

SLAM5

La musique est l'expression
de la passion

« MusicAtout »

Gestion de projet « MusicAtout »

Tout développement informatique s'inscrit dans une **démarche** de **PROJET**.

Un **projet** implique de respecter trois éléments :

- L'expression d'un **besoin**
- La définition du **résultat** qui satisfera ce besoin
- Une **démarche** : de l'expression du besoin au résultat attendu

*Exemple : le responsable du festival de musique classique souhaite un outil de gestion des concerts organisés sur une saison. ➔ **BESOIN***

*On rédige un cahier des charges des fonctionnalités attendues ➔ **RÉSULTAT***

*On établit un planning prévisionnel des étapes de validation, on répartit les tâches, on prévoit les phases de test, on budgétise ➔ **DÉMARCHE***

BESOIN

A l'origine du développement d'une application il y a un **BESOIN**

Le **besoin** est **clairement exprimé** par un **utilisateur** : **MOA (*)**

Exemple : le responsable de « MusicATout » souhaite mettre à disposition de ses techniciens un outil de gestion des salles et des bâtiments où sont produits les concerts d'une saison.

➔ Le développeur comprend qu'il va devoir « gérer » des informations concernant des salles et des bâtiments.

(*) MOA : maîtrise d'ouvrage = exprime le besoin, valide le résultat = utilisateurs.

RÉSULTAT

Le **RÉSULTAT** attendu doit faire l'objet d'une **analyse méticuleuse** afin d'être sûr que l'application répondra bien au **besoin exprimé**.

L'équipe chargée du développement, **MOE(*)**, détaille les fonctionnalités du système informatique en réponse au besoin exprimé par l'utilisateur.

Exemple : l'équipe de développement rédige les spécifications fonctionnelles et techniques :

- *diagramme UML des cas d'utilisation pour chaque fonctionnalité du système : ajout, suppression, modification d'une salle de concert, ajout, suppression modification d'un bâtiment, affichage de la liste des salles pour chaque bâtiment, ... ➔ **spécifications fonctionnelles***
- *Les IHM sont élaborées, les contrôles et tests spécifiés ➔ **spécifications techniques***

(*) MOE : maîtrise d'œuvre = exécute les tâches , développe = informaticiens.

DÉMARCHE

Le développeur va répondre au **besoin exprimé** en appliquant une **DÉMARCHE COHÉRENTE** :

- **Analyse** du système d'informations, puis **modélisation** de ce système
- Production d'une **base de données SLAM3**
- Création d'une **application** constituée de **programmes en langage à objets**, **tests** à tous les niveaux, mise en **production, maintenance** si de nouveaux besoins apparaissent, gestion éventuelle des incidents **SLAM4**

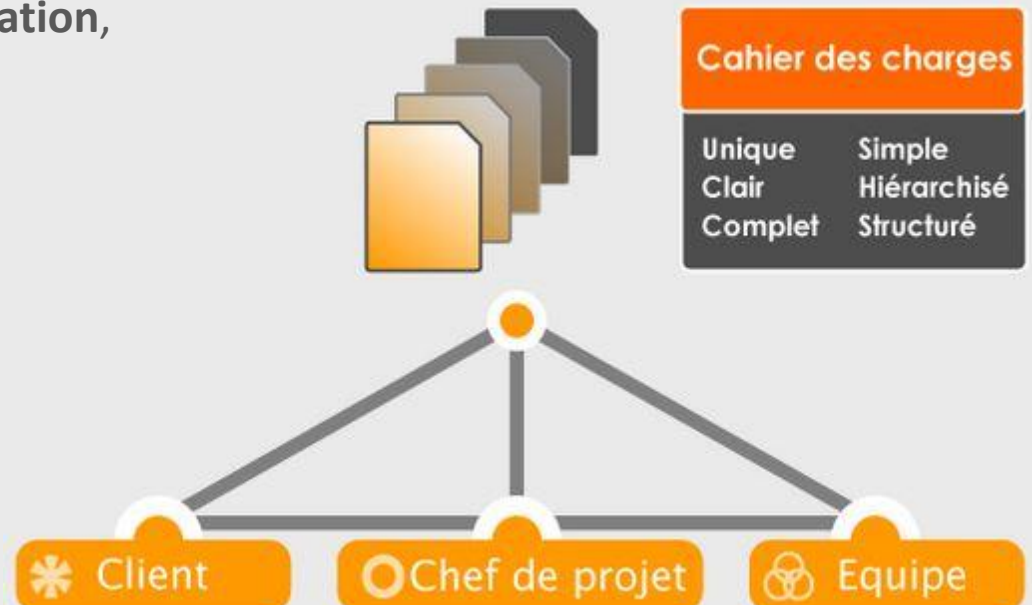
*Le développeur doit **bien comprendre** ce qu'on attend de lui pour **produire un résultat efficace** : réponse au besoin, ergonomie de l'application, maintenance facilitée, délai respecté, coût respecté → satisfaction de l'utilisateur.*

