

# Méthodologie de gestion de projet

## Définition d'un projet :

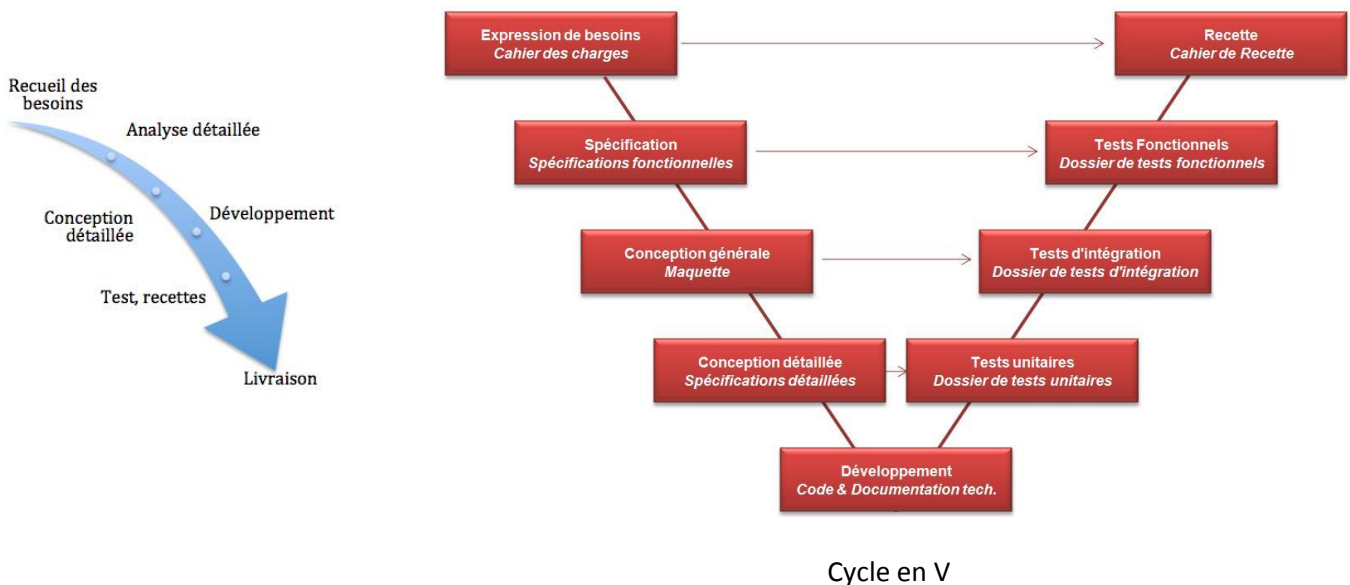
Un projet c'est un processus unique qui consiste en un ensemble d'activités coordonnées et maîtrisée comportant des dates de début et de fin, entreprise dans le but d'atteindre un objectif conforme à des exigences spécifiques, incluant les contraintes de délais, de coûts et de ressources (iso 9000)

Un projet est fini, unique, inédit

Il se déroule dans un environnement incertain et présente des « chances de réussite » mais aussi des « risques d'échec »

Indispensable de répondre aux questions QQQQCCP avant de démarrer la phase de réalisation

## Méthodes prédictives :



Dans un cycle en cascade les risques sont détectés tardivement puisqu'il faut attendre la fin du développement pour effectuer la phase de test.

Plus le projet avance, plus l'impact des risques augmente : il sera toujours plus difficile et plus coûteux de revenir en arrière lorsqu'on découvre une anomalie tardivement.

Afin d'anticiper au mieux ces risques, il est nécessaire de produire

- Détérioration de la relation client
- Perte de confiance de la part du client
- Un projet en difficulté → impacts financiers

On passe des méthodes prédictives (cycle en cascade) aux méthodes agiles (développement itératif)

## Méthodes agiles :

Garantit la satisfaction du client

Le projet est découpé en tronçons, on le livre au client, et on récupère un feedback pour ensuite modifier si nécessaire

Les 4 valeurs des méthodes agiles :

- **Les individus et leurs interactions** plus que les processus et les outils
- **Des logiciels opérationnels** plus qu'une documentation exhaustive
- **La collaboration avec les clients** plus que la négociation contractuelle
- **L'adaptation au changement** plus que le suivi d'un plan

