



Gestion de Projets

s.idbraim@uiz.ac.ma

Master Spécialisé Offshoring des Technologies de l'Information
A.U. 2017 - 2018

Références bibliographiques

- Project Management Body of Knowledge PMBOK, guide du Project Management Institute
- Piloter les risques d'un projet, H. P. Maders, J. L. Masselin, collection gestion de projet, édition EYROLLES
- Gestion de Projet vers les méthodes agiles, V. Messenger Rota, édition EYROLLES
- Management de projet, M. Lassagne, ENS Cachan
- Conduite de projets informatique, principes généraux et techniques, V. Prince, Université Montpellier 2, UFR des Sciences, département informatique
- Management et Gestion de projet, M. EMERY
- Processus de développement :Cycles de vie, L. du Bousquet, université Joseph Fourier.
- Management de projets: Animation d'équipe et motivation, R. Bachelet, école centrale de Lille Villeneuve d'Ascq
- Gestion de projet, D. Szalkowski, Formateur Consultant
- Gestion de projet, I. Daoudi, Ecole Nationale Supérieure d'Electricité et de Mécanique

plan

- **1. Introduction à la gestion de projet**
 - 1.1 Notion de Projet
 - 1.2 Cycle de vie d'un projet
 - 1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »
 - 1.4 Etapes d'élaboration d'un projet
 - 1.5 Conditions de succès d'un projet
- **2. Gestion d'un projet informatique**
- **3. Management du projet**
- **4. Analyse de risque et suivi du projet**

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Définition 1:

Un projet consiste à vouloir réaliser une **idée** ayant un caractère **nouveau**.

- Cette réalisation est unique
- Elle est éphémère
- Il faut un certain temps pour la réaliser

Définition 2:

Un projet est une **entreprise temporaire** décidée dans le but de créer un **produit**, un service ou un résultat **unique**

- Entreprise: les ressources, le budget et les risques encourus.
- Temporaire: tout projet a un début et une fin déterminés.
- Produit, service ou résultat unique: des livrables uniques, une application logicielle, de la documentation, etc

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Définition 3:

Un projet = **image** d'une situation, d'un état que l'on pense atteindre.

« Petit Robert »

Définition 4:

Toute **activité** réalisée une seule fois, dotée d'**un début et une fin** déterminés et qui vise à créer **un produit ou un savoir unique**

« Projet Management Institute (PMI) » (www.pmi.org)

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Comment transformer une idée en un projet?

- 1. Transformer l'idée en objectifs
 - Techniques : Ce qu'on veut faire
 - Délai : En combien de Temps
 - Coût : Avec quel budget
- 2. Définir les moyens nécessaires
- 3. Prévoir l'organisation et la gestion du projet

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Comment transformer une idée en un projet?

Cela s'applique:

- Aux idées les plus simples :
 - Organisation d'une formation,
 - Un investissement à réaliser dans une entreprise,
 - Organisation d'une journée
 - Etc.
- Aux idées les plus complexes
 - La construction d'un complexe industriel
 - La construction d'un aéroport
 - La construction des autoroutes
 - Etc.

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Caractéristiques d'un projet

- **Délai**
Un projet à une durée limitée, un début et une fin
- **Des objectifs clairement définis :**
Le projet répond à une demande spécifique, les objectifs à atteindre devant être les plus clairs possibles
- **Des contraintes:**
Les moyens financiers, matériels et humains attribués pour atteindre les objectifs sont limités; les délais également
- **Unique**
Un projet répond à un besoin unique et singulier, il nécessite donc de la créativité
- **Complexe**
Un projet est complexe et exige la coopération et la gestion d'un grand nombre d'intervenants

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Caractéristiques d'un projet

- **Taille**
Budget, Nombre d'heures de travail, durée...
- **Nature**
Industriel, artistique, sportif, humanitaire,...
- **Collectif ou individuel**
- **Pluridisciplinaire ou spécialisé**
- **Ouvert ou fermé**
Etude de méthodes, de concepts, ...
Applications très précises
- **Objectif unitaire ou non**
Développement d'un produit destiné à être fabriqué en série
- **Projet principal ou sous projet**

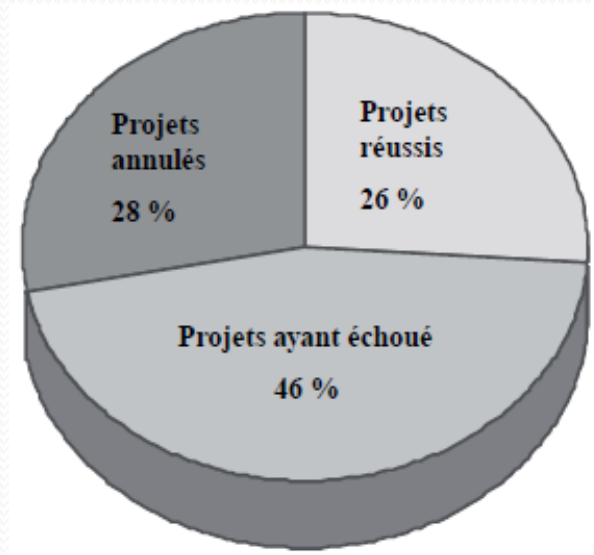
1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Quelques chiffres sur les projets informatique

D'après Standish Reports (2012)

- Le taux de réussite des projets



1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Les raisons (Blog Modernisation des systèmes Legacy)

- Implication insuffisante des usagers;
- Mauvais travail d'équipe;
- La méthodologie de développement n'est pas la bonne;
- Mauvaise gestion des risques tout au long du projet;
- Un calendrier de développement trop optimiste pour convaincre la haute direction d'aller de l'avant;
- Ne pas revenir régulièrement sur l'estimation faite en début de projet et faire approuver l'estimation mise à jour
- Mauvaise définition des spécifications et exigences de l'application à développer;
- Ajout de spécifications durant le projet;
- etc.

Aborder un **projet sans méthode et sans outil**, c'est réaliser des travaux sans connaître le besoin. C'est donc donner une réponse sans avoir la question

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Quelques règles en matière de gestion de projet

- Déterminer précisément les contraintes et les limites
- Pas de projet sans analyse préalable des coûts
- Détermination de la "deadline" en terme de délais
- Ne pas confondre moyens et objectifs
- Mieux vaut arrêter un projet que d'en changer les objectifs
- Les circonstances ne peuvent pas changer les objectifs
- Gestion du changement : ne pas confondre causes et effets
- Accepter une prise de risque minimale et maximale de 20% : ne pas tenir compte des 20% et se concentrer sur les 80%
- Un chef de projet doit être extérieur au champ de la technique
- etc.

1. Introduction à la gestion de projet

1.1 Notion de projet

Exemples de projet

- Etude, expertise
- Projets de recherche et de développement de produits nouveaux
- Projets d'urbanisme et de développement sociaux (Construction hôpital, maison de retraite,...)
- Projets de rénovation (mosquée, église...)
- Projets informatiques et de développement logiciel
- Projets artistiques, tels que le montage d'un spectacle ou d'une exposition
- Voyage, mariage
- Etc..

plan

- **1. Introduction à la gestion de projet**
 - 1.1 Notion de Projet
 - **1.2 Cycle de vie d'un projet**
 - 1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »
 - 1.4 Etapes d'élaboration d'un projet
 - 1.5 Conditions de succès d'un projet
- **2. Gestion d'un projet informatique**
- **3. Management du projet**
- **4. Analyse de de risque et suivi du projet**

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Définition :

Un cycle de vie du projet est **un ensemble de phases**, habituellement en séquence et parfois en chevauchement, dont le nom et le nombre sont déterminés par les **besoins de management** et **de maitrise de l'organisation**, également, par la **nature** du projet lui-même et par son **domaine d'application**

« Projet Management Institute (PMI) » (www.pmi.org)



Cycle de vie d'un projet et cycle de vie d'un produit?

