

# **Comment et pourquoi se former à la conception et spécification d'une solution digitale**

# Table des matières

<b>I. Prémices d'un projet</b>	<b>3</b>
A. Définir la méthodologie .....	3
B. Analyser les besoins client et identifier les solutions adaptées.....	4
C. Roadmap .....	5
D. Livrables .....	5
<b>II. Exercice : Quiz</b>	<b>6</b>
<b>III. Outils utilisés pour s'adonner à la conception d'une solution digitale</b>	<b>6</b>
A. Utiliser JIRA pour piloter les tâches.....	7
B. Utiliser Figma pour concevoir des interfaces de manière collaborative .....	7
C. Utiliser Design System de Figma pour respecter la charte graphique.....	7
D. Utiliser langage UML pour modéliser l'application .....	8
E. Utiliser les API pour connecter plusieurs logiciels.....	8
<b>IV. Exercice : Quiz</b>	<b>8</b>
<b>V. Essentiel</b>	<b>9</b>
<b>VI. Auto-évaluation</b>	<b>9</b>
A. Exercice .....	9
B. Test.....	10
<b>Solutions des exercices</b>	<b>10</b>

## I. Prémices d'un projet

**Durée : 1 h**

**Prérequis : aucun**

**Environnement de travail : pc**

### Contexte

En gestion d'entreprise, un projet est un ensemble final d'activités et d'actions menées par une équipe de projet étant dirigée par un chef de projet, dans l'objectif de répondre aux exigences contractuelles dans un délai défini et avec un budget attribué. Cependant, selon la nature du projet, les activités et les métiers à coordonner, les objectifs peuvent être complètement différents. De même, d'un projet à l'autre, les exigences en matière de qualité, de montant et de délais peuvent être plus ou moins strictes. En ce sens, tous les projets sont uniques. La prédominance d'Internet dans notre vie quotidienne et dans l'économie de marché a conduit à l'émergence d'un nombre croissant de fonctions de gestion de projet. Dans notre cas, nous nous concentrerons sur les projets dits digitaux.

Les projets digitaux représentent une série de changements que toute entreprise doit entreprendre. Analyse, coordination, planification et réalisation des besoins de leurs clients sont les mots clés.

La gestion de projet est une science dédiée à l'évolution et se basant sur la collaboration en équipe. En effet, au fil des années, de nombreuses méthodes de production de résultats ont vu le jour, en passant par le modèle en cascade aux moyens modernes de développement de logiciels agiles.

Un projet commence par une idée et la mise en œuvre des moyens nécessaires à sa réalisation. Plus précisément, l'idée peut être un produit ou un service à fournir.

On part souvent d'une intuition ou d'une observation franche et, petit à petit, à force de réflexion et d'analyse, on commence à l'envisager. À ce moment précis, des décisions doivent être prises de manière logique. Cette construction nécessite de verbaliser l'idée, puis de la définir plus précisément en élaborant un cahier des charges.

### A. Définir la méthodologie

La clé de la réussite de tout projet est d'avoir la bonne approche. Cela permettra à toutes les parties prenantes d'atteindre les objectifs fixés grâce à un cadre bien structuré et des instructions claires.

En effet, l'adoption de la méthodologie adéquate définit la manière dont le projet sera mené ainsi que les restrictions qui seront appliquées tout au long du processus de mise en œuvre. Sans une méthodologie claire au début d'un projet, il y a un risque de perte un temps considérable. Cela entraînera un non-respect des délais, un débordement dans le budget et probablement la frustration de toute l'équipe. La plupart des projets numériques utilisent une méthodologie de gestion de projet « *moderne* », dite « *agile* ».

### Méthode

#### La méthodologie agile

La méthode agile est une méthode de gestion de projet. En effet, il existe un large panel de choix concernant les méthodes de gestion de projet et toutes ces méthodes possèdent un point en commun : elles émanent toutes du *Manifeste Agile*, publié en 2001, qui a été élaboré par plusieurs développeurs de logiciels.

