Cours de Gestion de projet

Définition d’un projet WEB : projet informatique dont les livrables ont pour destination le web (réseaux internet)

A savoir : Le WEB évolue alors il faut que le code du projet évolue aussi ainsi que les compétences du salarié

Pourquoi ? 🡪Rentrer d’argent

Comment ? 🡪 Investissement, rigueur

🡪Fonctionnel et propre (beau),

🡪Visibilité (référencement)

🡪Réseaux sociaux (ex : la publicité sur les réseaux sociaux de « Nike »)

Pour un site Internet= il faut qu’il soit responsif afin que le client puisse l’utiliser en multiplateforme

Définition d’un budget : Ensemble des comptes d’une entreprise dédier à un projet

Pourquoi ? 🡪 Afin de ne pas dépenser trop dans un projet qui n’en vaut pas moins

Comment ? 🡪 Faire une échelle de nécessité du projet et pouvoir voir combien l’on dépense et combien l’on reçoit

!!A savoir !! : les salaires des employés (ex : faire venir des prestataires d’une autre entreprise peut couter entre 350€ à 2000€ par jour par employés)

Définition du ROI : Le roi est le retour de l’investissement, c’est-à-dire le gain/cout (toujours être <1), c’est pour ça qu’il faut budgétiser en étant crédible, en montrant notre sérieux, en ayant une bonne communication avec le client (LE FOND ET LA FORME)

Terme utiles à la gestion de projet :

-La définition d’un projet WEB

-Les enjeux d’un projet WEB :

🡪Financier

-Avant-projet : Frais de matériel ; Frais de licence

-Projet : Salaire, sous-traitant

-Post-projet : Maintenance …

🡪Technique : outils informatiques (logiciel, poste, serveur, pare-feu …)

🡪Humain : Les ressources (le nombre de personne touché par le projet ainsi que le nombre de personne travaillant dans le projet) ; les compétences ...

-Les contraintes d’un projet WEB :

🡪Définition d’une contrainte de projet : Les contraintes d’un projet peuvent être de différents ordres : L’ensemble de ces éléments doit être étudié le plus tôt possible car conditionnent la possibilité ou pas de réaliser le projet. Prenons l’exemple de la création d’un site internet pour une entreprise

🡪Contrainte récurrente : la compatibilité sur les différents systèmes d’exploitation (site pour savoir les compatibilités de JavaScript : [JavaScript | MDN (mozilla.org)](https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/JavaScript#outils_ressources))

🡪Les accessibilités : (pour les aveugles, les sourds …)

🡪Duré du chargement (possible réduction du duré de chargement d’un page par exemple)

🡪Obligation règlementaire (CNIL, RGPD…)

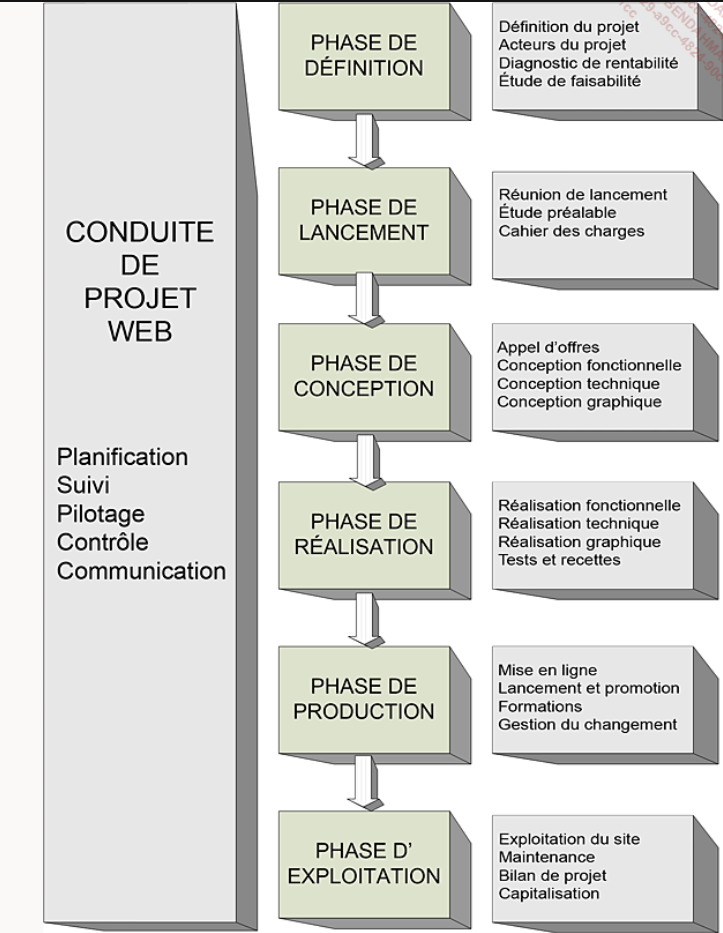
* + Propriété intellectuelle (droit à l’image)
  + Analyse de l’existant