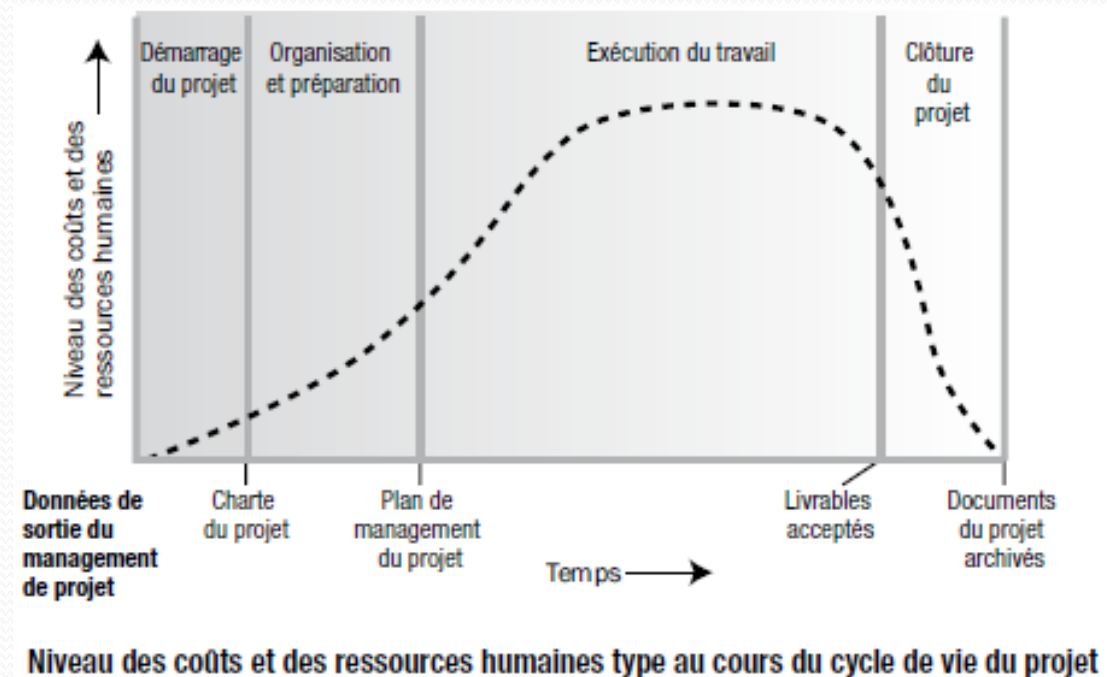
Un ou plusieurs cycles de vie de projet sont englobés dans le cycle de vie d'un produit

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

La structure du cycle de vie de tous les projets, qu'ils soient de grande ou de petite taille, simples ou complexes, peut être schématisée de la façon suivante (PMI):

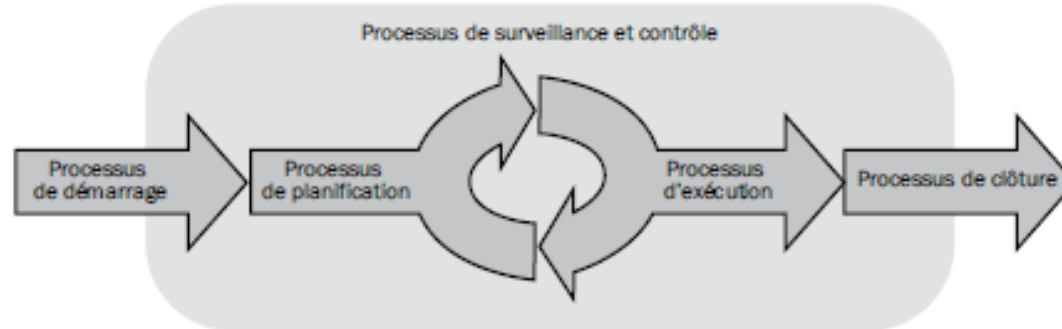
- ❖ démarrage du projet,
- ❖ organisation et préparation,
- ❖ exécution du travail du projet, et
- ❖ clôture du projet.



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

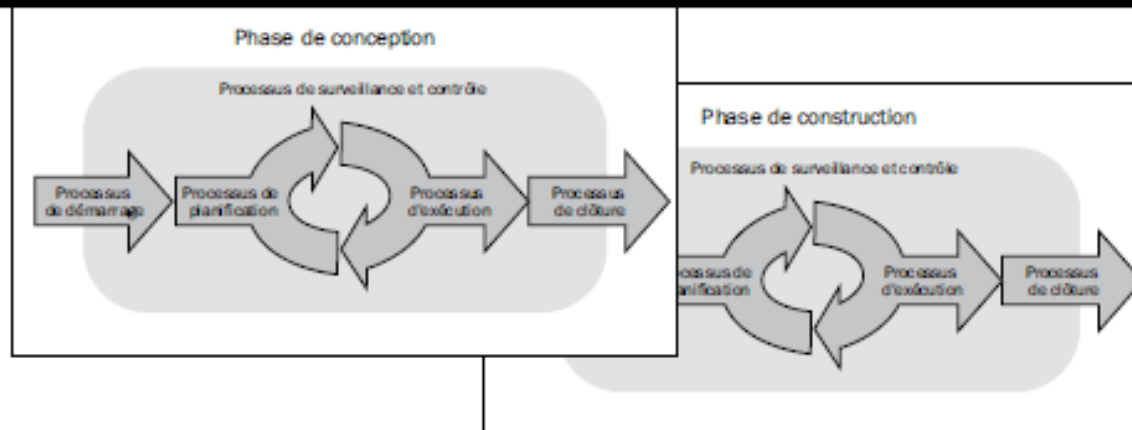
Une approche pour le management de l'installation d'un réseau de télécommunications



Une approche pour l'assainissement d'une décharge de produits dangereux



Approche possible pour la construction d'une nouvelle unité de production



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Différents modèles de cycle de vie

- Modèles classiques (méthodes traditionnelles)
 - Modèle en cascade
 - Modèle en V
- Modèles Prototypage
 - Modèle incrémental
 - Modèle en spirale
- Méthodes agiles (sujet d'exposé)
 - Exemple : Scrum

1. Introduction à la gestion de projet

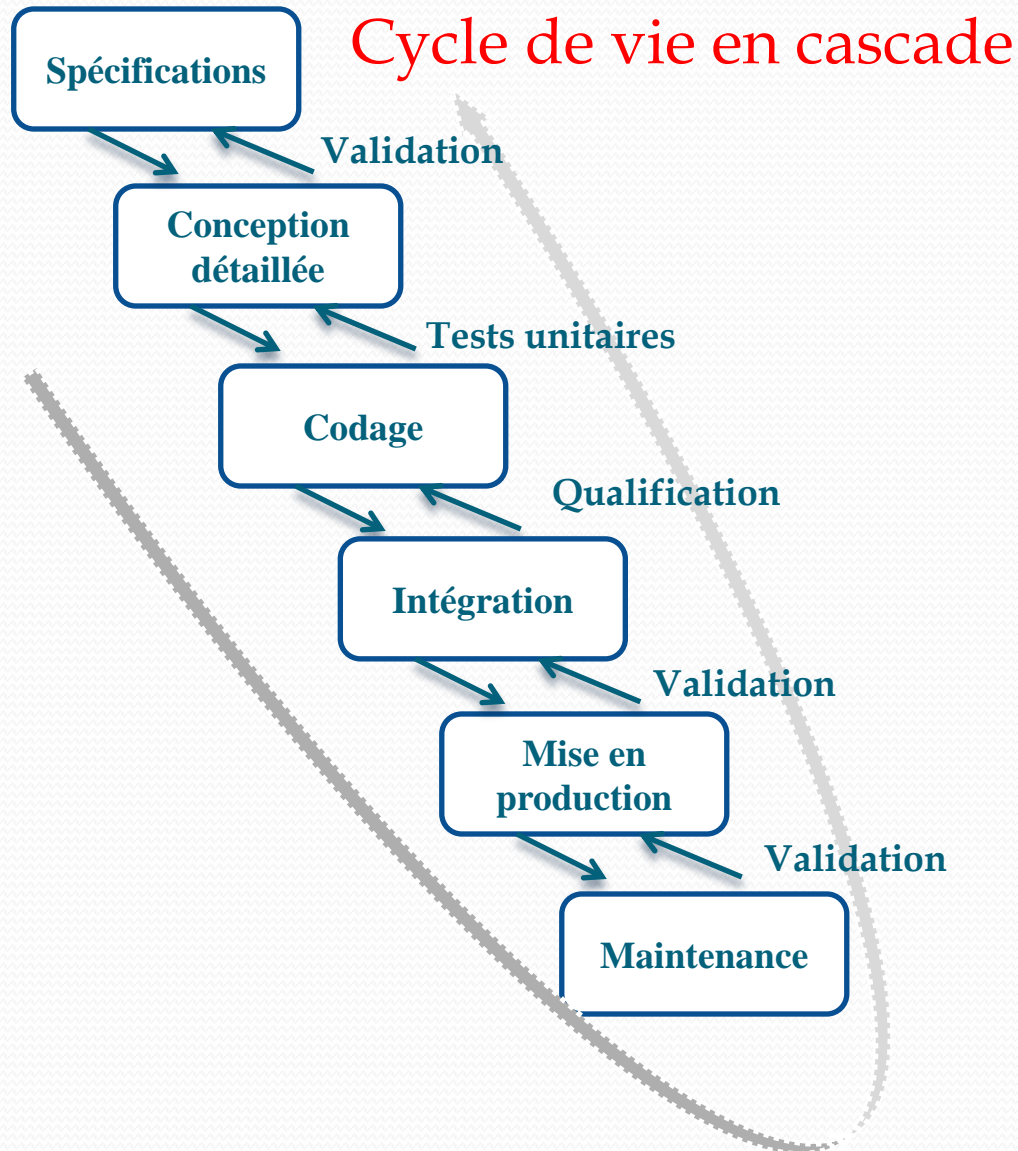
1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en cascade

