

# Gestion de projet de géovisualisation

Christian Kaiser  
Concepts de base en géovisualisation



# Gestion de projet: objectifs

1. Assurer la pertinence du projet
2. Respect des exigences au niveau de la communication et de la fonctionnalité
3. Respect des échéances fixées, contrôle permanent de l'avancement du projet
4. Contrôle du budget alloué  
(= contrôle du temps investi)

# Gestion de projet: étapes

1. Etablir une **description détaillée** du projet
2. Faire une **liste détaillée des tâches** nécessaire pour réaliser le projet
3. **Définir les responsabilités** pour chaque tâche (allocation des ressources)
4. Faire un **planning temporel** semaine après semaine, en fonction des disponibilités des ressources

# Gestion de projet: étapes

5. **Contrôle** régulier de l'avancement
6. **Ajustement du planning** et des tâches si nécessaire
7. **Échange régulier avec le mandant**, évtl. ajustement des exigences, du budget, ou du planning etc.
8. **Initier des tests** réguliers de l'application, avec ajustements si nécessaire

= Exécution

# Gestion de projet: étapes

9. **Décision de terminer** les travaux
10. Effectuer les **tests finaux**
11. **Mise en production** de l'application, effectuer des éventuels ajustements nécessaires
12. Finaliser la **documentation**

= Finalisation

# Étapes d'un projet de Géovis

1. Décrire et schématiser le produit final **Planification conceptuelle**
  - .. Réfléchir sur les possibilités de visualisation
  - .. Dessiner, discuter, réfléchir encore
2. Choix des technologies **Planification technique**
  - .. Évaluer plusieurs alternatives, choisir la meilleure option
3. Créer un prototype **Tests de réalisation**
  - .. Avoir une première version (non fonctionnelle) aussi vite que possible
  - .. Discuter, réfléchir, modifier, etc.
4. Progressivement implémenter le produit **Réalisation**
  - .. Améliorer le prototype progressivement
  - .. Tester, discuter, réfléchir, modifier, etc.
5. Tester, tester, tester! Documenter! **Finalisation**

= Préparation / Devis

= Exécution

# UCSD: key principles

## Vision and plan

- ✓ initial concept
- ✓ business objectives and goals
- ✓ plan for UCSD

## Analyze requirements and user needs

- ✓ users, user context and scenarios
- ✓ user needs, usability requirements and design goals

## Design for usability by prototyping

- ✓ conceptual design
- ✓ interaction design
- ✓ detailed design

## Evaluate use in context

- ✓ evaluate early and continuously
- ✓ measure usability, business and effects

## Feedback plan the next iteration

- ✓ suggestion for changes
- ✓ project planning based on the outcome

## Construct and deploy

- ✓ continuous focus on users and usability
- ✓ usability testing and monitoring



# Gestion de projet vs étapes de réalisation

- .. La gestion de projet:
  - .. s'assure d'atteindre les objectifs
  - .. s'assure de respecter le planning, le budget, etc.
  - .. est du ressort du chef de projet
- .. Les étapes de réalisation:
  - .. permettent de donner un fil conducteur pour la planification et l'exécution du projet
  - .. sont du ressort du spécialiste du domaine



# Gestion de projet: étape 2

2. Faire une **liste détaillée des tâches** nécessaire pour réaliser le projet
3. **Définir les responsabilités** pour chaque tâche (allocation des ressources)
4. Faire un **planning temporel** semaine après semaine, en fonction des disponibilités des ressources

	Heures prévues	Resp.	Mai	Juin	Juillet	Août	Septembre	Octobre	Novembre	Décembre	Janvier
1. Planification conceptuelle	32										
a. Définir la problématique et la thématique	2	LG									
b. Première esquisse de l'application	4	LG									
c. Discussion avec d'autres personnes sur la pertinence	2	CK									
d. Elaborer un schéma détaillé de l'application	8	LG									
e. Réflexion et discussion sur le schéma	2	CK									
f. Recherche et acquisition des données	8	CK									
g. Elaborer un plan de test	2	CK									
h. Documentation de la planification conceptuelle	4	LG									
2. Planification technique	6										
a. Etablir la matrice des possibilités et limites des technologies	4	LG									
b. Documentation du choix technologique	2	CK									
Milestone 1: description détaillée à rendre	38	CK+LG		x							
3. Création d'un prototype	16										
a. Faire un premier brouillon HTML avec images statiques	4	LG									
b. Discussion et réflexion sur le brouillon	2	CK									
c. Affiner le brouillon, rendre fonctionnel les premiers éléments	4	CK									
d. Discussions avec d'autres personnes sur la pertinence	2	CK									
e. Modification du prototype suite aux discussions	4	CK									
4.1 Implémentation phase 1: version minimum	80										
a. Implémenter premier brouillon des fonctionnalités clé (carte, ...)	24	CK									
b. Tester et discuter le premier brouillon	4	LG									
c. Implémenter l'ensemble des fonctionnalités minimum	24	CK									
d. Tester et discuter les fonctionnalités minimum	4	LG									
e. Implémenter le design de la version minimum	16	LG									
f. Tests complets de la version minimum	8	LG									
Milestone 2: discussion intermédiaire	96	CK+LG							x		
4.2 Implémentation phase 2: version optimale											
...											
4.3 Implémentation phase 3: version complète											
...											
Milestone 3: présentation du projet		CK+LG								x	
5. Tests finaux et documentation											
...											
Milestone 4: rendu final		CK+LG									x
Total	134										
CK	58		2	2	10	2	-				
LG	76		6	8	4	4	-				