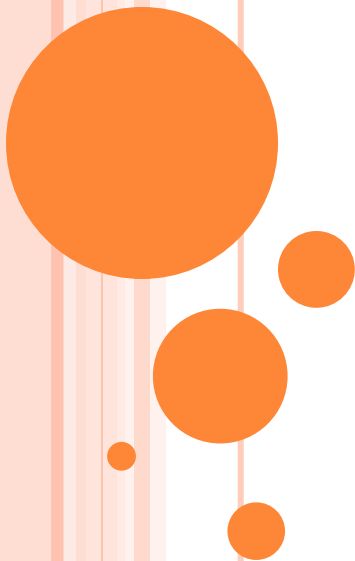


COURS DE CONDUITE DE PROJETS INFORMATIQUES

« PROBLÉMATIQUE DE CONDUITE DES PROJETS DE GÉNIE LOGICIEL »

Comment réussir la conduite de projet de génie logiciel ?

1^{ère} partie



1

INTRODUCTION



ENSEIGNANT



M. THIOMBIANO Aristide Paalou

- **Informaticien à la SOFITEX depuis janvier 2002**
 - Chef des projets informatiques. Projets en cours : Gestion Intégrée Coton / Logiciel Application Intégrée Coton & SIG SOFITEX
- **Diplômé de l'ESI et de l'Université Paul Sabatier de Toulouse III**
 - Ingénieur des Travaux Informatiques / ESI de l'UPB 1998-2001 – Burkina Faso
 - Master MIAGE en Informatique appliquée à la Gestion des Entreprises / Université Paul Sabatier de Toulouse III – France
 - Stagiaire en SIG – Ecole Nationale des Sciences Géographiques – Maroc



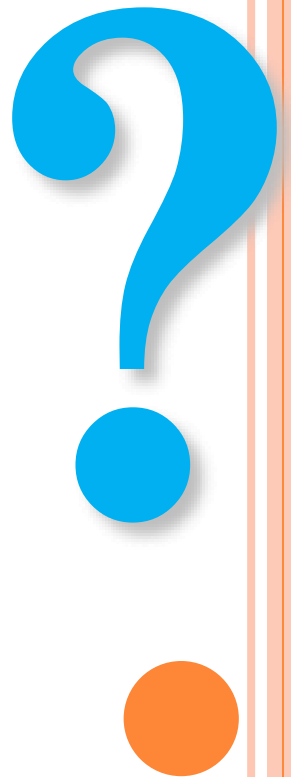
RÈGLES DE CE COURS ...

- Total des heures = 24 heures sur 6 jours (1 semaine)
- Evaluation prévue à la fin
 - Exercices pendant le cours = 1/5
 - Exposé sur un sujet de conduite de projet génie logiciel = 1/5
 - Devoir = 3/5
- Le cours sur la conception des systèmes d'information est déjà fait.
- Le cours sur les méthodes de conception des SI peut se faire avant ou après
- Principe = cours participatif



PRÉSENTATION ET VOS ATTENTES

- Important de se fixer les noms
- Important de savoir ce que vous attendez de ce cours pour approfondir certains aspects

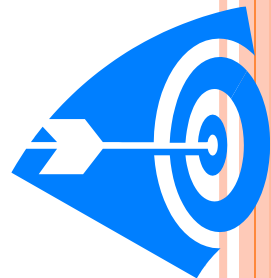


OBJECTIFS DU COURS



Vous outiller sur les contours de la conduite d'un projet informatique et particulièrement les projets de réalisation de logiciels informatiques

- Présenter les contours d'un projet: de quoi s'agit-il?
Quelles connaissances autour des applications/logiciels ?
- Savoir identifier un problème et les objectifs à atteindre
- Connaître les cycles de vie d'un projet
- Maîtriser le découpage du projet et connaître les techniques d'estimation de la durée et des coûts
- Passer en aperçu la méthode 2TUP et/ou SCRUM
- NB/ Partage d'expériences professionnelles



AGENDA

1. Notions de gestion de projets informatiques
2. Conception Initiale de projet (documents d'avant-garde du projet, connaissances solides sur les applications/logiciels, identification des problèmes et des objectifs, etc.)
3. Cycle de vie des projets
4. Rappel des Concepts et Familles de Méthodes
5. Processus de développement d'un logiciel
6. Aperçu de la méthode 2TUP



VOS ATTENTES SERONT-ELLES COMBLÉES ?