- Mis au point en 1966
- Formalisé en 1970 (Royce)
- le développement du projet s'effectue d'une manière strictement séquentielle
- Les résultats sont définis sur la base des interactions entre étapes
- Vérification de chaque phase avant de passer à la suivante
- Production de documents (livrables) à l'issue de chaque phase

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en cascade

Limites

- La vérification du bon fonctionnement du système est réalisée trop tardivement
- Fort coût de correction des erreurs en particulier si elles sont découvertes tardivement
- Pas de prise en compte de l'évolution
- Inadapté au développements en équipe ou des projets de grande taille

Cause de l'échec de nombreux projets

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en V

- Standard des années 1980 (Goldberg)
- Dérive du modèle en cascade : les tests et les logiciels sont effectués de manière synchrone
- Avec toute décomposition doit être décrite la recomposition
- Toute description d'un composant est accompagné de tests
- Importance des procédures de validation
- 2 branches:

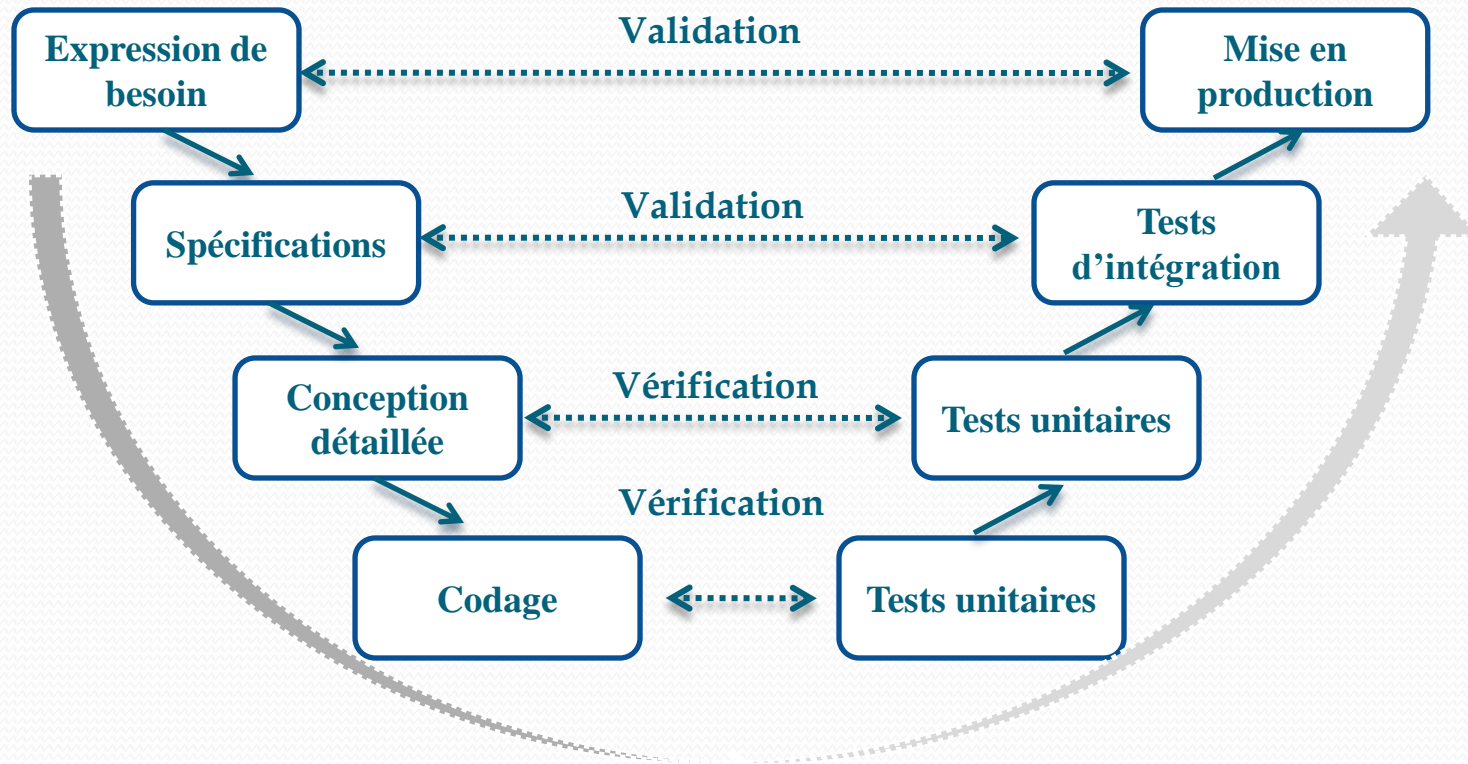
Gauche (Top-Down): Décomposition du projet

Droite (Bottom-Up): Intégration et tests

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en V



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en V

Avantages

- Simple et facile à comprendre
- Force la documentation: une phase ne peut se terminer avant qu'un document soit validé
- Le test est inhérent à chaque phase

Les limites

- La vérification du bon fonctionnement du système est réalisée trop tardivement
- Très coûteux si les erreurs sont constatées
- Ne marche que si les exigences sont stables et le problème est connu

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

La nature **changeante** d'un projet

- Le changement est inévitable
 - L'environnement technique et économique évolue
 - Les besoins et les souhaits des clients changent
 - Les priorités du management aussi
- les méthodes en cascade ne marchent pas
- On ne peut pas attendre de tout savoir pour commencer

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie incrémental

Diviser le projet en incréments



Un incrément = une sous partie fonctionnelle cohérente du produit final



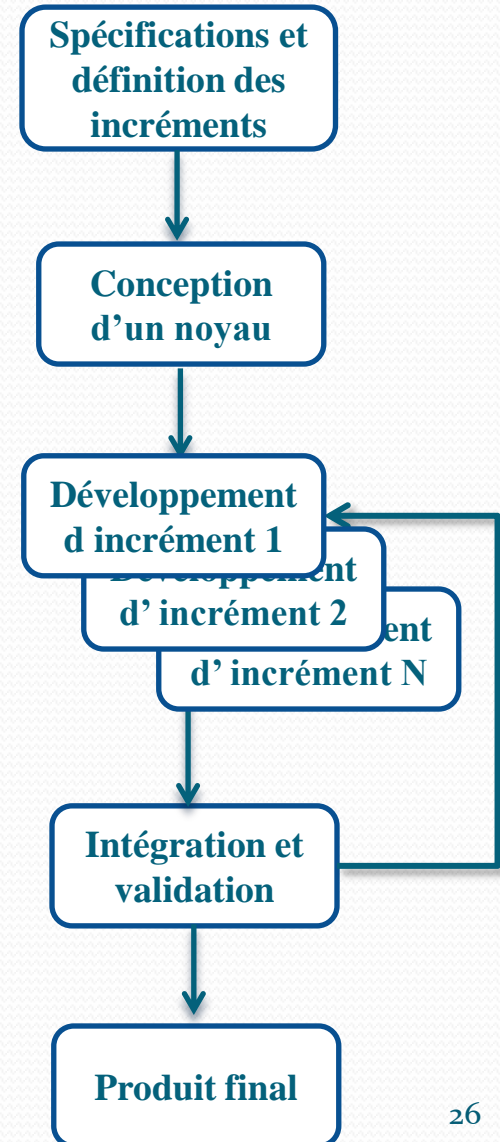
Chaque incrément ajoute de nouvelles fonctions



Chaque incrément est testé comme un produit final



Les incréments sont définis a priori (classification des exigences – par le client si possible)



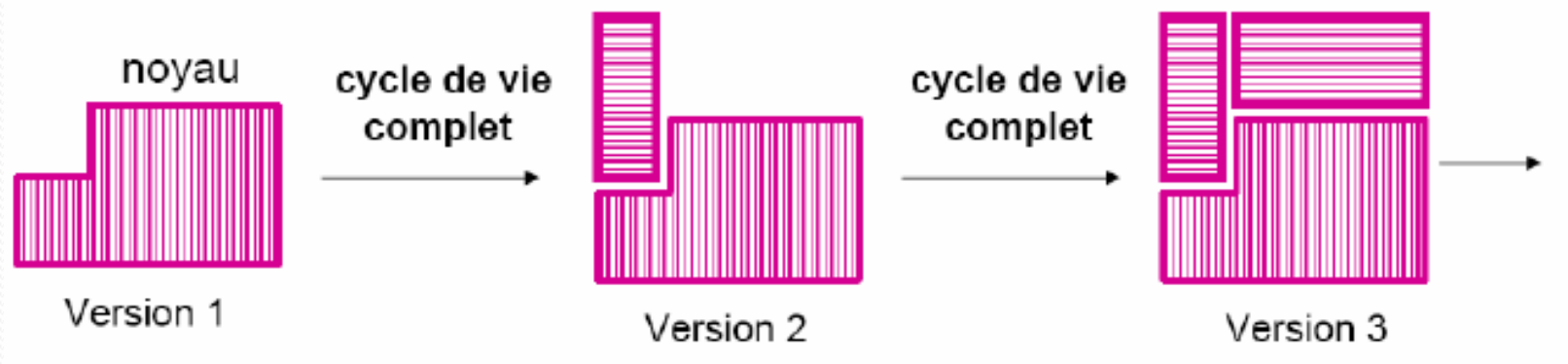
1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie incrémental