Définition de l’arbitrage d’un projet WEB :

- Il est la pour s’assurer que les ligne de cout soit respecter (le budget)

-Garantir les délais et ka qualité (phase de test )

Conduite de projet :



Les différents types de projet WEB :

🡪 Site WEB statique : les pages web sont envoyer à l’utilisateur tel quelles sont stocker sur le serveur web

🡪Site WEB dynamique : les sites dont le javascript est prépondèrent, les application WEB

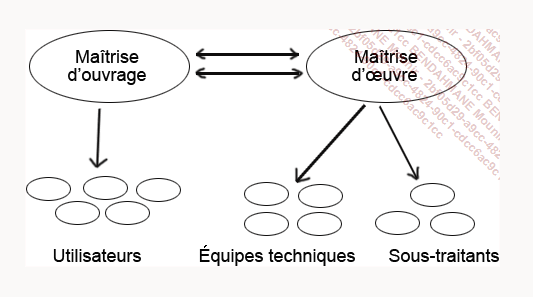
🡪Les Extranets

🡪Les Intranets

Les Acteurs d’un projet :

-Définition de MOA : La maitrise d’ouvrage 🡪 personne responsable au bon fonctionnement du projet (Post-projet, relation avec les utilisateurs…)

-Définition de MOE : La maitrise d’œuvre 🡪 personne responsable des équipes techniques et des sous -traitant



Définition du chemin critique : **Un chemin critique est un ensemble d’opérations ou de projets interconnectés qui doivent tous être réalisés avant que le projet puisse être achevé. Il s’agit du chemin le plus long (c’est-à-dire le chemin dont la durée est la plus longue) du début à la fin du projet.**

Les 3 types de ressources :

-Travaille des personnes, ressource humaine, heures

-Consommable

-Frais de déplacement et cout éventuelle

Macro-planning sur l’ensemble du projet et avoir une vue d’ensemble du projet

Définition d’un Macro-Planning : est un**planning simplifié qui représente les jalons-clés du projet, ainsi que les dates de début et de fin pour chacune de ces activités**. Il doit être synthétique, facile et rapide à lire, et est le plus souvent présenté lors de la réunion de lancement projet.

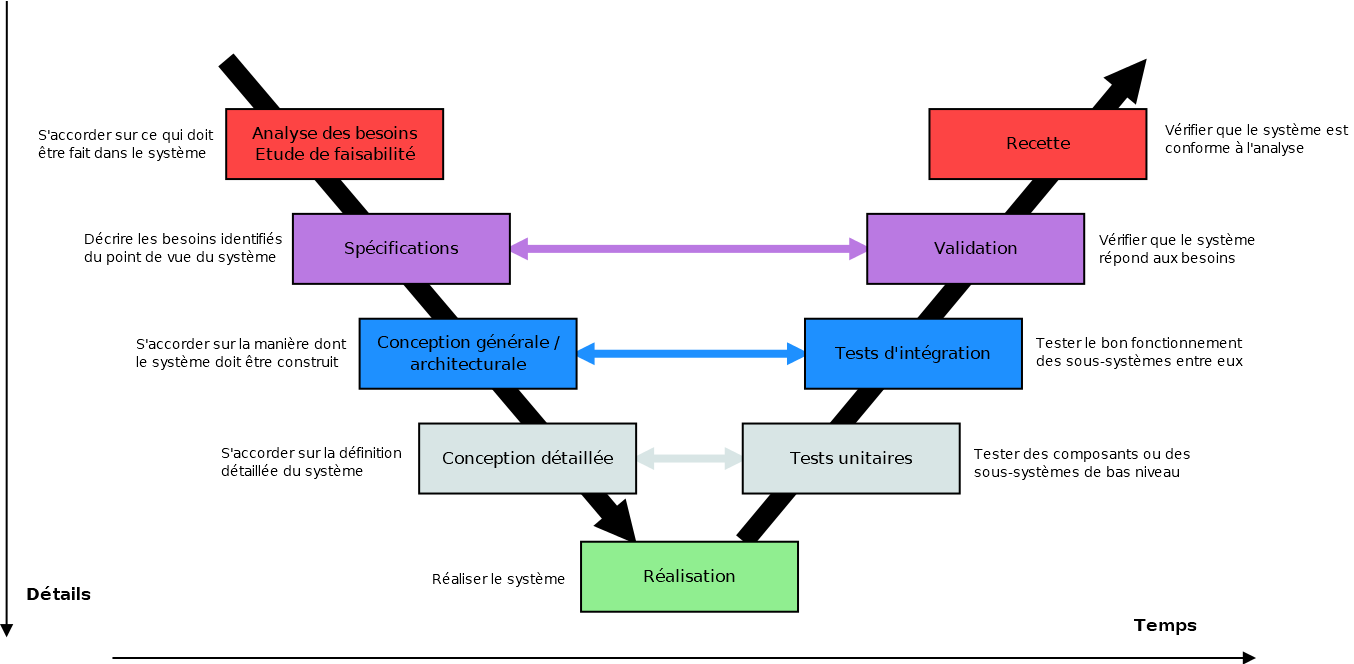
Les méthodologies de gestion de projet :

