

Les Caractéristiques d'un Projet Informatique



Les principaux rôles dans un projet informatiques.



- *Le client*
 - Le client est l'organisme auquel est destiné le projet, c'est celui le donneur d'ordre et le payeur de la prestation.
 - Le client peut être une entreprise qui fait appel à une SSII pour réaliser le projet ou le service de l'entreprise qui fait appel à la direction informatique
- *Le prestataire*
 - Le prestataire est l'organisme qui réalise le projet
 - Le prestataire peut être une entreprise externe spécialisée (SSII) ou le service informatique de l'entreprise

Les principaux rôles dans un projet informatiques.



- *Le directeur du projet ou chef de projet*
 - Le Directeur ou chef de projet est le responsable de la mise en œuvre du projet
 - Il est chargé d'étudier les besoins des utilisateurs, de définir des solutions adaptées et après validation de les mettre en œuvre avec les outils informatiques retenus.
 - Il dirigera l'équipe affectée au projet. Il veillera au respect des délais, à la qualité du travail et à l'établissement des critères de réception du projet.
 - Il a pour rôle d'assurer la coordination de l'ensemble des acteurs du projet

Les principaux rôles dans un projet informatiques.



- *La maîtrise d'ouvrage*

- La maîtrise d'ouvrage assure la conformité du projet vis-à-vis de la demande du client. Elle **représente le client** tout au long du projet, elle a pour rôle de :
 - Veiller au respect des objectifs généreux du projet
 - Assurer la conduite générale dur projet
 - Gérer les enveloppes financières
 - Produire l'expression des besoins
 - Valider les documents relatifs au projet ainsi que les maquettes
 - Préparer et exécuter les testes de réception des applications
 - Prononcer les recettes

Les principaux rôles dans un projet informatiques.



- *La Maîtrise d'œuvre*
 - La Maîtrise d'œuvre est la responsabilité de l'exécution du projet. Elle **représente le prestataire** tout au long du projet.
 - La Maîtrise d'œuvre est le garant du respect des engagements pris notamment sur les délais et les contenues des fournitures.
 - Elle assure le pilotage technique du projet, la gestion de l'équipe de production l'affectation des tâches et la mise en œuvre des dispositions d'assurance qualité.

Les principaux rôles dans un projet informatiques.



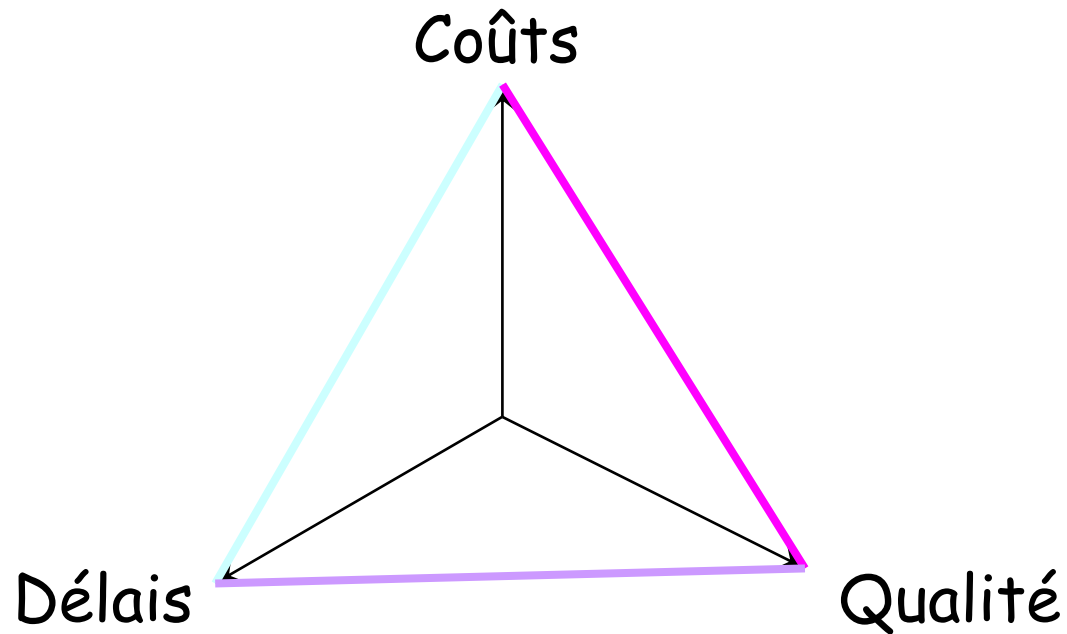
- *Le responsable qualité*
 - Le responsable qualité est choisi en commun accord entre la maîtrise d'œuvre et la maîtrise d'ouvrage
 - Il a le rôle de :
 - Définir les dispositions d'assurance qualité formalisées
 - Veiller à la mise en application de ces dispositions
 - Définir les actions correctives si les dispositions ne sont pas appliquées
 - Vérifier et rendre compte de la mise en application de ces actions

Les principaux rôles dans un projet informatiques.