Modèle incrémental – 1 : Architecture évolutive

- La première version constitue le noyau
- Les versions suivantes s'appuient sur l'existant et étendent l'architecture
- Chaque version donne lieu à un cycle de vie complet



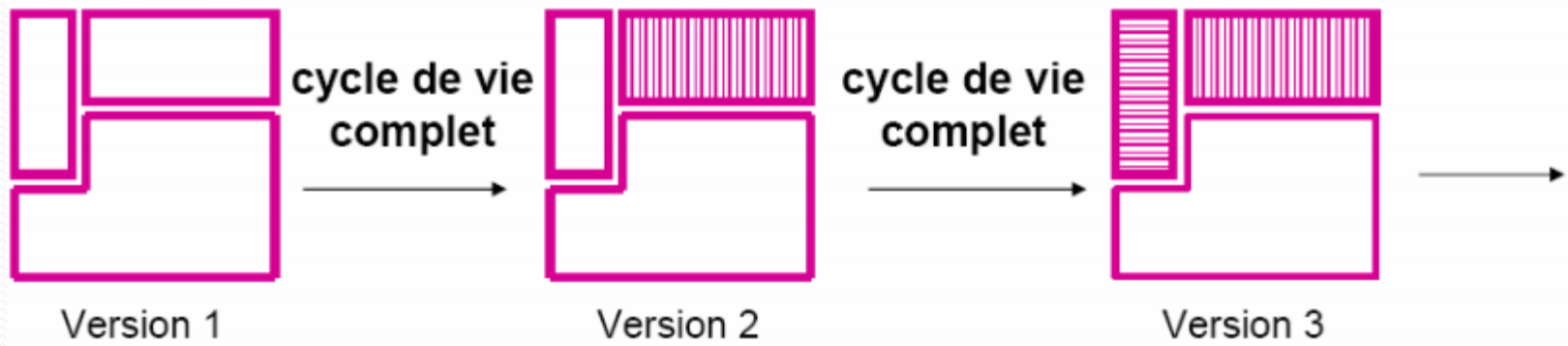
1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie incrémental

Modèle incrémental – 2 : Architecture stable

- La première version fournit une enveloppe complète
- Chaque nouvelle version fournit un ou plusieurs sous système en respectant l'architecture
- Le développement en parallèle est possible (surtout pour les incréments)



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie incrémental

Avantages

- Une première version du système est fournie rapidement
- Les clients peuvent ajouter des exigences à tout moments

Les limites

- Réalisation trop complexe: difficile de concevoir une architecture stable dès le début
- Difficulté de définir les incréments (peu d'incrément on se rapproche du modèle en cascade, Trop d'incrément → difficile à gérer)
- Incréments réutilisables inadaptés

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

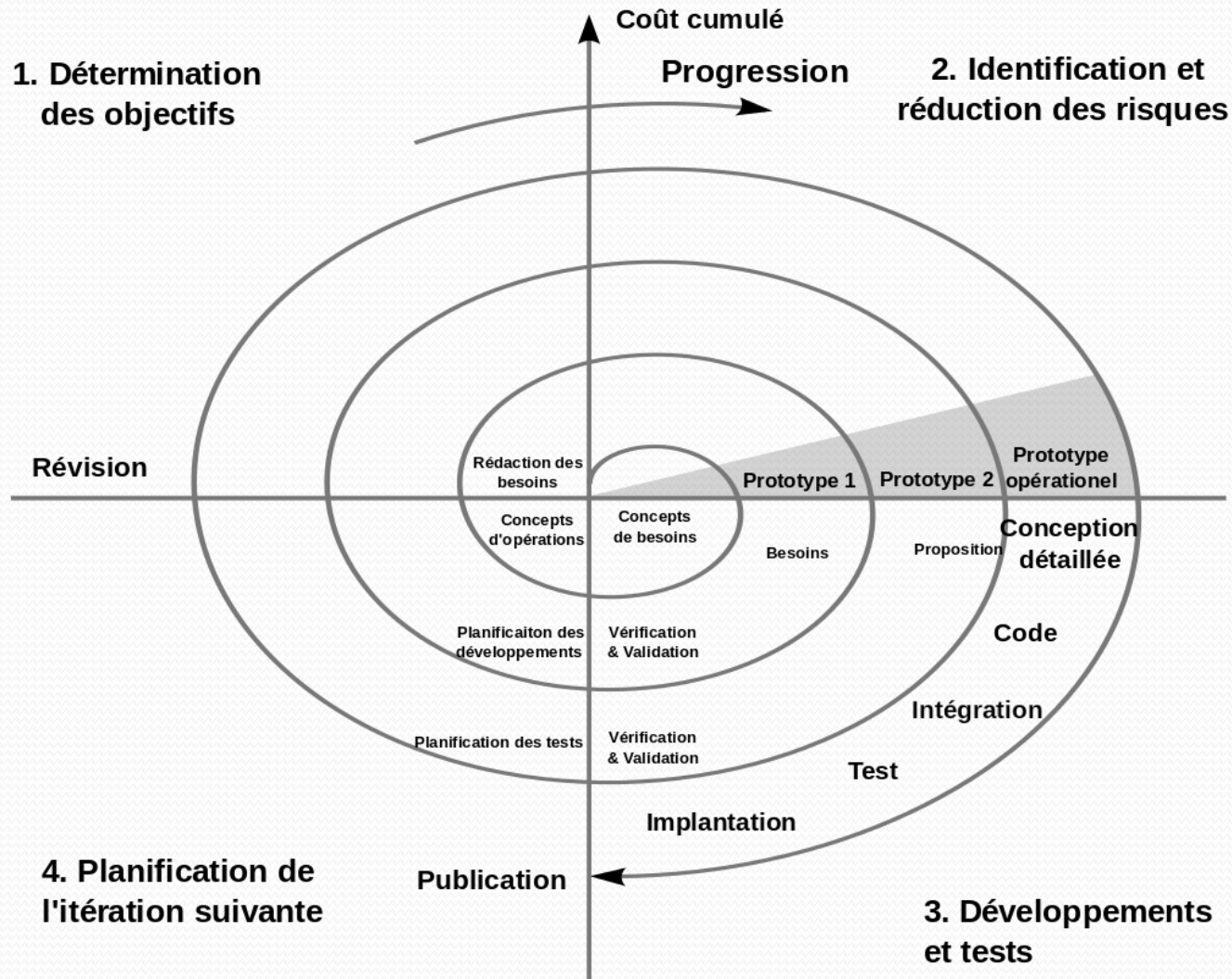
Cycle de vie en spirale

- Boehm1988
- Le cycle de vie est représenté à l'aide d'une spirale
- Chaque boucle représente une phase du développement
- La boucle la plus interne traite des premières phases (faisabilité). La plus externe traite de la livraison
- Chaque cycle de la spirale se déroule en quatre phases:
 1. spécification des contraintes et objectifs.
 2. conception et résolution des problèmes
 3. développement et vérification de la solution retenue (un modèle cascade ou en V peut être utilisé ici)
 4. revue des résultats et vérification du cycle suivant.
- Nombre de cycles est variable

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale

- Reconnaissance explicite de la notion de risque
- Le modèle en spirale est en fait un méta-modèle
- Il offre un cadre où chaque boucle doit être instanciée
- On peut par exemple créer
 - Une boucle de faisabilité
 - Une boucle de prototypage
 - Des boucles de développement itératif, etc.
- Il faut alors trouver le bon modèle de processus pour chaque boucle !