Les méthodes répertoriées dans le *Manifeste Agile* centrent le client au cœur du projet. Il s'agit donc d'un nouveau point de vue qui tend à repenser le développement :

- D'un produit
- D'un service
- D'un projet

À l'inverse, des méthodes traditionnelles qui prescrivent un plan complet du projet avant même la phase de développement, les méthodologies agiles vont permettre de fixer des objectifs à court terme. En conséquence, le projet est divisé en sous-parties que l'équipe responsable du projet doit réaliser étape par étape, en adaptant les objectifs si le besoin s'en fait sentir pour répondre au mieux aux desideratas du client.

L'approche agile permet de consolider les relations entre les membres d'une même équipe, mais, aussi et surtout, entre le client et l'équipe.

Cette même approche permet d'établir des objectifs à court terme et de fractionner le projet en plusieurs phases que l'on appelle des « *itérations* ». Celles-ci seront étoffées et personnalisées au même rythme que l'avancement du projet et de l'implication directe du client. À l'inverse des méthodes traditionnelles s'appuyant sur la gestion du projet, l'approche agile se concentre sur ce qui va en résulter, c'est-à-dire le produit ou le service.

De plus, cet abord de la gestion de projet présente des avantages non négligeables. Par exemple, sa flexibilité permet à l'ensemble de l'équipe de répondre rapidement et efficacement aux demandes de changement du client. Le client aura également une grande visibilité sur l'avancement du projet, ce qui lui permettra d'assurer un contrôle de la qualité, de valider les résultats et d'ajuster ses exigences si nécessaire. Enfin, cette approche permet de mieux contrôler les coûts et de gérer les risques liés à la réalisation des différentes missions.

En somme, le mode agile se résume en un ensemble de valeurs et de principes dans lesquels les méthodes, les flux de travail, la coopération et la livraison sont constamment optimisés et adaptés à tout environnement changeant. L'intérêt de la méthode agile réside dans le fait de procéder par petites étapes tout en se déployant en permanence.

### **La nécessité de connaître la conception et les spécifications**

Le cahier des charges joue un rôle essentiel dans le processus de développement d'un produit et il endosse plusieurs rôles comme l'orientation des concepteurs ou encore l'identification des compromis entre les exigences du client et du prestataire. Il sert également de liste de contrôle, de point de référence, par exemple lors d'une réunion d'évaluation des solutions pour sélectionner celle qui est la plus adaptée au cahier des charges.

Les spécifications techniques et fonctionnelles d'un projet peuvent être nombreuses et sont déterminantes sur plusieurs points comme certains que nous venons d'évoquer. C'est pourquoi il est nécessaire de se former à leur établissement en bonne et due forme afin que la conception du produit se déroule de façon optimale, tout en s'assurant que le contrat avec le client est respecté.

## **B. Analyser les besoins client et identifier les solutions adaptées**

L'analyse des besoins des clients est le processus qui consiste à déterminer les attentes et les souhaits des clients concernant un produit ou un service (ce processus d'analyse est absolument recommandé pour toutes les études de marché). Plus précisément, l'analyse des besoins des clients aide à développer des produits, à créer des offres qui répondent aux attentes des consommateurs et à estimer la « *valeur client* ».

Souvent, la communication avec un client débute par une demande. Quelle que soit la demande, le chargé de clientèle doit commencer à évaluer non seulement l'ampleur du projet, mais aussi la personnalité du client.

Généralement, le client est une personne représentant une entreprise, qui est chargée de mener à bien le projet avec votre aide. En fonction de leurs qualités et des circonstances, les clients peuvent être très différents et nécessiter d'être abordés différemment.

Après avoir compris les problèmes et les exigences du client, il est nécessaire de résumer ses besoins réels sous une forme prescriptive.

Une agence digitale moderne est composée d'une équipe d'experts techniques et marketing qui s'appuient sur les tendances et les outils de développement individualisés. L'expertise est ce que les clients attendent d'une agence qui s'occupe de la création de leurs produits et elle est donc synonyme de confiance pour eux.

#### Remarque Définir des personas

Si besoin, dans un projet on peut définir des *personas* si le projet concerne la commercialisation d'un service ou d'un produit ayant été pensé pour toute une communauté.