Pas de risque de dérive

Climat de confiance qui s'établit

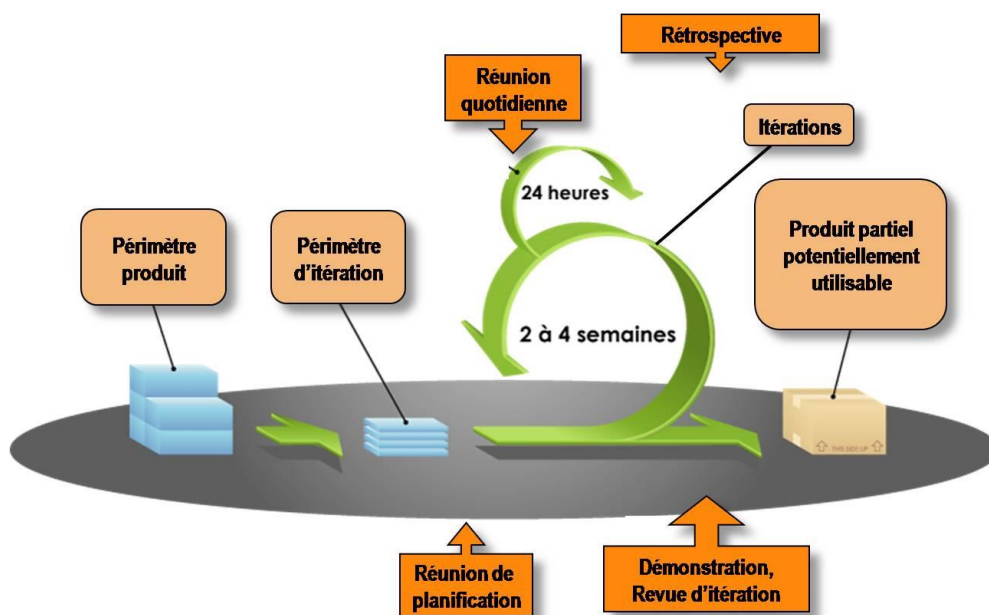
Contribue à la qualité du produit

Méthode souple, véritable atout pour le client

### ➔ Méthode SCRUM :

3 rôles :

- Le « Product owner » porte la vision du produit à réaliser (assimilé au client)
- Le « scrum master » gérant de l'application de la méthodologie scrum, veille à ce que chacun fait, garant de l'application
- L'équipe de développement qui réalise le produit, équipe mandatée pour réaliser le produit



Explication schéma

Périmètre d'itération : équipe de développement

Périmètre produit : product owner

Réunion quotidienne : mêlée quotidienne

Réunion de planification : équipe de développement

Démonstration, revue d'itération : équipe de développement Product owner

Ensemble de réunions qui rythment la vie du projet. Elles sont clairement définies et limitée dans le temps :

- Planification du sprint : sélection des éléments prioritaires du « product backlog » qu'elle pense pouvoir réaliser au cours du sprint
- Mêlée quotidienne : Réunion de synchronisation de l'équipe de développement qui se fait debout en 15 minutes max au cours de laquelle chacun répond principalement aux 3 questions du scrum master :
  - o Qu'as-tu fait hier ?
  - o Que vas-tu faire aujourd'hui ?
  - o As-tu des points bloquants ?
- Revue de sprint : recueil des feedbacks du product owner, le client peut réajuster ses besoins
- Rétrospective de sprint : s'améliorer à la lueur du vécu sur le sprint écoulé, on se remet en question

Contractualisation difficile parce que le périmètre n'est pas connu au début

Les projets informatiques se réalisent le plus souvent au forfait

Eléments de solution :

- Forfaitiser chaque itération
- Le client peut arrêter un projet à la fin de chaque itération
- Principe de troc d'exigence : échanger une exigence imprévue contre une autre de même « coût »

Avantages :

- Meilleure qualité de communication : utilisateur peut clarifier ses exigences au fur et à mesure de l'avancement de son produit
- Meilleure visibilité : sur l'avancement des travaux
- Meilleur contrôle de la qualité : les tests sont effectués en continu
- Meilleure détection des risques
- Motivation et confiance de l'équipe
- Contrôle des coûts