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Cahier des charges

- Un logiciel pour gérer les emprunts de documents dans une nouvelle bibliothèque très moderne qui possèdera des ouvrages de toutes natures (dont multimédia)
- Le logiciel devra permettre la visualisation, l'emprunt, le téléchargement et la réservation des ouvrages.
- Le logiciel devra utiliser les dernières avancées des NTICs
- Les futurs utilisateurs sont très motivés mais ne savent pas exactement à quoi s'attendre (ils ne connaissent pas les NTICs)

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Problèmes

Difficultés liées à ce projet:

- C'est un produit nouveau
- On ne peut pas se baser sur un produit existant
- Nouveaux types de documents
- Nouveaux types de consultation (téléchargement)
- Utilisation de technologies nouvelles est immatures
- Besoins client à affiner

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Approche retenue

Approche itérative avec 5 incréments (ou boucles)

- Incrément 1 : étude de faisabilité
- Incrément 2 : prototypage
- Incrément 3 : fonctions de visualisation
- Incrément 4 : fonctions d'emprunt et de téléchargement
- Incrément 5 : fonctions de réservation

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Premier incrément

Objectifs

- Étude de faisabilité
- Focalisation sur la technologie → ce n'est pas un prototype
- Trouver les alternatives technologiques si problème

Identification des risques

- Connaissances techno. Insuffisantes → formations immédiates

Planification et réalisation

- 1 mois de travail + 1 semaine de formation
- 2 personnes (répartition des points à travailler)

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Second incrément

Objectifs

- Construction d'un prototype
- Proposer des IHMs « innovantes »

Identification des risques

- Connaissances métier insuffisantes → planification de réunions

Planification et réalisation

- 2 mois de travail
- 4 personnes

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Troisième incrément

Objectifs

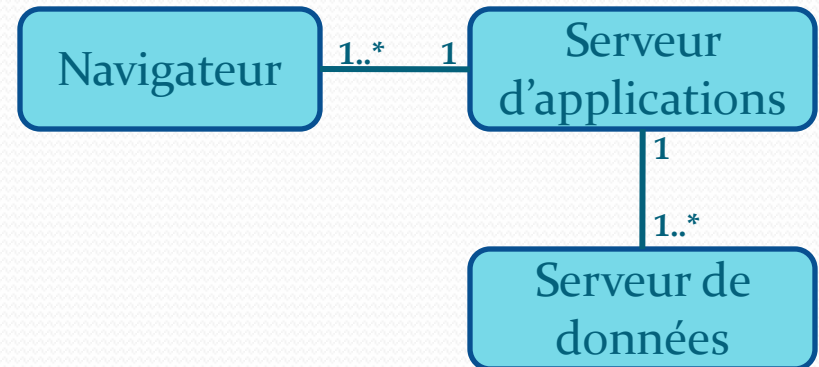
- Définition d'une architecture stable d'intégration
- Réaliser la fonction de visualisation

Identification des risques

- Accès à la base de données des documents → duplication d'une partie de la base

Planification et réalisation

- 6 mois de travail
- 6 personnes



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Quatrième incrément

Objectifs

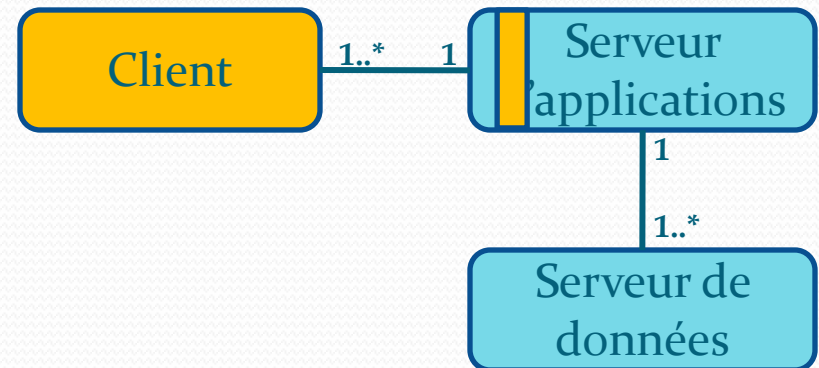
- Reprendre (et mettre à jour) l'architecture existante
- Réaliser les fonctions d'emprunt et de téléchargement

Identification des risques

- Problème de sécurité → contacter des experts et affiner les besoins

Planification et réalisation

- 9 mois de travail
- 6 personnes



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Cycle de vie en spirale (Exemple)

Cinquième incrément

Objectifs

- Reprendre (et mettre à jour) l'architecture existante
- Réaliser la fonction de réservation

Identification des risques

- Crainte de retard → négociation avec les clients pour identifier le meilleur palliatif
- Performance → adaptation de l'architecture

Planification et réalisation

- 6 mois de travail
- 6 personnes

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

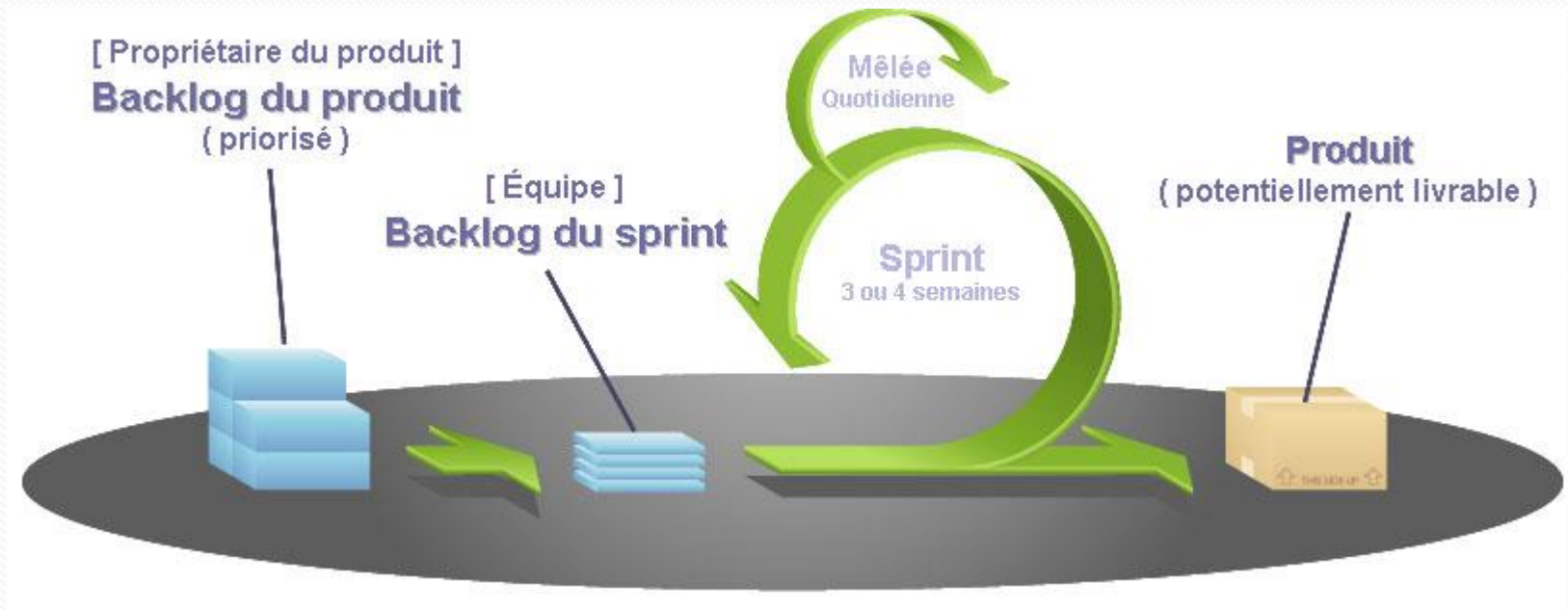
Plusieurs méthodes agiles

- XP : eXtreme Programming
 - Kent Beck, 1999 : focus sur la construction
- SCRUM : mêlée en rugby
 - Met l'accent sur la pratique des réunions quotidiennes
- RUP : Rational Unified Process
 - Vue globale, pour les gros projets
- ...

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Scrum



1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Synthèse

- Un cycle de vie apporte stabilité, contrôle et organisation à une activité qui peut vite devenir chaotique
 - ✓ meilleure estimation des coûts et besoins
 - ✓ meilleure coordination
 - ✓ meilleure productivité
 - ✓ meilleure visibilité et compréhension
- Adopter et appliquer un cycle de vie est un signe de maturité pour une entreprise

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Synthèse

Lequel choisir ?