- *Les utilisateurs*
 - Les utilisateurs sont les destinataires finaux du projet. il participe au projet sous la responsabilité de la maîtrise d'ouvrage.
 - Le rôle des utilisateurs est important en particulier au niveau de :
 - L'expression des besoins.
 - Les tests de recette.
 - La mise en service du projet.
- *Les fournisseurs*
 - Un certain nombre d'éléments 'indispensables' à l'exécution du projet peuvent être obtenus auprès des fournisseurs autres que le prestataire.

Les contraintes d'un projet informatique



Les coûts



- Avant de lancer le projet, un chiffrage précis doit être réalisé. Ce chiffrage doit être le plus exhaustif possible.
- Ce n'est qu'une fois ce chiffrage est réalisé et validé par tous les intervenants que le projet peut commencer.
- La justesse du chiffrage est importante car la consommation du budget sert d'indicateur à l'avancement du projet.

Les délais



- Un planning précis doit être établi entre la maîtrise d'œuvre et la maîtrise d'ouvrage.
- La validation de ce planning est importante, parce qu'il sera utilisé par toutes les parties pour juger de l'avancement du projet.
- Ce planning doit être établi en tenant compte de tous les paramètres pouvant impacter le projet : congés, ressources disponibles, délais incompressibles de certaines actions, etc...

La qualité



- Un développement informatique répond à des règles de l'art précis qui obligent la maîtrise d'œuvre à livrer à sa maîtrise d'ouvrage un outil informatique qui fonctionne sans erreurs, et surtout, qui respecte le cahier des charges fonctionnelles validées avec la maîtrise d'ouvrage.

Les contraintes dans la gestion de projet informatique



- Pour certaines maîtrises d'ouvrage, le projet informatique se résume au développement d'un code informatique. La qualité de la maîtrise d'œuvre se résume à son agilité, c'est à dire à sa capacité à réaliser vite et bien, sans nécessairement trop poser de questions.

La description des besoins



- Tout projet informatique commence par la description d'un besoin.
- Le projet informatique ne peut pas démarrer si la maîtrise d'ouvrage ne donne pas une définition -la plus précise possible- de ce qu'elle en attend, en terme de fonctionnalités et en terme d'objectifs.
- La maîtrise d'œuvre du projet informatique doit définir tous les détails, et notamment toutes les règles de gestion. L'implication active de la maîtrise d'ouvrage est nécessaire.

La validation des spécifications technique du projet



- La maîtrise d'œuvre doit rédiger les spécifications détaillées du projet informatique. Il sera de la responsabilité de la maîtrise d'ouvrage de valider ces documents en y consacrant toute l'attention nécessaire. Ces spécifications sont un engagement de chaque maîtrise vers l'autre.
- Dans le cadre des projets informatiques, il n'est pas rare qu'une maîtrise d'ouvrage modifie le périmètre de son projet alors qu'il est en cours de réalisation.
- Or modifier un projet informatique pendant sa réalisation coûte très cher.

Le maquettage ou le prototypage



- S'il est évident que la maquette d'une maison n'est qu'un modèle réduit en carton et en plastique, la maîtrise d'ouvrage des projets informatiques attend souvent de la maquette qu'elle soit... le projet complet.
- Elle attend de cette maquette toutes les fonctionnalités du vrai outil, avec toutes les caractéristiques attendues (en terme de look, d'ergonomie, ...), le tout.
- Bien entendu, sans aucun surcoût pour le projet, ni aucun impact sur le planning de réalisation.

La planification du projet



- En matière de projet informatique, le planning est le sujet le plus sensible dans la gestion de projet. Par manque de connaissance des contraintes du métier, les maîtrises d'ouvrage tardent souvent à soumettre leur projet aux maîtrises d'œuvre.

Le coût de réalisation du projet



- Les maîtrises d'ouvrage disposent d'un budget total pour le projet, dans lequel il faut caser tous les coûts d'études, de réalisation et de mise en œuvre.

Le suivi de la réalisation du projet



- En matière de projet informatique, il n'est pas rare que la maîtrise d'ouvrage ne vienne jamais prendre de nouvelles du développement de son application, pendant toute la durée de la réalisation.
- Il est de la responsabilité de la maîtrise d'œuvre d'organiser des points d'avancement réguliers pour faire un état des lieux du projet.

Réception et recette du projet



- Dans le cadre des projets informatiques, la maîtrise d'ouvrage doit elle aussi réaliser des tests de bon fonctionnement avant d'autoriser la maîtrise d'œuvre à mettre l'outil "en production" (accessible à tous les utilisateurs).