INTRODUCTION GÉNÉRALE


- Génie logiciel: apparu lors de la conférence de l'OTAN en 1969 et se répand dans les années 80 avec le marché d'ateliers de génie logiciel (AGL)
- Crise du logiciel dès les années 70: non maîtrise des projets surtout sur les coûts et délais, mauvaise qualité et des bugs catastrophiques, etc.
- Exemple: attaque de missile américain (1979) qui se traduit par une fausse alerte à travers une erreur de détection. Il a fallu 10mn pour découvrir que l'attaque n'était pas authentique. Sur le net: « *Un message d'erreur informatique au quartier général du NORAD a conduit au déclenchement d'une alarme et à la préparation complète contre une inexistante attaque soviétique à large échelle* »



INTRODUCTION GÉNÉRALE

On doit dépasser largement le cadre de la seule programmation dans la production de logiciels pour mettre en œuvre des méthodes, techniques et outils.

C'est toute une démarche associée à des outils pour réussir le projet.



2

NOTIONS DE
CONDUITE DE
PROJETS

INFORMATIQUES



QUELQUES RÉFLEXIONS DE GROUPE ...

Questions ?

1. Qu'est-ce que l'information et l'informatique ?
2. Logiciel vs Progiciel; bug vs virus ?
Ransomware ?
3. Qu'est-ce qu'un projet informatique?
4. Qu'est-ce que le management de projet?
5. Qu'entendez-vous par Système d'information et Système informatique?
6. Qu'est-ce qu'un service? Et un service IT?
7. Qu'est-ce qui est à l'origine de l'échec des projets?



INFORMATION ET INFORMATIQUE

L'informatique est la science du traitement rationnel, notamment par des machines automatiques, de **l'information** considérée comme le support des connaissances humaines et des communications dans les domaines technique, économique et social (b.o.e.n., 26 févr. 1981, no8).



NOTION DE PROJET ...

- Plusieurs définitions existent
- Un projet est un processus unique, qui consiste en un ensemble d'activités coordonnées et maîtrisées comportant des dates de début et de fin, entrepris dans le but d'atteindre **un objectif** conforme à des exigences spécifiques telles que les contraintes de **délais**, de **coûts** et de ressources. (ISO 10006 2003). Il est défini et mis en œuvre pour élaborer la réponse au besoin d'un utilisateur, d'un client.



PROJET

**Action spécifique, nouvelle,
qui structure
méthodiquement et
progressivement une
réalité à venir pour
laquelle on n'a pas encore
d'équivalent exact.**



PROJET

- **C'est une réponse apportée à une demande élaborée pour satisfaire aux besoins d'un maître d'ouvrage.**
- **Il implique :**
 - un objectif physique ou intellectuel,
 - des actions à entreprendre avec des ressources données.