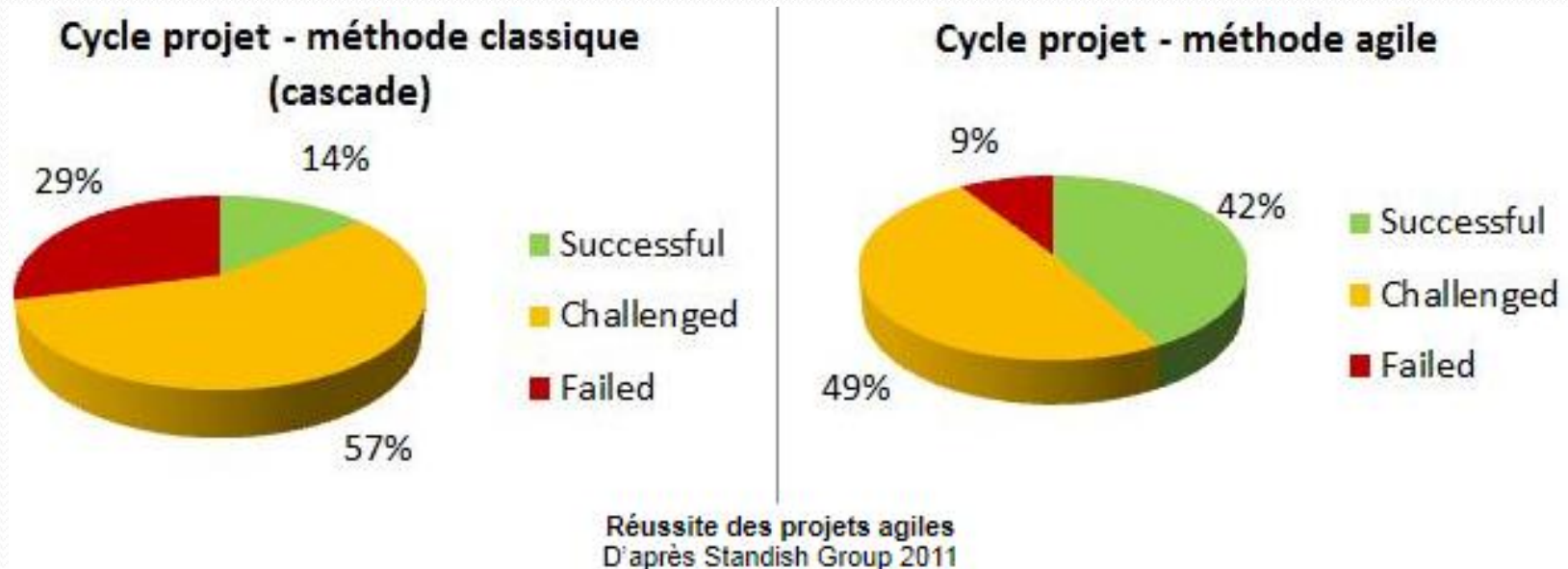
- Pas de modèle idéal
 - Cascade : risqué pour les projets innovants
 - Evolutif : coûteux pour les projets clairs dès le début
- Pour les projets de taille petite ou moyenne
 - Une approche incrémentale est souvent plus appropriée
- Pour les grands projets (multi-sites, multi-équipes)
 - Approche mixte intégrant des aspects des modèles évolutifs et des modèles en cascade.

1. Introduction à la gestion de projet

1.2 Cycle de vie d'un projet

Synthèse

Lequel choisir ?



plan

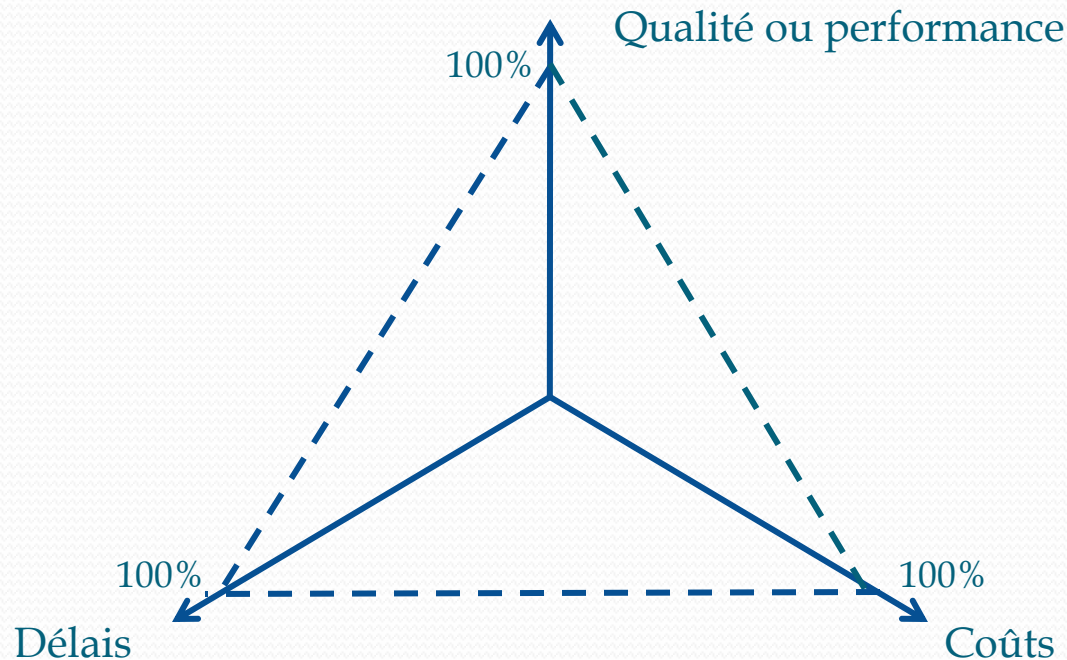
- **1. Introduction à la gestion de projet**
 - 1.1 Notion de Projet
 - 1.2 Cycle de vie d'un projet
 - 1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »
 - 1.4 Etapes d'élaboration d'un projet
 - 1.5 Conditions de succès d'un projet
- **2. Gestion d'un projet informatique**
- **3. Management du projet**
- **4. Analyse de risque et suivi du projet**

1. Introduction à la gestion de projet

1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »

Triptyque QCD ou qualité globale

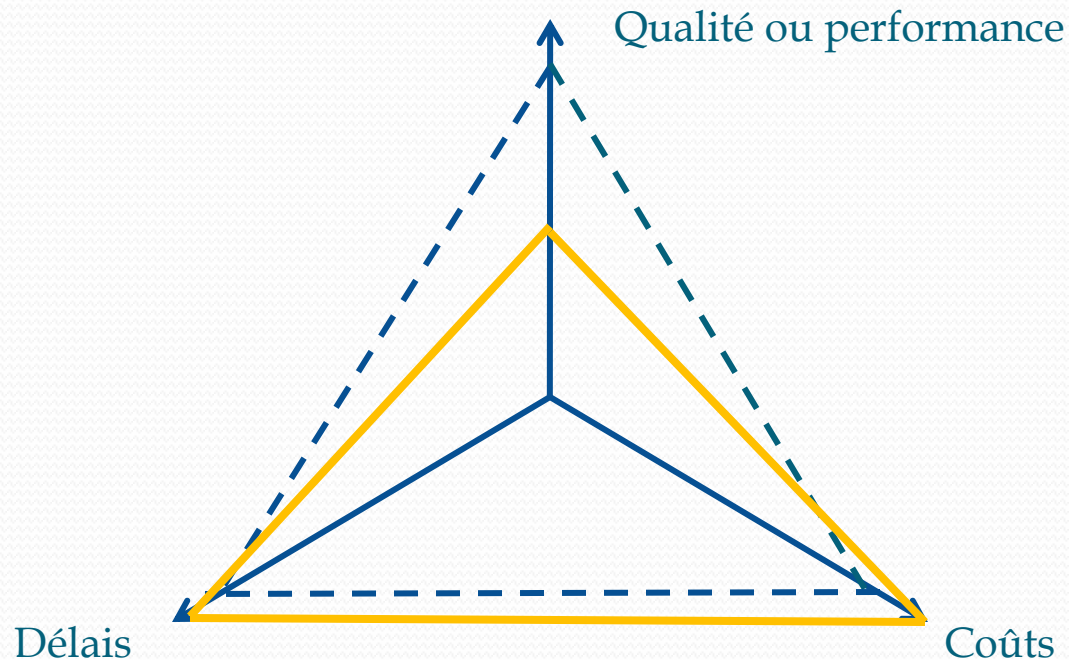
- Q : qualité technique et technologique (performance),
- C : qualité financière (maîtrise des coûts),
- D : qualité temporelle (maîtrise des délais)



1. Introduction à la gestion de projet

1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »

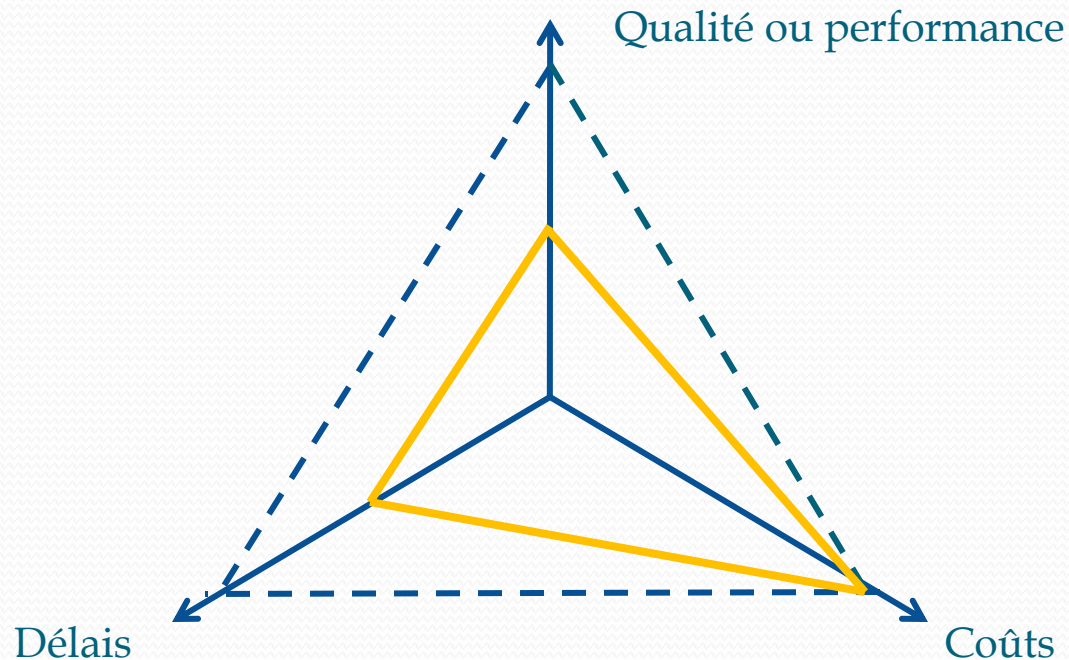
- Objectifs techniques trop ambitieux



1. Introduction à la gestion de projet

1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »

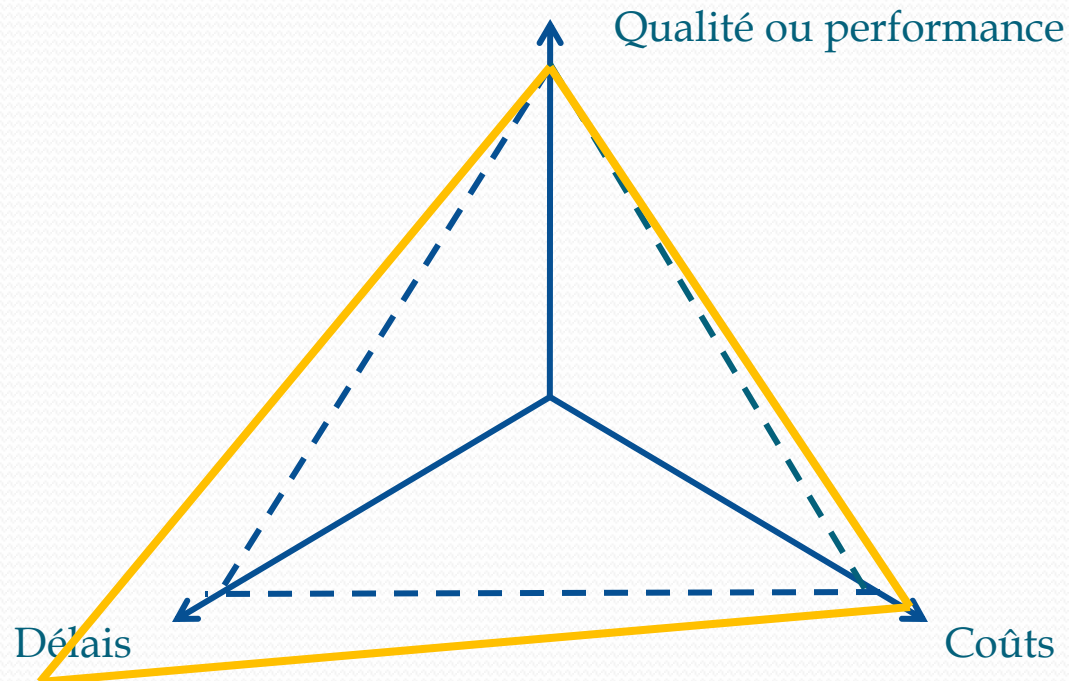
- Financement limité et insuffisant



1. Introduction à la gestion de projet

1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »

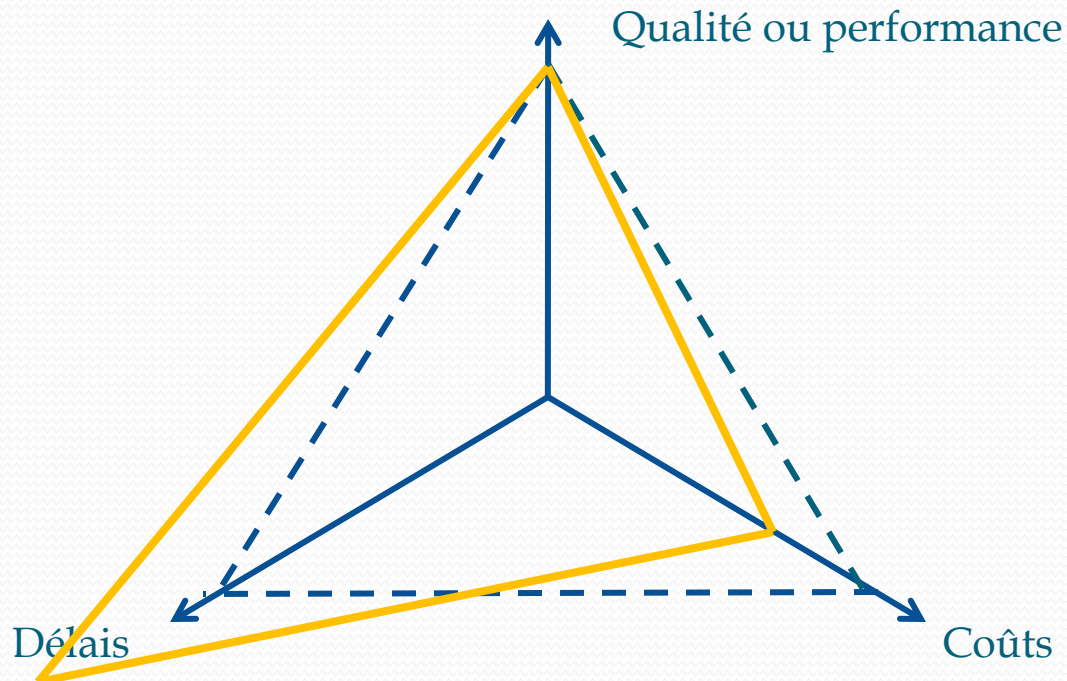
- Délai insuffisant



1. Introduction à la gestion de projet

1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »

- Moyens insuffisants et coûts surévalués



plan

- **1. Introduction à la gestion de projet**
 - 1.1 Notion de Projet
 - 1.2 Cycle de vie d'un projet
 - 1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »
 - **1.4 Etapes d'élaboration d'un projet**
 - 1.5 Conditions de succès d'un projet
- **2. Gestion d'un projet informatique**
- **3. Management du projet**
- **4. Analyse de risque et suivi du projet**

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

- Etape 1: La prospection
- Etape 2: Définition des buts et objectifs
- Etape 3: Etude de la faisabilité
- Etape 4: Réalisation

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 1: La prospection

Prospecter c'est:

- Identifier les champs d'opération du projet et les personnes en faveur desquelles le projet va être conçu
- Conceptualiser le projet sans bouleverser les traditions et coutumes de la population locale existante

De façon plus exhaustive, il s'agit de :

- Analyser l'environnement économique, social, culturel et politique
- Etudier les besoins et problèmes
- Concerter la population bénéficiaire
- Recueillir des informations auprès des acteurs déjà impliqués dans le même domaine
- Choisir l'objectif de développement envisagé
- Choisir l'objectif immédiat visé

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 2: Définition des buts et objectifs

- Les buts sont les intentions qui marquent la volonté de ceux qui les définissent
- Le but est connu de tous les participants au projet
- Le but est accepté par tous les participants
- Il tient explicitement compte des intérêts des parties prenantes les plus importantes
- Les buts sont traduits en objectifs qui sont:
 - ✓ Des valeurs cibles
 - ✓ Ils sont clairs et simples

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 2: Définition des buts et objectifs

- Des objectifs bien formulés sont :
 - ✓ Spécifiques (ils touchent un seul domaine)
 - ✓ Mesurables (une valeur cible qui se mesure)
 - ✓ Attendus (une réponse à des besoins)
 - ✓ Réalisables (réaliste, faisable)
 - ✓ Temporelles (il a une durée, un début, une fin)
- Les pièges à éviter:
 - ✓ Des buts trop vagues
 - ✓ Des buts qui n'ont pas d'effet motivant sur l'équipe de projet
 - ✓ Les utilisateurs finaux ne sont pas consultés

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 3: La faisabilité

Etudier la faisabilité d'un projet, c'est définir les chances et les possibilités de réussite de ce projet sur différents plans



- Est-ce réalisable?
- Ai-je les ressources humaines, matérielles et financières pour atteindre le résultat visé?

