

Un projet est

- ❖ *Un souhait,un budget,un livrable dans un certain temps*
- ❖ *Une déclaration claire et précise d'un besoin que l'on souhaite réaliser.*

Un projet informatique est un projet dont les livrables sont des solutions digitales / informatique(livrables)

Dans un projet informatique on a des acteurs :

- **Après des clients (est celui qui a un besoin à réaliser):**
 - ◆ **Les décideurs:** Ceux qui dégagent la vision,la stratégie et donnent les moyens pour la réalisation du projet
 - ◆ **Le chefs de projet:** Ceux qui s'assurent de la bonne tenue du projet
 - ◆ **Les usagers:**
- **Après des fournisseurs(est celui qui a un besoin à réaliser):**
 - ◆ **Chef de projet:** Celui qui prend en charge des besoins du client
 - ◆ **Les concepteurs:** Ingénieurs ,développeurs
 - ◆ **Les équipes de fabrication :**
- **Le client du projet (MOA : maître d'ouvrage/maitrise d'ouvrages)**
 - **Ses responsabilités**
 - Rédiger un cahier de charge fonctionnel (Définir le perimetre |le travail qui doit être fait |,déterminer les objectifs, allouer un budget global,fixer un délai de livraison)
 - Choisir la maitrise d'oeuvre (selon plusieurs critères comme le ressources humaines etc...)
 - Piloter le projet (-->> Animer les comités de pilotage(les réunions ou on discute des sujets du projet),
 - on peut avoir:
 - Un comité stratégique(pour résoudre les problèmes on a souvent les décideurs dans ce comité)

- Un comité technique (concepteurs ,chef de projet etc) et d'autres personnes des secteurs concernés selon le type de projet(comité financier,marketing etc)
- Valider les jalons (Valider chaque étape du projet dans certains cas on peut recevoir un paiement)
- Effectuer la recette fonctionnelle

-

❖ Responsabilités MOA:

- Allouer un budget global
- Evaluation du coût du projet (ex : le prix /j d'un développeur senior (5000),développeur bd(8000))
- Évaluer le risque du projet(et mettre en place des actions)
- Coût indirect(ex: hébergement chez un tier ou matériel pour faire soi même l'hébergement)
- Le budget est ajustable
- Répartition des tâches :
 - Catégorisation des tâches (Mise en place):

1- Triviale : Ne nécessite pas de réfléchir longtemps peut-être fait en 1h (**Ex: Changer un nom sur l'interface client**)

2- Simple : (2h)

3- Difficile : (5h)

4- Moyenne : (3h)

5- Complexe : (8h)

❖ Le fournisseur (Réalisateur de projet -> MOE: maître d'oeuvre/maître d'oeuvre)

Responsabilités MOA: PROCESSUS

Etape 1: Estimation des coûts

On a 3 techniques d'estimation:

- **Estimation ascendante** : On passe du bas vers le haut pour estimer le budget
- **Estimation par analogie** : On se base sur notre expérience antérieure avec d'autres projets pour l'établir
- **Estimation à trois points** : C'est l'estimation la plus exacte ,elle se base sur des éléments de calculs scientifiques
 - CPP => Le plus probable (Le coût le plus élevé)
 - CO => Le plus optimiste (Le coût intermédiaire)
 - CP => Le plus pessimiste (Le coût le plus petit défini) .

Le coût estimé CE peut être calculé avec les deux formules :

- ◆ Distribution triangulaire $CE = (CO + CPP + CO) / 3$
- ◆ Distribution bêta $CE = (CO + 4 CPP + CP) / 6$

On sait si la distribution est triangulaire si elle se rapproche le plus du budget probable sinon elle est beta (Les coûts sont asymétrique ,éloignées du coût probable).

PÉRIMÈTRE DU PROJET: Dérive du contenu

COLLECTE DE DONNÉES (BESOINS):

- ❖ **Brainstorming(Remue-méninges)**: Permet de recueillir toutes les idées sans filtres
- ❖ **Entretiens**: Permet d'avoir des exigences et des critères plus réfléchis
- ❖ **Groupes et discussions**:
- ❖ **Questionnaires et enquêtes**: Les questionnaires sont adressées à usagers de l'application (Cible à distance ou dispersés)

PRISES DE DÉCISIONS:

- **Vote** : Prise de décision collective
 - **Unanimité**: Tout le monde est d'accord avec l'idée
 - **Majorité**: Plus de la moitié ...
 - **Pluralité**: La décision revient à la plus grande partie du groupe même l'unanimité n'est pas atteinte

- **MOA :ORGANISATION**

- *Maître d'ouvrage stratégique (MOAS)* : Il définit les orientations et attentes du projet
- *Maître d'ouvrage Délégué (MOAD)*: Il assiste le maître d'ouvrage, Il est chargé de coordonner les activités ,de voir si tout est conforme .
- ...
- ...