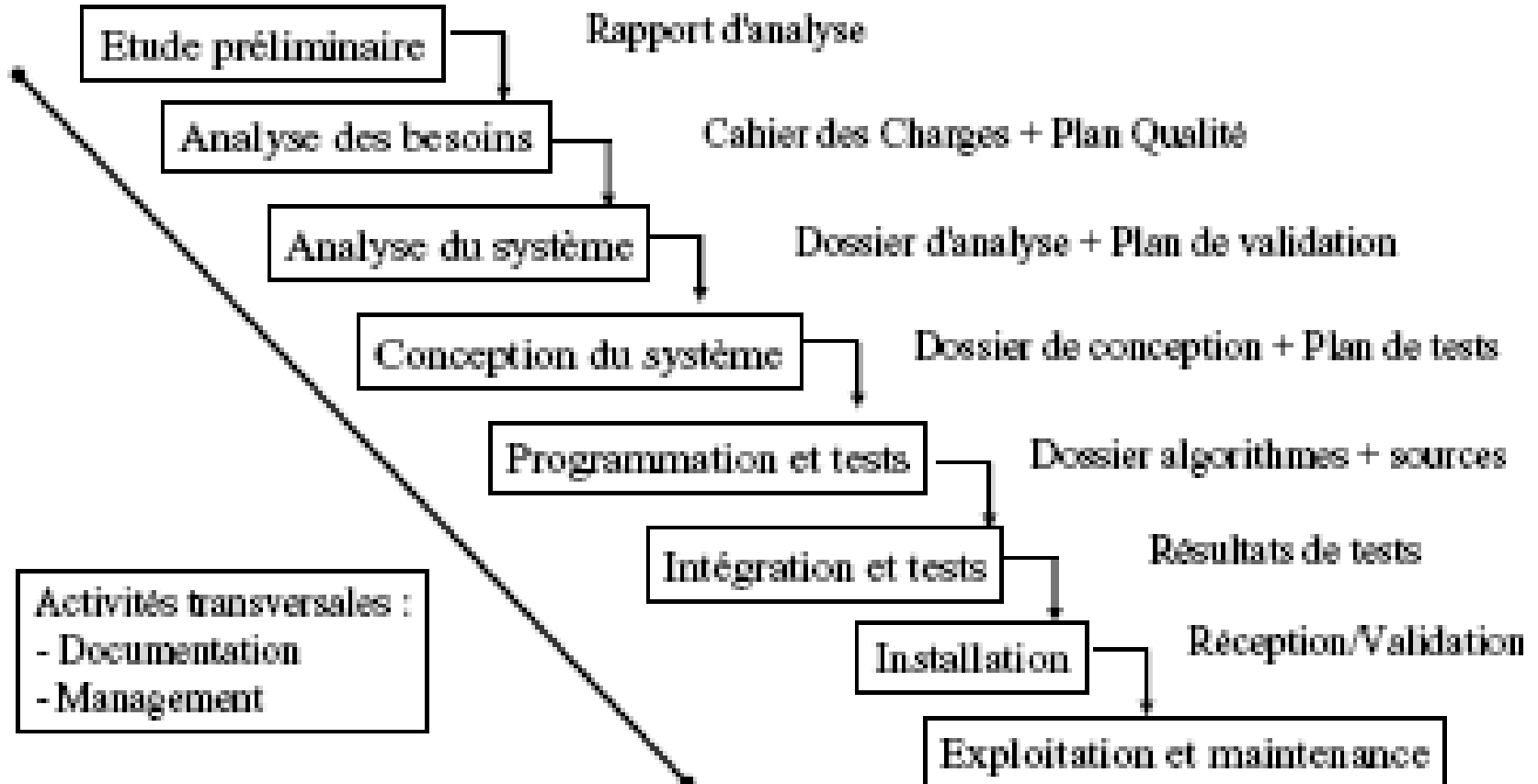
Les Livrables dans un projet informatique



- ***Livrables «business»** : Ce sont les livrables qui contribuent à satisfaire les besoins du client. Exemples: le rapport d'analyse, le logiciel constituant l'application ou la solution développée...*
- ***Livrables de gestion** : Ce sont les livrables destinés à aider la gestion et le contrôle du projet. Exemples: le Planning, les procès-verbaux de réunion, les rapports d'avancement.*

Les projets de création des logiciels ou de développement des solutions informatiques