## C. Roadmap

À chaque nouveau projet lancé, il est primordial de concevoir une feuille de route décrivant les principaux éléments livrables, les étapes ainsi que les grands objectifs du projet. Par la suite, il sera possible d'utiliser cette feuille de route comme base pour créer d'autres documents essentiels à la planification de votre projet, tels que les plans et les calendriers.

L'aspiration principale de la feuille de route est de déterminer les objectifs du projet avant de planifier les réunions de lancement et de créer un plan de projet. Le but d'une feuille de route est d'aider à voir où on en est et donc de savoir où l'on va en indiquant la marche à suivre. Bien qu'une feuille de route ne contienne pas beaucoup de détails, le fait d'avoir des objectifs clairs définis dès le début du projet permettra d'aider à les percevoir et à les atteindre.

La principale similitude qui subsiste entre une feuille de route et un plan de projet est que ceux-ci doivent être rédigés au stade initial du projet et être évolutifs.

Cependant, contrairement à un plan de projet, une feuille de route doit se limiter à présenter une vue d'ensemble du projet. Par conséquent, lors de la rédaction d'une feuille de route, il faut faire attention à ne pas trop détailler afin de ne pas perdre de vue les objectifs du document.

En résumé, l'élaboration d'une feuille de route claire pour aider les clients à comprendre les processus, les échéances et les matériaux requis pour lancer chacune des étapes d'un projet peut améliorer la communication et conduire à une plus grande loyauté en tant que professionnel dans le domaine.

## D. Livrables

Le terme « *livrable* » est un terme rattaché à la gestion de projet.

Un projet peut conduire à l'élaboration d'un service, d'un produit, d'un nouvel agencement, etc. Le produit final qui résulte d'un projet est appelé un « *livrable* ».

On dit d'un produit qu'il est livrable s'il a été fourni à un client. Il peut s'agir, bien évidemment, du rendu du projet dans son intégralité, mais aussi de l'achèvement de différentes étapes du projet. Par conséquent, un projet peut avoir plusieurs livrables.

En général, les livrables sont mesurables, tangibles et possèdent une date limite. Un produit livrable est le résultat d'une étape ou d'une échéance du plan de projet. Il peut s'agir d'un logiciel, d'une documentation ou encore d'un plan de formation. En somme, ce sont les produits ou résultats imposés dans le calendrier du projet. Par exemple, un planning de projet est un livrable, tout comme un cahier des charges, ou encore un compte rendu.

Il est primordial de rédiger un résumé de tous les éléments livrables d'un projet. En effet, au début du projet, il est judicieux de reprendre le cahier des charges et d'établir une liste organisée de tous les éléments livrables. Cette liste servira de référence pour le client et l'équipe chargée du projet, qui pourront s'y référer si besoin.

Lorsqu'un livrable est remis à un client, cela signifie qu'une échéance ou une étape importante a été atteinte. Toutefois, il est courant, dans la gestion de projet, qu'un livrable dépende de l'aboutissement d'un autre, en particulier lorsque le projet comporte de nombreux jalons.

De plus, les produits livrables participent à la réussite ou à l'échec d'un projet. Il est donc très important de surveiller leur évolution et de veiller à ce qu'ils soient livrés à temps. Les livraisons au client signifient qu'une phase du projet est terminée et que vous pouvez passer à la suivante.

Enfin, la proposition d'un produit livrable peut être l'une des étapes les plus complexes car les risques sont nombreux. Le client peut être très satisfait comme entièrement déçu et finit le plus souvent par demander des modifications.

