

Projet développement, ingénieurs 2ème année

Attentes en matière de gestion de projet.

Vous avez eu des cours de gestion de projet avec différents intervenants au cours de cette année. Nous vous demandons à présent de mettre en œuvre ce que vous avez appris de manière concrète lors de votre projet développement.

Vous êtes libres dans le choix de votre méthode de gestion de projet. Mais vous devez respecter quelques grands principes listés ci-dessous.

Des intervenants vous épauleront dans cette gestion de projet lors de 2 séances de suivi. C'est également eux qui vous évalueront à la fin du projet sur la partie gestion de projet. Cette note comptera pour le cours management de projet.

Ils seront bien sûr à votre écoute et répondront à vos sollicitations, Chaque groupe aura un intervenant attitré.

A. Grands principes :

Organisation de l'équipe :

- Nommer un chef de projet qui sera responsable de la coordination.
 - Organiser le travail entre les différents membres de l'équipe. Attention, tous les membres doivent participer au développement informatique.
- Ne pas oublier de donner un nom à votre projet et un logo, cela permettra de vous identifier lors des démos du 17 mai.

Échanges avec le commanditaire :

- Être capables d'animer des échanges suivis et réguliers avec les commanditaires depuis la prise de contact initiale jusqu'à la remise des livrables.
- Être capables de clarifier les attentes avec le commanditaire et de fixer un plan d'action et de suivi avec lui ;
- Être capables de formaliser les échanges avec le commanditaire par la rédaction de compte-rendus qui lui soient envoyés également.

Vous devez échanger très régulièrement avec votre commanditaire.

Déroulement du projet :

- Être capable de planifier le développement de l'outil, d'établir un plan d'action des priorités, d'identifier les risques de dérapage (la gestion des dead lines doit être maîtrisée) ;
- Être capable de réaliser un PERT et un GANTT et de les mettre à jour si nécessaire ;
- Gérer les aléas en cours de projet ;
- [facultatif] Utilisation d'autres outils (poker planning, Kanban, si vous le souhaitez) ;
- [facultatif] Utilisation d'outils informatiques de votre choix pour communiquer entre vous (et avec votre commanditaire).

Vous devrez rendre à la fin du projet un bilan écrit de votre gestion de projet comprenant les différents éléments ci-dessus. 5 pages maximum hors annexes.

B. Des conseils pratiques pour vous aider à démarrer :

Quelques conseils de la part des intervenants qui vous suivront pour vous aider.

1. Adoptez une rigueur professionnelle dès le départ.

2 Commencez par une réunion de lancement (kick-off) avec le commanditaire, l'objectif est de clarifier les besoins, se mettre d'accord sur le plan d'action ainsi que le rétro planning.

3. A la suite de cette réunion rédigez une fiche de lancement avec :

- a) Présentation de la compréhension du besoin
- b) Présentation de la méthodologie utilisée pour répondre au besoin
- c) Liste des tâches
- d) Organisation de l'équipe projet
- e) Répartition des tâches
- f) Planning macro puis détaillé avec les jalons, les réunions, les dates de livraison...
- g) Outils de reporting : tableau des tâches, des risques, des livrables
- h)

4. Échangez très régulièrement avec votre commanditaire.

5. Faites des compte-rendus lors de chaque échange avec les commanditaires et envoyez ces compte-rendus à votre « coach » gestion de projet de manière à faciliter le suivi et le rendre plus pertinent pour vous.