➤

➤

Etape 2: Elaboration du budget

Etape 3: Suivi du budget

Etape 4: Clôture du processus

mercredi 31 janvier 2024

Responsabilités MOE: PROCESSUS

** On évalue et choisit la moe au niveau technique et au niveau financier ,des négociations sont possibles au niveau financier **

La maître d'œuvre est celle qui fournit la technique dont on a besoin pour fournir un produit. Cette organisation doit être organisée du point de vue delau,cours etc pour obtenir les résultats attendus , il est celui qui comprend le client .

** Le cahier des charges fonctionnel donné par le Moa n'est qu'en quelque sorte une liste de souhait ,de ce que l'on veut ,donc la MOE doit comprendre ce que le client veut et effectuer un **cahier des charges fonctionnel technique**. **

Voici ses responsabilités :

1. Concevoir la solution

a. Définir les besoins du projet :

Le MOE comprendre les besoins du client et des utilisateurs

b. Elaborer le cahier des charges(fonctionnel et technique):

Définir le cahier des charges fonctionnel et technique.

c. Proposer les solutions techniques :

LE MOE doit proposer des solutions techniques qui répondent aux besoins du projet et qui respectent les contraintes et le budget

d. Assurer la qualité de la solution

❖ ...

2. Réaliser ou faire réaliser l'ouvrage

❖ **Acheter ou sous traiter les travaux**

Le bon choix de la sous-traitance(prestataire) doit être fait pour satisfaire le besoin en prenant en compte les coûts ,on fait les catalogues et on fait un appel d'offre

➤ **Choisir les prestataires :**

Il faut que le prestataire soit compétent et réponde aux besoins :

- *Les compétences techniques et l'expérience des prestataires*
- *Le bon choix de la sous-traitance(prestataire) doit être fait pour satisfaire le besoin en prenant en compte les coûts ,on fait les catalogues et on fait un appel d'offre*
- *Les références des prestataires c-a-d Appeler directement les anciens clients du prestataire (défauts , qualités)*

➤

3. Assurer le bon déroulement du projet

→ Respecter le budget

→ **Respecter les délais de livraison**

Il faut s'assurer de trouver des solutions au risque d'avoir des incohérences dans le projet

→ **Veiller à la qualité des livrables**

Les livrables doivent correspondre aux exigences du client, ils doivent être de qualité au niveau sécuritaire ,performance et architecturale

4. Assister et rendre compte à la MOA

→ **Gestion des changements**

→ **Reporting à la MOA**

Le client doit participer au façonnement du produit

CHEF DE PROJET INFORMATIQUE

Un chef de projet est celui qui est chargé de mener à bien le projet et de veiller à son bon déroulement

Conseils pratiques pour être un bon chef de projet :

- Être juste (Appliquer et faire respecter les mêmes règles pour tout le monde sans parti pris)
- Savoir féliciter (Pour encourager, reconnaître le travail fait ,donner la confiance et aider à se surpasser)
- Méthode et rigueur
- Pragmatique (pour la prise de décisions pour le temps donné)
- Anticipation (Prévoir ce qui n'est pas encore là)
- Savoir trancher

REFERENTIEL COMPETENCES :

**un chef de projet n'est pas forcément du domaine du projet dans lesquelles il travaille mais des connaissances minimums sont un plus **

La liste de synthèses des qualités indispensables pour un chef de projet

- Être un bon communicant (pour bien préparer l'animation de la réunion)
- Être dans les dispositions de garantir la qualité des livrables ,du respect du budget ,ainsi que les autres conseils pratiques pour être un bon chef de projet même sans être dans le domaine du projet