## Exercice : Quiz

[solution n°1 p.11]

### Question 1

Il n'existe qu'une seule méthode pour mener à bien la gestion d'un projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 2

Le *Manifeste Agile* a été publié en :

- ☐ 2000
- ☐ 2001
- ☐ 2002

### Question 3

La méthode en cascade place le client au cœur du projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 4

La méthode agile permet de consolider la relation entre :

- ☐ Le client et l'équipe chargée du projet
- ☐ Les membres de l'équipe
- ☐ Le client et le patron de l'entreprise

### Question 5

Les méthodes traditionnelles sont un autre nom pour désigner les méthodes agiles.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

## III. Outils utilisés pour s'adonner à la conception d'une solution digitale

L'objectif d'un outil de gestion de projet est de simplifier le travail de gestion de projet. En général, il s'agit d'automatiser les tâches qui permettent de gagner du temps et surtout de le gérer. Par exemple, il existe un système de gestion des versions, ou de gestion des configurations, qui enregistre les différents statuts du projet. Il enregistre également les dates des changements. La planification des tâches reste une partie importante des outils de gestion de projet. Les outils de gestion de projet peuvent vous aider à savoir comment bien gérer votre équipe et à identifier les différentes tâches à accomplir.

Plus tôt, il a été mentionné qu'il est nécessaire, en début de projet, de s'atteler à d'abord créer une feuille de route. Un outil efficace pour cela est JIRA.

## A. Utiliser JIRA pour piloter les tâches

Jira Software est non seulement un outil de gestion des plus efficaces, mais c'est aussi un outil compatible avec la gestion de projet agile, ce qui le rend d'autant plus intéressant. Celui-ci prend en charge toutes les méthodologies agiles, qu'il s'agisse de Scrum ou de Kanban par exemple.

Un grand nombre de communautés et d'entreprises utilisent Jira comme gestionnaire de projet de choix. Les secteurs qui le préfèrent le plus sont les équipes de développement de logiciels, les sociétés de services professionnels, les médias, l'éducation et les organisations de soins de santé.

De plus, Jira permet de mettre en place et de gérer des tableaux agiles, des *product backlogs* (liste de tâches représentant le travail restant dans un projet), des roadmaps comme cité plus tôt, des rapports et même des modules complémentaires. Il est possible d'organiser et de suivre l'avancement de tous les projets que traitent les équipes à partir d'un unique outil.

Le logiciel Jira est un outil de gestion du travail destiné aux équipes de développement qui ont besoin de planifier et de suivre l'avancement de leur travail. C'est un outil suffisamment flexible pour être adapté aux besoins uniques d'une équipe en matière de flux de travail. Ainsi, qu'il s'agisse d'organisations, de sociétés ou d'entreprises composées de quelques personnes ou de celles qui comptent des milliers de travailleurs, tous les types d'équipes peuvent bénéficier d'une productivité et d'une visibilité suffisamment développées pour fournir des logiciels et des produits de qualité supérieure.

## B. Utiliser Figma pour concevoir des interfaces de manière collaborative

Figma est un logiciel de conception d'interfaces utilisateur qui permet aux concepteurs UX / UI de créer simplement des interfaces graphiques pour des applications mobiles et des sites web. Sa caractéristique première est qu'il permet de créer un système de conception collaboratif.

De plus, Figma est un logiciel très accessible. En effet, le fait qu'il s'agisse d'une application web accueillie par le cloud le rend accessible sur tout navigateur connecté à l'internet. Autrement dit, quel que soit le système d'exploitation de l'ordinateur utilisé ou de la disposition de celui-ci, Figma est entièrement disponible.

Cette grande accessibilité a permis au logiciel de promouvoir un travail collaboratif entre différentes équipes de concepteurs et de développeurs et avec les clients.

Figma garantit que de nombreux utilisateurs peuvent accéder à un même projet simultanément, tout en permettant le suivi de l'activité de chaque utilisateur. En effet, chaque utilisateur aura son propre curseur avec son nom. Il est ainsi possible de suivre en temps réel l'activité de chaque contributeur à un projet.

Le travail collaboratif sur un fichier partagé permet donc à plusieurs concepteurs de travailler sur le même fichier tout en pouvant bénéficier de conseils ou de directions à prendre.

En outre, les membres de l'équipe n'ont pas à tous se réunir pour pouvoir coopérer sur le projet. Le fichier est partagé par le biais d'un lien web. Cette fonction est notamment utilisée pour obtenir un retour d'information en temps réel de la part des clients ou pour effectuer des tests utilisateurs. En effet, il est possible de commenter et d'accéder aux commentaires en temps réel afin de pouvoir réagir si nécessaire.