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 3: La faisabilité

Sur le plan matérielle il s'agit de:

- ✓ Examiner si le matériel nécessaire pour le projet est facilement accessible et disponible
- ✓ Définir toutes les démarches à entreprendre pour rassembler ou acquérir ce matériel
- ✓ Prendre en compte les délais de livraisons, les formalités d'importation, etc.

Sur le plan du personnel, il s'agit de:

- ✓ S'assurer de la disponibilité des compétences chargées d'exécuter et de gérer le projet: personnel local, personnel à recruter, etc.

Sur le plan financier, il s'agit de:

- ✓ S'assurer que le budget défini par le projet a des chances d'être accepté par les institutions de financement.

Sur le plan organisationnel, il s'agit de:

- ✓ Savoir si le projet décrit de manière précise, le contenu et le contour du travail à effectuer, et si les tâches à réaliser sont bien planifiées.

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 4: La réalisation

- Il s'agit de l'étape de développement du projet proprement dite.
- La mise en place d'un plan de communication permettant d'animer le projet:
 - ✓ L'utilisation d'un tableau de bord de pilotage, présentant graphiquement les résultats du projet, permettant au chef de projet de prendre les décisions d'arbitrage en cas de dérivation
 - ✓ D'un rapport d'avancement permettant à tous les acteurs du projet d'être informé des actions en cours et achevés

1. Introduction à la gestion de projet

1.4 Etapes d'élaboration d'un projet

Etape 4: La réalisation

- Exemple de canevas de rédaction d'un document de projet

```
I- Présentation générale
    I.1. Contexte et environnement du projet
    I.2. Justification
    I.3. Population cible bénéficiaire
II- Méthodologie et stratégies de développement
    II.1. Objectif général
    II.2. Objectif(s) spécifique(s)
    II.3. Stratégie de développement
    II.4. Activités
    II.5. planning d'exécution
III- Apports, assistance sollicitée et budget
    III.1. Ressources disponibles
    III.2. Assistance sollicitée
    III.3. Budget
IV- Suivi et évaluation
    IV.1. Suivi
    IV.2. Evaluation
```

plan

- **1. Introduction à la gestion de projet**
 - 1.1 Notion de Projet
 - 1.2 Cycle de vie d'un projet
 - 1.3 L'équilibre « Qualité-Coût-Délais »
 - 1.4 Etapes d'élaboration d'un projet
 - 1.5 Conditions de succès d'un projet
- **2. Gestion d'un projet informatique**
- **3. Management du projet**
- **4. Analyse de risque et suivi du projet**

1. Introduction à la gestion de projet

1.5 Conditions de succès d'un projet

1. Bien poser le problème

- Bonne idée (que faut-il réaliser?) et correspondant à une véritable attente (le pourquoi?)
- L'objectif doit être compris et partagé par tous les acteurs du projet

2. Définir les responsabilités

- Définir clairement les responsabilités des différents acteurs
- Savoir qui décide et qui valide

3. Maîtriser la complexité

- Découper le projet en entités simples
- Décrire clairement les tâches
- Prévoir des points de contrôles

1. Introduction à la gestion de projet

1.5 Conditions de succès d'un projet

4. Bien commencer et bien finir le projet

- Un bon démarrage (partir du bon pied)
- Une exécution maîtrisée (produire des résultats)
- Une conclusion

5. Anticiper les risques (quand il y a le feu, c'est trop tard!)

- Disposer de scénarios alternatifs
- Procéder régulièrement à des tests

6. Bien intégrer les facteurs relationnels et humains

- Former les acteurs du projet à temps
- Communiquer efficacement (ni trop, ni trop peu)

7. Mettre en place des outils de gestion appropriés

- Le chef de projet doit choisir et adapter les outils de gestion de projet

1. Introduction à la gestion de projet

1.5 Conditions de succès d'un projet

Statistiques de succès d'un projet

La vision du PMI

Le Project Management Institute a réalisé une étude fin 2011 auprès de plus de 1000 professionnels de la gestion de projets. Il ressort de cette étude qu'en moyenne **36%** des projets n'atteignent pas leurs objectifs métiers initiaux.

Même pour les entreprises s'évaluant comme à un niveau élevé de maturité projet (20% des organisations projets sondées), plus de **30%** des projets ne respectent pas les charges et les planning prévus.



		% of on-time projects	% of on-budget projects	% of projects meeting original goals and business intent
Reported Organizational Project Management Maturity Level	High	67%	68%	73%
	Medium	55%	58%	67%
	Low	39%	44%	53%

Les performances projets

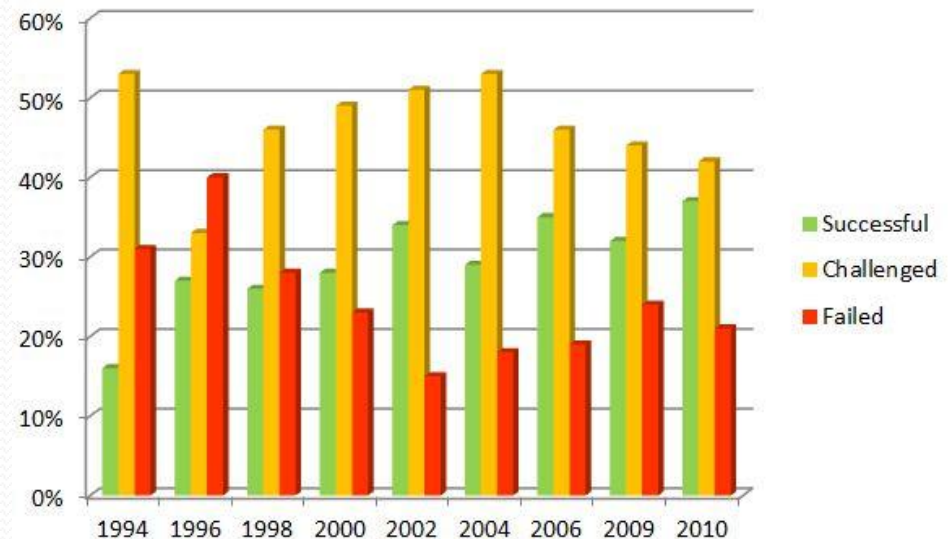
Source : PMI Survey 2012

1. Introduction à la gestion de projet

1.5 Conditions de succès d'un projet

La vision du Standish Group

L'un des points notables du dernier rapport est l'augmentation du taux de réussite des projets (37%) (63% des projets sont abandonnés ou se terminent avec un dépassement des charges ou des délais).



les raisons de cette amélioration :

- une plus grande généralisation des méthodes ou principes de gestion de projets
- une meilleure gestion des risques
- le développement des Projet Management Office qui apporte une meilleure maturité dans la gestion des projets.
- l'apport des méthodes agiles

Fin

Gestion de projet

Listes des sujets des exposés

- 1) Les méthodes **agiles** (Scrum, ASD, eXtreme Programming, RUP ...) (3 binôme) **14/11/2017**
- 2) La **gouvernance** des systèmes d'information (1 binôme) **14/11/2017**
- 3) Référentiel **CMMi**, sa philosophie, son architecture et ses concepts (2 binômes) **21/11/2017**
- 4) Référentiel **ITIL**, sa philosophie, son architecture et ses concepts (2 binômes) **21/11/2017**
- 5) Référentiel **COBIT**, sa philosophie, son architecture et ses concepts (2 binômes) **28/11/2017**
- 6) Référentiel **ISO 20000**, sa philosophie, son architecture et ses concepts (1 binômes) **28/11/2017**

Gestion de projet

TD

Afin de pouvoir lancer un appel d'offre, votre commanditaire souhaite réaliser le cahier des charges du futur système informatique de gestion des transports en commun (en l'occurrence des lignes de bus) d'une agglomération de taille moyenne (environ 100 000 habitants), système informatique destiné au syndicat.

Les objectifs principaux de ce système sont de permettre une gestion informatique du plan du réseau de transports et des horaires, des modifications temporaires (travaux prévus par exemple) ainsi que de faciliter l'étude d'indicateurs tels que la couverture géographique et temporelle du territoire.

En outre, un objectif du syndicat, à moyen terme, est de coupler ce système à un système d'interrogation en temps réel par les usagers (via des interfaces Web et téléphonique). Cet objectif ne fait pas partie du projet, mais celui-ci devra en tenir compte.

Question *menez un scénario d'analyse des besoins et réalisez un cahier des charges pour cette application.*