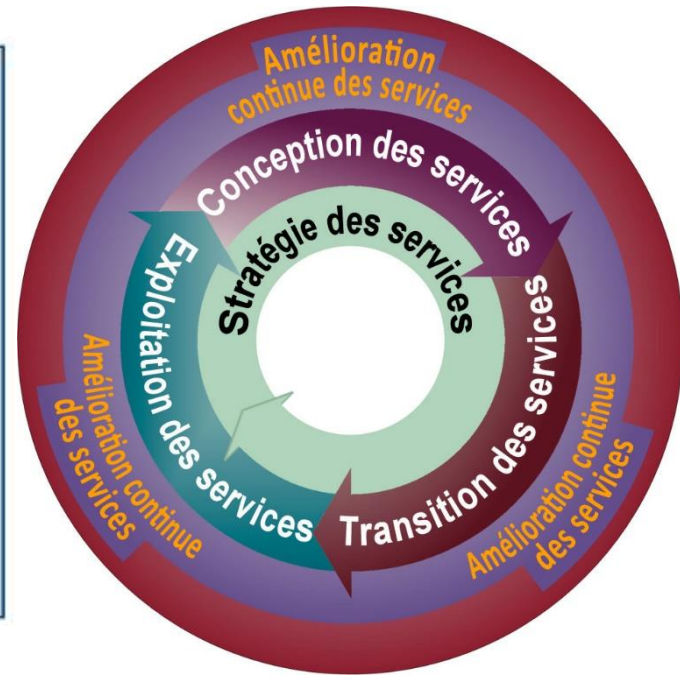
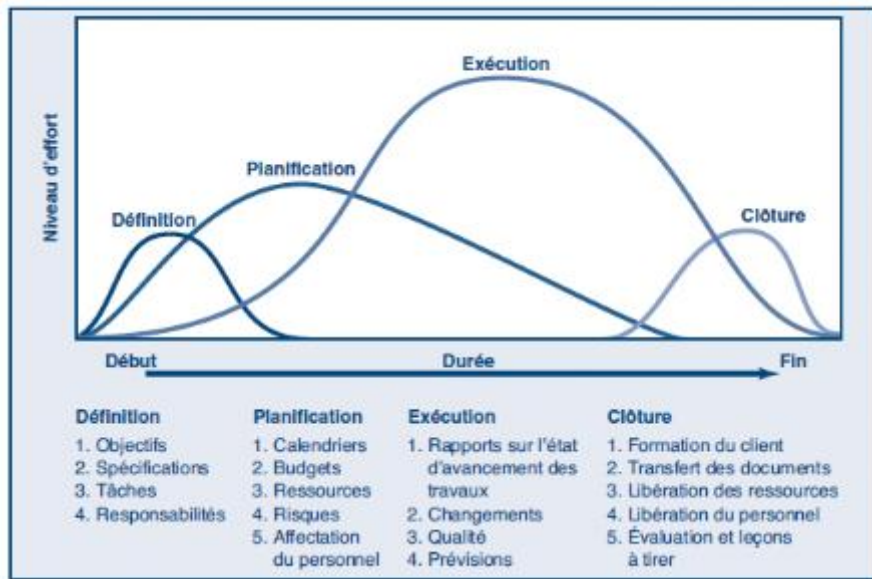
Vidéo résumé : <https://www.youtube.com/watch?v=kZTLIWkxFN4>

Cycle de vie d'un projet :

Décomposé en phases

Chaque phase s'achève par un ou plusieurs livrables (produit)

L'ensemble des phases du projet constitue le cycle de vie du projet



### Définition de l'ATS :

Décrit de façon structurée et arborescente, les éléments de solution à produire

Le planning du projet sera construit à partir de l'ATS

Les codes WBS permettront de faire une synthèse grâce aux logiciels de gestion de projet

Le pilotage du projet sera basé sur les réceptions. Les lots « recettables » apparaîtront ainsi nettement sur le planning

Faire attention à ne pas avoir plusieurs fournisseurs dans un même lot (problème de paiement, carreleur/plombier)

Avant le projet

- Constituer le projet par niveaux et par lots de travaux
- Permettre la codification des lots de travaux
- Permettre l'affectation des lots à des responsables techniques qui sont également responsables des coûts et des délais sur leurs parties respectives (métiers)

Pendant le projet

- Permettre la synthèse et faire apparaître les délais et dépenses relatifs aux lots, sous-systèmes à partir des informations des tâches élémentaires
- Organiser l'entreprise en groupe projet, en particulier, orienter les informations

Après la fin du projet

- Permettre de comparer les coûts des lots pour des projets analogues
- Tirer des enseignements statistiques pour les futurs projets

3 méthodes :

- Descendante : méthode de l'organisateur (on peut oublier des parties, souvent techniques)
- Ascendante, technicien
- Mixte, c'est la bonne méthode, il faut confronter les points de vue

Manifestation de cerfs-volants