front : s'occupera de réaliser la partie front office et back office du site web
- Un dev back : s'occupera de construire le back-end du site.
- Un chef de projet : s'occupera du chapotement du projet

19/10/2022

Méthodologie de gestion de projet

Introduction :

La méthodologie de gestion de projet permet de poser un cadre. C'est un guide qui permettra de bon fonctionnement du projet.

Le model de cycle en cascade :

C'est un enchainement de tâches. Lorsque qu'une tâche est terminée, la suivante est déclenchée.

- Analyse du besoin
- Conception
- Planification
- Vérification
- Mise en production
- Maintenance

Avantage :

- Cette méthode requiert le moins de compétence en chefferie de projet. (Public)
- Les délais sont connus de tous
- Les tâches se succède les unes après les autres
- Le suivi du projet est linéaire.
- Requier peut de personnel
- Adapté au petit projet (site Web statique)

Inconvénient :

- Très peu flexible (s'il y a un problème, on recommence tout)
- Ne convient pas au moyen et gros projets

Model de cycle en V

Avantages :

- Palie le manque de flexibilité par rapport au model en cascade
- Met l'accent sur la création de test + rigoureux (test unitaire)
- Il y a un contrôle sur chaque étape du projet
- Fait participer le client au cycle de gestion de projet

Inconvénient :

- Reste rigide
- Une documentation importante
- Model peut adapter en entreprise

Le model de cycle en spirale :

Méthode adaptée au monde du logiciel, On peut réaliser un premier prototype et le faire valider par le client.

Avantages :

- Gestion des risques.
- Ce modèle est adaptatif.

Inconvénient :

Les méthodes agiles et scrum :

Le client participe à toute les phase du projet.

[Voir HYPERLINK "https://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html"](https://agilemanifesto.org/iso/fr/principles.html)les principes sous-jacents au manifeste

Avantages :

- Produit des petits livrables validable et recetable par le client.
- Empêche la vision tunnel.
- Découpe l'objectif en plusieurs tâches.
- Si le client change d'avis, nous pouvons se dédouaner des retards. (Avantage financier)
- S'adapte au client

Inconvénient :

- Beaucoup de pression sur les développeurs.