En partageant les fichiers Figma avec différents membres de l'équipe, clients ou testeurs, les concepteurs d'interface utilisateur peuvent obtenir un retour d'information en temps réel et apporter les modifications nécessaires sans quitter le logiciel.

## C. Utiliser Design System de Figma pour respecter la charte graphique

Les systèmes de conception sont de plus en plus requis dans de plus en plus d'organisations qui doivent standardiser leurs designs et répéter différents éléments. Cela est particulièrement vrai lorsque l'on cherche à standardiser la charte graphique de toutes les interfaces d'une entreprise. La Charte graphique vise à créer une image et une unité dans la communication d'une entreprise, en associant graphiquement ses valeurs et ses principes tout en cernant son univers. Il s'agit de l'identité d'une entreprise. C'est pourquoi, quel que soit le support utilisé, on doit retrouver la même charte graphique afin de marquer une réelle dissociation pour transmettre un message de l'entreprise vers le public ciblé.

Figma permet de créer des systèmes de conception collaborative où tous les membres de l'équipe, quel que soit leur poste, peuvent contribuer et étoffer la bibliothèque.

Le système de conception comprend tous les éléments utilisés pour créer une application ou un site web. Ces éléments sont triés en tant que styles et composants et sont référencés dans une bibliothèque. Cette même bibliothèque est une référence pour toute personne qui souhaite collaborer à un projet.

## D. Utiliser langage UML pour modéliser l'application

Il existe un grand nombre d'applications web sur le marché, qui sont toutes passées par des phases de conception et de développement pour être créées. L'une des façons de concevoir une application est de la modéliser dans les grandes lignes à l'aide d'UML. Il est donc important de comprendre les caractéristiques de cette langue.

UML, également appelé *Unified Modelling Language*, est un langage de modélisation graphique. Il est requis lors de la conception et de la représentation visuelle de n'importe quel système informatique.

Dans le cadre d'une application web par exemple, Il se présente sous la forme d'un diagramme, dans lequel des pictogrammes sont dépeints pour représenter le plus fidèlement possible les éléments du système logiciel. Cette étape est primordiale s'agissant du développement de l'application web.

On retrouve plusieurs formes de modélisation des applications :

- Diagrammes de cas d'utilisation (Pour information, il s'agit du type de diagramme le plus fréquemment utilisé)
- Diagrammes de séquence
- Diagrammes de classe
- Diagrammes de paquet
- Diagrammes d'état

## E. Utiliser les API pour connecter plusieurs logiciels

Une API est une interface de programmation qui permet à deux logiciels de communiquer entre eux s'ils utilisent le même langage. Tout comme les prises de courant nous permettent de connecter nos appareils à une multiprise, les API nous permettent de consommer le contenu d'une base de données si besoin.

Les API (pour interfaces de programmation d'applications), sont au centre de presque toutes les expérimentations digitales actuelles, leurs prouesses et leur sécurité sont primordiales pour attirer les clients et augmenter les bénéfices.

Aujourd'hui, on constate que les utilisateurs sont détenteurs d'appareils mobiles et que les entreprises qui veulent que leurs produits soient adoptés doivent offrir ces services sous un format numérique. C'est pourquoi, de plus en plus d'applications mobiles utilisent la technologie API pour offrir une meilleure expérience à leurs utilisateurs.

## Exercice : Quiz

[solution n°2 p.12]

### Question 1

Figma est un logiciel de conception d'UI design.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 2

L'UML est un langage.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux



## Question 3

Une charte graphique est un titre de propriété d'un élément graphique.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

## Question 4

Il existe plusieurs types de diagrammes UML dont :

- ☐ Le diagramme de séquence
- ☐ Le diagramme de partage
- ☐ Le diagramme de classe
- ☐ Le diagramme de paquet

## Question 5

Jira peut permettre de suivre l'avancement d'un projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

## V. Essentiel

On ne saurait trop insister sur l'importance de la planification des projets. Trop souvent, les organisations surestiment la rapidité avec laquelle elles peuvent obtenir des résultats ou sous-estiment les coûts. Un bon gestionnaire de projet a une vue d'ensemble. Il fixe des objectifs, des budgets et des délais réalistes et réalisables.