PROJET

Ensemble d'activités à exécuter

Pour atteindre

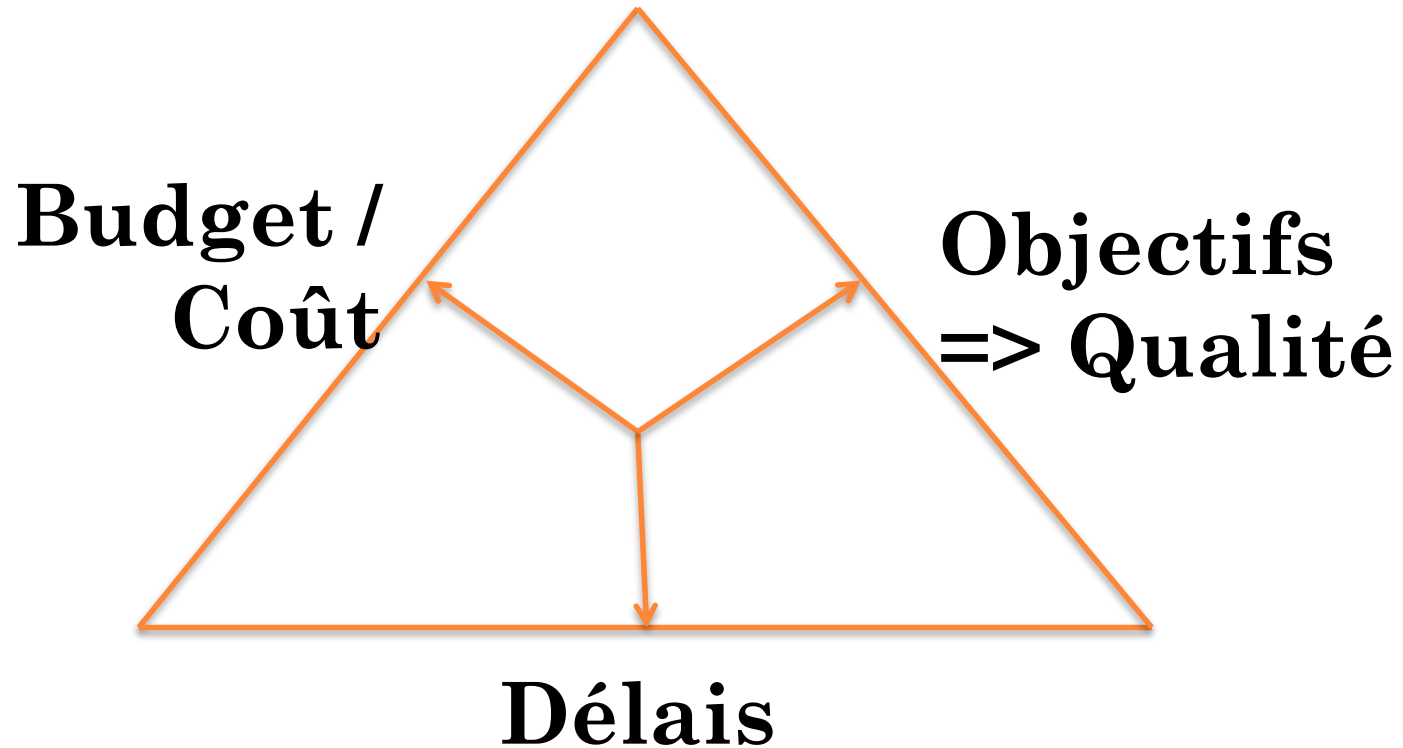
Un but défini (**objectif spécifique**)

Généralement dans un **temps** et pour
un budget (**coût**) défini.