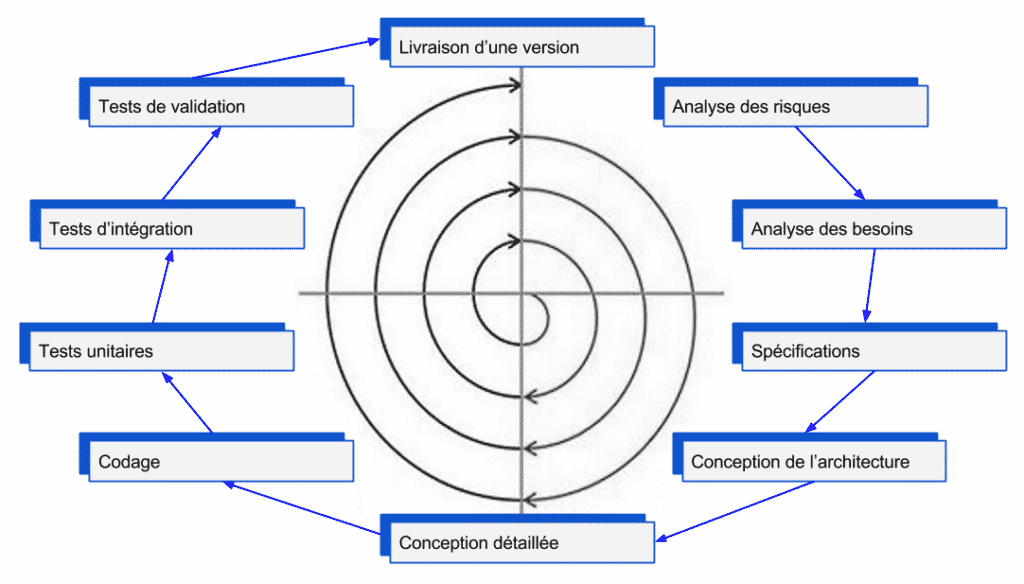
Chef de projet : va utiliser la méthode la plus adapté a son projet et surtout la plus adaptée a son organisation

* Le modèle en cascade : Lorsqu’une étape est terminée on enchaine sur une autre
  + Analyse (1er) 🡪besoin du client
  + Conception (2eme ) 🡪 création du produit( théorique)
  + Planification (3eme)
  + Réalisation (4eme)
  + Vérification (5eme)🡪test et recette
  + Mise en production (6eme)
  + Maintenance (7eme)

Une image contenant texte, capture d’écran, signe

Description générée automatiquement

Modele cycle en V : Cette methode est un deriver de la précedente et son but est de pallier u manque de flexibilite de la methode en cascade

*  Le modèle en spirale : est un**mode opératoire de développement logiciel** inventé par Barry W. Boehm en 1986. Il part du principe que le développement d'applications représente un cycle itératif, qui doit être répété jusqu’à ce que le but fixé soit atteint.

Les méthodes agiles : Le client est impliqué tout au long de la conception du produit final, le besoin initial peut changer pour s’adapter à tous les changements et difficultés rencontre. Les objectifs se fixe successivement et à chaque objectif atteint on se fixe un autre avec l’aide du client.