- Avoir de bonne qualité rédactionnelle
- **Compétences spécifiques en gestion de projet:**
 - ◆ **planification et organisation du projet**
 - ◆ **Gestion et maîtrise de risques:**
 - Il doit savoir gérer les risques
 - ◆ ...
- **Compétences techniques dans le domaine du projet :**
 - ◆
- **Compétences managériales**
- **Qualités**

Samedi 03 Février 2024

QUALITÉS D'UN CHEF DE PROJET

- ❖ **Le manager** : On se base sur les compétences généralement pour le nommer
Il gère correctement le travail avec une certaine rigueur et donne une adhésion à l'équipe donc il doit dans ce sens aussi être un leader.
- ❖ **Le leader** : C'est celui qui sait faire de l'influence et motiver les autres, il est passionné par le projet.

MISSIONS D'UN CHEF DE PROJET

- **Avant le projet**
 - ◆ Il doit être présent dans la phase de planification des ressources (humaines, financières etc).
 - ◆ Définition des indicateurs de survie.
- **Après le projet**

CONDUITE OU GESTION DE PROJET

- **Conduire un projet c'est prévoir, animer et contrôler**

Le chef de projet a trois responsabilités:

- ❖ Structurer et planifier le projet
 - **Comment ?** *Pour la prise en charge de façon proportionnée (découper de manière intelligente les activités) pour mieux comprendre ce qui doit être fait et donner de meilleurs livrables*
 - **Pourquoi ?** *Rendre les activités moins complexes*
 - Pour identifier les fonctionnalités il faut établir le PBS (Product Breakdown Structure)
 - Une planification rigoureuse et définie nous permet d'avoir plus de coordination dans notre équipe (Terminer la tâche A avant la B) afin de
- ❖ Manager l'équipe du projet
- ❖ Piloter le projet au jour le jour
- ❖ **Lister les tâches :**

mercredi 7 Février 2024

MÉTHODE AGILE

Dans la méthodologie traditionnelle, le client n'était pas impliqué à tant et pas mis au courant, dans la recherche d'une solution pour un contrat cela est venu la méthodologie agile

C'est une méthodologie de gestion de projet qui permet de travailler sur des cycles courts de développement dans un court délai.

- ❖ Le client reçoit le produit afin de faire des tests et faire des retours pour des améliorations qui seront intégrés dans le prochain cycle

On a dans un groupe de réalisation de projet agile ,on a une équipe agile compose de :

1. Scrum master

Il est celui qui veille à ce que les règles de la méthode agile soient respectées dans son intégralité.

2. L'équipe projet Tech

a. Business analyst:

Il est chargé de recueillir les besoins du client ,il met en place le BackLog du produit **** C'est la mise en place d'un fichier excel ou on a tous les modules, les détails des fonctionnalités (useCase),comment faire les tests et le niveau de priorité ****

3. Product Owner

L'adaptabilité ,on prend en compte les besoins du client en évitant la dérive du contenu, il y a plus de transparence tout au long du processus ,le client est au courant de tout ce qui se passe.

on peut avoir un projet de 6 mois et on réduit le temps de livraison d'une partie du produit c'est ce que l'on appelle **un spring (le temps qui s'écoule entre la date de début et de fin)**

Dans le cadre d'un projet agile ,On définit d'abord le BackLog ensuite le calendrier du spring **Le calendrier du spring est celui qui définit le nombre d'heures totales ne pas dépasser** (La modélisation ,le choix de la technologie etc ,doivent etre integres dans le calendrier du spring)

→ Chaque 2 ou 3 jours on a une reunion debout de 15 minutes qui doit être fait C'est le **daily meeting** ,pour savoir l'avancement exacte du projet (s'il y a des difficultés à terminer les tâches ou non), on pose 3 questions :

- ❖ Ce que l'on a réalisé avant la réunion
- ❖ Les difficultés/problèmes qu'on a pu rencontres
- ❖ La prochaine tâche à faire

Et ces réunions sont tenus jusqu'à la fin du spring

→ **La revue** , Le client apporte ses modifications , le client fait ensuite ses tests et ses retours sont pris en charge pour le prochain spring

→ Avant de mettre fin à un spring on a la **rétrospective** (les bonnes ou mauvaises choses faites et les amélioration à apporter)

Dérive du contenu vient du client ,qui veut apporter des modifications

Le gold Plating C'est du côté de la maîtrise d'oeuvre qui rajoute ce que le client n'a pas demandé