La gestion de projet est essentielle pour garantir que les projets sont rigoureusement structurés afin qu'ils s'intègrent parfaitement aux différents objectifs stratégiques du client. De plus, une excellente gestion de projet assure que les objectifs du projet sont alignés sur les objectifs stratégiques de l'entreprise.

Sans une bonne gestion de projet, il est probable que l'on fixe un budget trop haut ou trop peu suffisant et que les délais soient choisis de manière trop ambitieuse. En définitive, cela signifie que, sans une bonne gestion de projet, les projets peuvent être livrés en retard et peuvent causer un débordement au niveau du budget.

Un gestionnaire de projet efficace doit être capable de négocier des délais et des étapes raisonnables et réalisables entre les parties prenantes, l'équipe et la direction.

Les logiciels de gestion de projet rendent les équipes plus productives dans un laps de temps plus court en simplifiant la communication, l'exécution des tâches, la gestion du travail ainsi que le suivi. Il s'agit d'un assistant efficace pour agencer et réaliser le travail à accomplir.

## VI. Auto-évaluation

### A. Exercice

Récemment diplômé de votre formation en tant que Chef de projet, vous êtes repéré par une agence digitale du nom de SocialCom. Vous êtes vite intégré(e) dans l'entreprise et on finit par vous confier un premier projet.

#### Question 1

[solution n°3 p.13]

Pour ce projet, vous décidez d'employer la méthode agile, cependant, l'équipe qui vous a été attribuée n'en a jamais entendu parler. Pour votre première mission, vous devrez donc présenter la méthodologie à votre équipe.

#### Question 2

[solution n°4 p.13]

Pour votre seconde mission, vous devrez exposer trois avantages de la méthode agile.

## B. Test

### Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.13]

#### Question 1

Une feuille de route n'est pas toujours nécessaire lors du lancement d'un projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 2

Une feuille de route peut aider le client à comprendre :

- ☐ Le but de son projet
- ☐ Le processus
- ☐ Les délais
- ☐ Les matériaux

#### Question 3

Un livrable est le produit final qui résulte d'un projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 4

On remet, en général, un livrable à un client seulement à la fin du projet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

#### Question 5

Jira a pour avantage de prendre en charge l'approche agile.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux


## Solutions des exercices

**Exercice p. 6 Solution n°1****Question 1**

Il n'existe qu'une seule méthode pour mener à bien la gestion d'un projet.

☐ Vrai

☒ Faux

 Il existe différentes méthodes pour la gestion d'un projet. Celles-ci sont à choisir en fonction du type de projet à réaliser.


**Question 2**

Le *Manifeste Agile* a été publié en :

☐ 2000

☒ 2001

☐ 2002


 Le *manifeste Agile* a été publié en 2001 et élaboré par plusieurs développeurs logiciels.

**Question 3**

La méthode en cascade place le client au cœur du projet.

☐ Vrai

☒ Faux

 Faux. C'est la méthode agile qui place le client au cœur de son projet en lui donnant un droit de regard sur le projet et en le consultant régulièrement tout au long de celui-ci.


**Question 4**

La méthode agile permet de consolider la relation entre :

☒ Le client et l'équipe chargée du projet

☒ Les membres de l'équipe

☐ Le client et le patron de l'entreprise


 Les méthodes agiles permettent de renforcer les relations entre les membres d'une même équipe, mais aussi, et surtout, entre le client et l'équipe afin que le projet se déroule de la meilleure des manières.

**Question 5**

Les méthodes traditionnelles sont un autre nom pour désigner les méthodes agiles.

☐ Vrai

☒ Faux

 Dans la gestion des projets informatiques, il existe deux approches très importantes et différentes : l'approche dite traditionnelle et l'approche dite agile.


## Exercice p. 8 Solution n°2

### Question 1

Figma est un logiciel de conception d'UI design.