Modèle en cascade



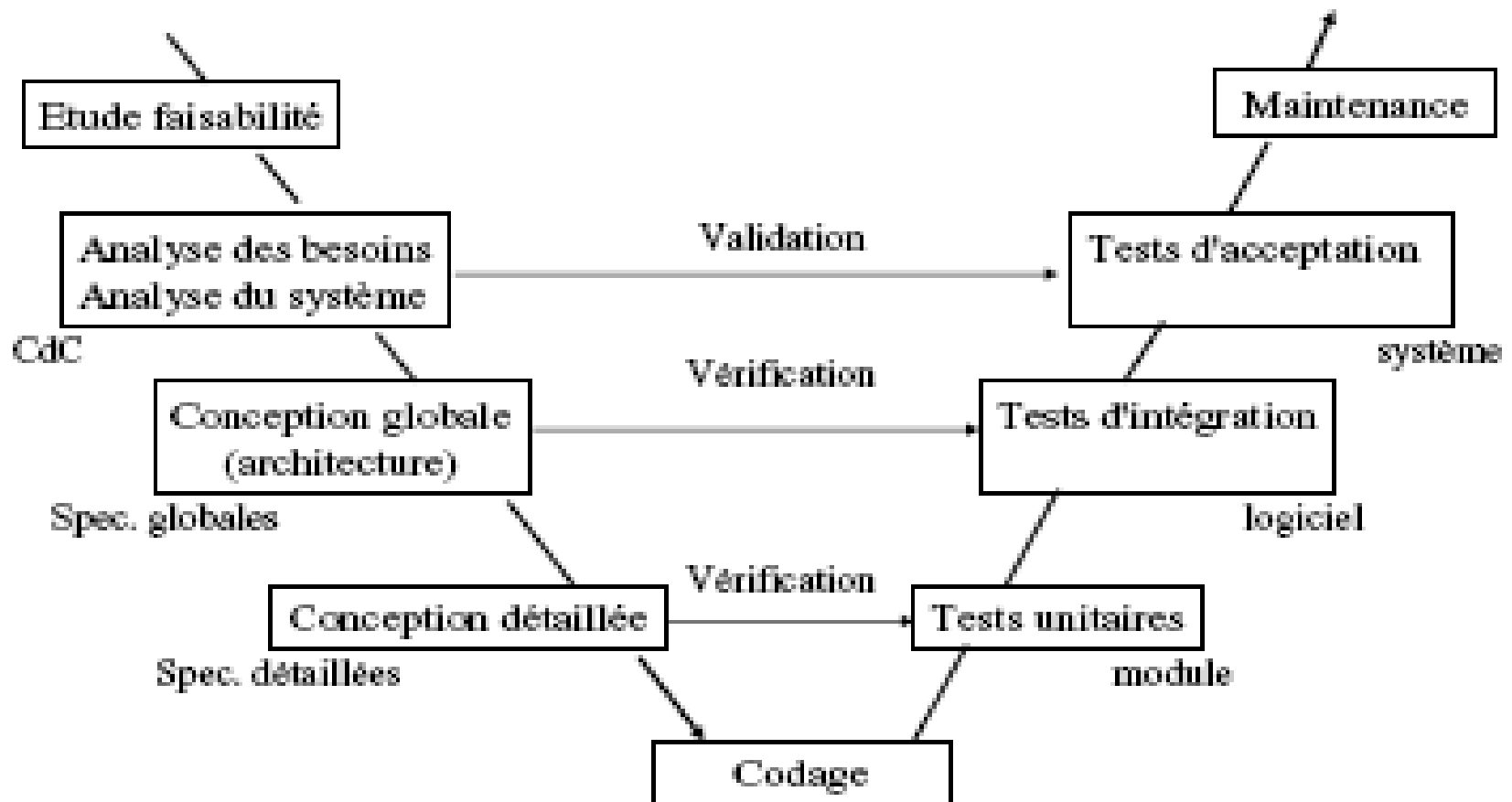
Modèle de développement séquentielle ou en cascade



- Le principe de ce modèle est très simple chaque phase se termine à une date précise par la production de certains documents ou logiciels.
- Les résultats sont définis sur la base des interactions entre étapes et activités, ils sont soumis à une revue approfondie, on ne passe à la phase suivante que s'ils sont jugés satisfaisants.

Modèle en V


Modèle en V



Modèle en V



- Le principe de ce modèle est qu'avec toute décomposition doit être décrite la recomposition, et que toute description d'un composant est accompagnée de tests qui permettront de s'assurer qu'il correspond à sa description.

- 
- Ceci rend explicite la préparation des dernières phases (validation-vérification) par les premières (construction du logiciel), et permet ainsi d'éviter un écueil bien connu de la spécification du logiciel : énoncer une propriété qu'il est impossible de vérifier objectivement après la réalisation.
 - obligation de concevoir les jeux de test et leurs résultats.
 - réflexion et retour sur la description en cours.
 - meilleure préparation de la branche droite du V.



fin