LE CAHIER DES CHARGES

Le **cahier des charges** est un document contractuel qui engage les parties MOA et MOE.

Y sont décrits avec précision :

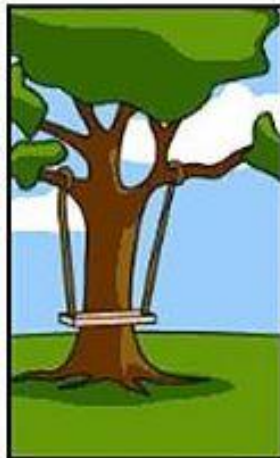
- Le **contexte** : entreprise cliente, activité, organisation, services,
- **L'existant** : système d'information, base de données, applications,
- Le **besoin** et les **résultats attendus** : description des **fonctionnalités**,
- Les modalités de **tests** et de **validation**,
- Le **planning** de réalisation.



Récréation ! ... Ce qu'il faut éviter à tous prix ...



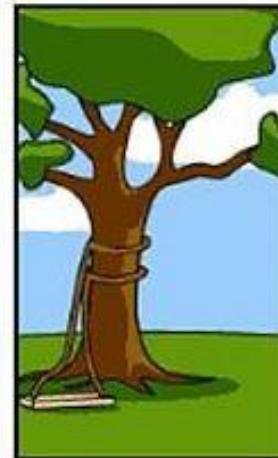
How the customer explained it



How the Project Leader understood it



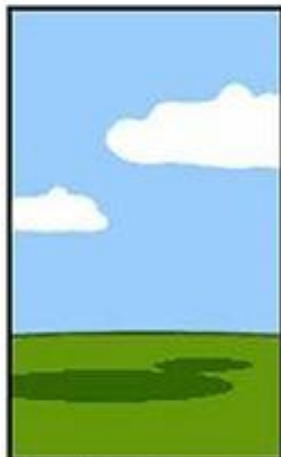
How the Analyst designed it



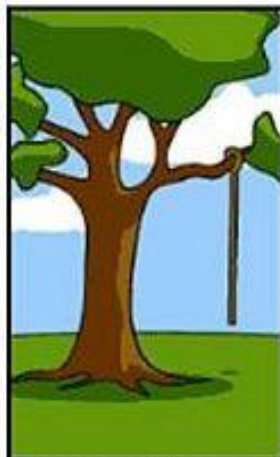
How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



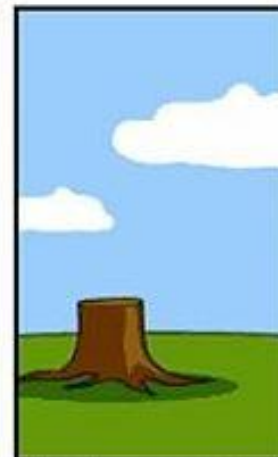
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What the customer really needed