☒ Vrai

☐ Faux


 Figma est un logiciel permettant la conception d'interfaces utilisateur qui permettent aux concepteurs UX/UI de créer facilement des interfaces graphiques pour les applications mobiles et les sites web.

### Question 2

L'UML est un langage.

☒ Vrai

☐ Faux


 En effet, preuve en est la signification de son abréviation : *Unified Modelling Language*.

### Question 3

Une charte graphique est un titre de propriété d'un élément graphique.

☐ Vrai

☒ Faux

 Le terme de charte graphique désigne l'ensemble des éléments qui définissent l'identité visuelle d'une marque, d'une organisation ou d'une entreprise.

### Question 4


Il existe plusieurs types de diagrammes UML dont :

☒ Le diagramme de séquence

☐ Le diagramme de partage

☒ Le diagramme de classe

☒ Le diagramme de paquet


 En effet, ces diagrammes font partie des types de diagrammes UML. Il en existe toutefois d'autres, tels que les diagrammes de cas d'utilisation ou encore les diagrammes d'état.

### Question 5

Jira peut permettre de suivre l'avancement d'un projet.

☒ Vrai

☐ Faux

 Il permet grâce à des listes de tâches et des moyens de planification de suivre l'avancement du projet et permet notamment de créer une feuille de route.

**p. 9 Solution n°3**

L'approche agile est une méthode itérative et incrémentale dont le maître mot est la collaboration. Elle permet de fournir un produit de haute qualité, en tenant compte de l'évolution des besoins du client.

Les méthodes agiles se caractérisent par la manière dont les projets informatiques sont gérés, l'accent étant mis sur le dialogue entre toutes les parties prenantes, soit les utilisateurs, les clients, les développeurs et d'autres professionnels rattachés au projet. Elle se caractérise notamment par la flexibilité pendant les projets, la capacité de modification et la rapidité concernant la livraison.

**p. 9 Solution n°4**


- Les méthodes agiles sont un excellent moyen de gérer les projets de développement de produits ou de services. Ces méthodes permettent de mettre en place une organisation simple et efficace. Les méthodes agiles sont connues pour leur flexibilité. Sur la base du retour d'information du client lui-même, il est possible pour l'équipe de développement de réagir rapidement, par exemple en apportant des modifications.
- L'étroite collaboration entre les développeurs et le client permet d'établir une relation de confiance, ce qui est très intéressant pour la mise en vente d'un produit sur le marché. Le client final est mieux informé de l'avancement du projet. Ils sauront à l'avance si le produit leur convient.
- Les coûts des projets sont mieux contrôlés, car la mise en œuvre de petits projets permet de déterminer le budget nécessaire pour atteindre l'objectif ultime. Le client peut donc décider de poursuivre ou d'arrêter le projet en fonction de sa situation financière.

**Exercice p. 10 Solution n°5****Question 1**

Une feuille de route n'est pas toujours nécessaire lors du lancement d'un projet.

☐ Vrai

☒ Faux

 En vérité, la feuille de route est primordiale en début de projet, car elle permet de définir les objectifs du projet.

**Question 2**


Une feuille de route peut aider le client à comprendre :

☐ Le but de son projet

☒ Le processus

☒ Les délais

☒ Les matériaux


 Le fait de disposer d'une feuille de route claire aide les clients à comprendre les processus, les délais et les matériaux nécessaires pour lancer chaque étape d'un projet. Cela peut améliorer la communication et conduire à une plus grande fidélité des clients aux professionnels du secteur.

**Question 3**

Un livrable est le produit final qui résulte d'un projet.

☐ Vrai

☒ Faux

 Il ne s'agit pas forcément du projet final, cela peut-être juste une étape de celui-ci.


#### Question 4

---

On remet, en général, un livrable à un client seulement à la fin du projet.

☐ Vrai

☒ Faux

 Lorsqu'un produit livrable est remis à un client, cela signifie qu'un délai ou une étape s'est terminé.


#### Question 5

---

Jira a pour avantage de prendre en charge l'approche agile.

☒ Vrai

☐ Faux

 Le logiciel Jira est un outil compatible avec la gestion de projet agile, que l'on parle de Scrum ou de Kanban.