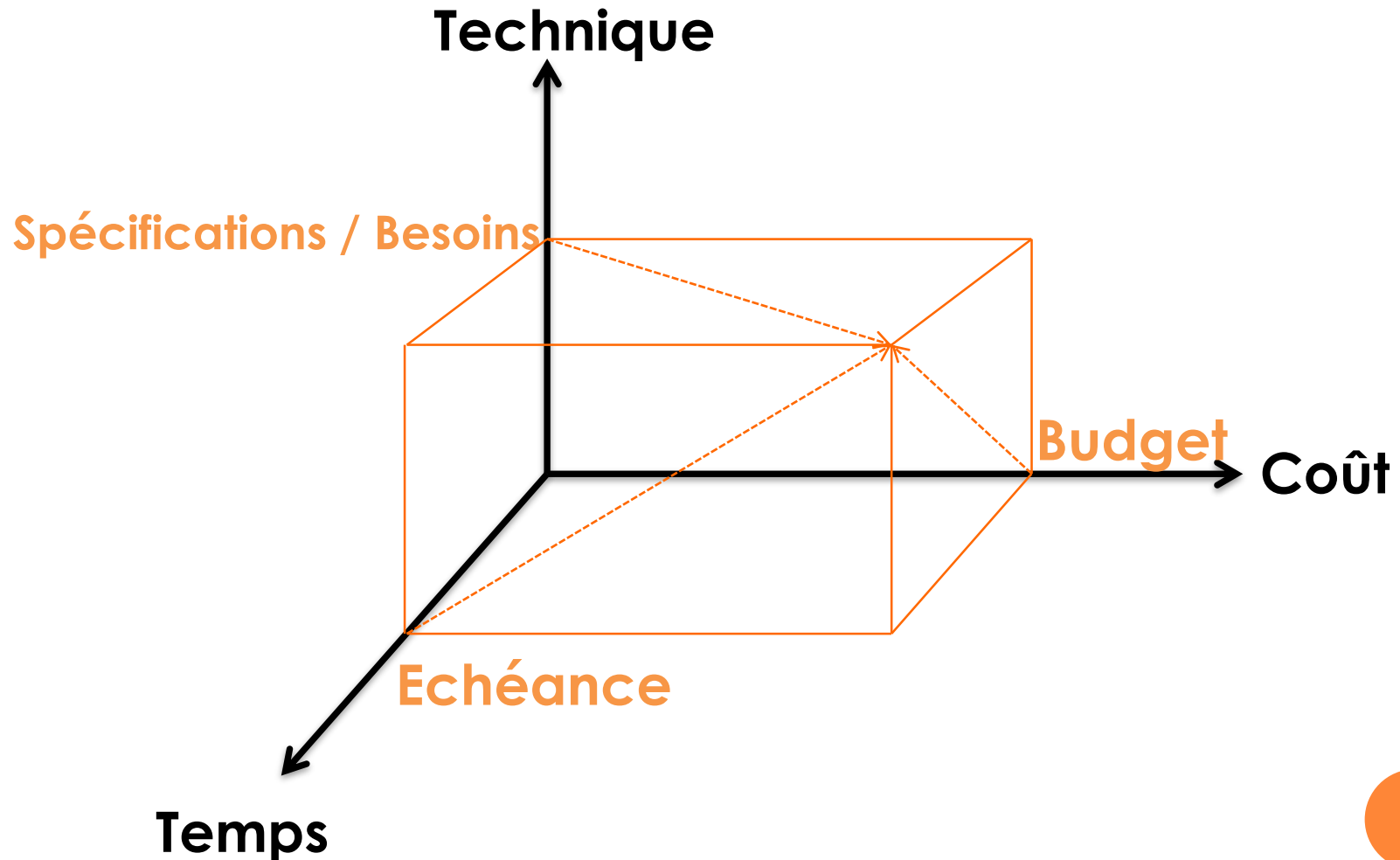
*NB/ il est clair que si l'on bouge un des trois
éléments, le reste bougera.*



PROJET: DIMENSIONS ET CARACTÉRISTIQUES



PROJET: DIMENSIONS ET CARACTÉRISTIQUES



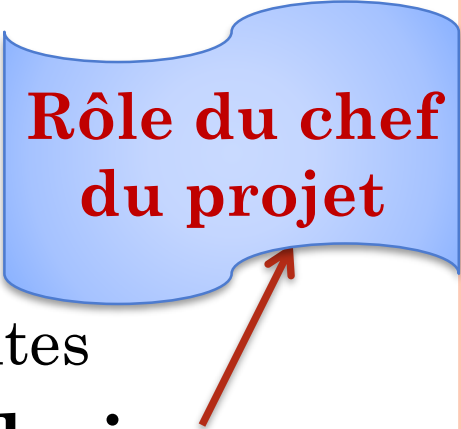
PROJET: DIMENSIONS ET CARACTÉRISTIQUES

- c'est une action ponctuelle, unique, non répétitive;
- il est limité dans le temps : un projet a une date de **début** et une date de **fin** ;
- il apporte une réponse à un besoin bien identifié ;
- il adopte une démarche spécifique : atteindre l'objectif en maîtrisant la **qualité** du produit fini, les **coûts** et les **délais** grâce à des **étapes**, des jalons constituant autant de points de contrôle ;
- il mobilise des compétences multiples et complémentaires : la conduite d'un projet est une **affaire d'équipe**.



PROJET: SES CARACTÉRISTIQUES

- **Généralement novateur**
 - technique, dimension, géographie, procédé,...
- **Non répétitif**
 - donc organisation spécifique, temporaire
- **Début et fin**
 - bilan non forcément annuel
- **Tourné vers l'objectif final**
 - Adaptable à des modifications fréquentes
- **Equilibre entre contraintes techniques, coût et délais**



**Rôle du chef
du projet**

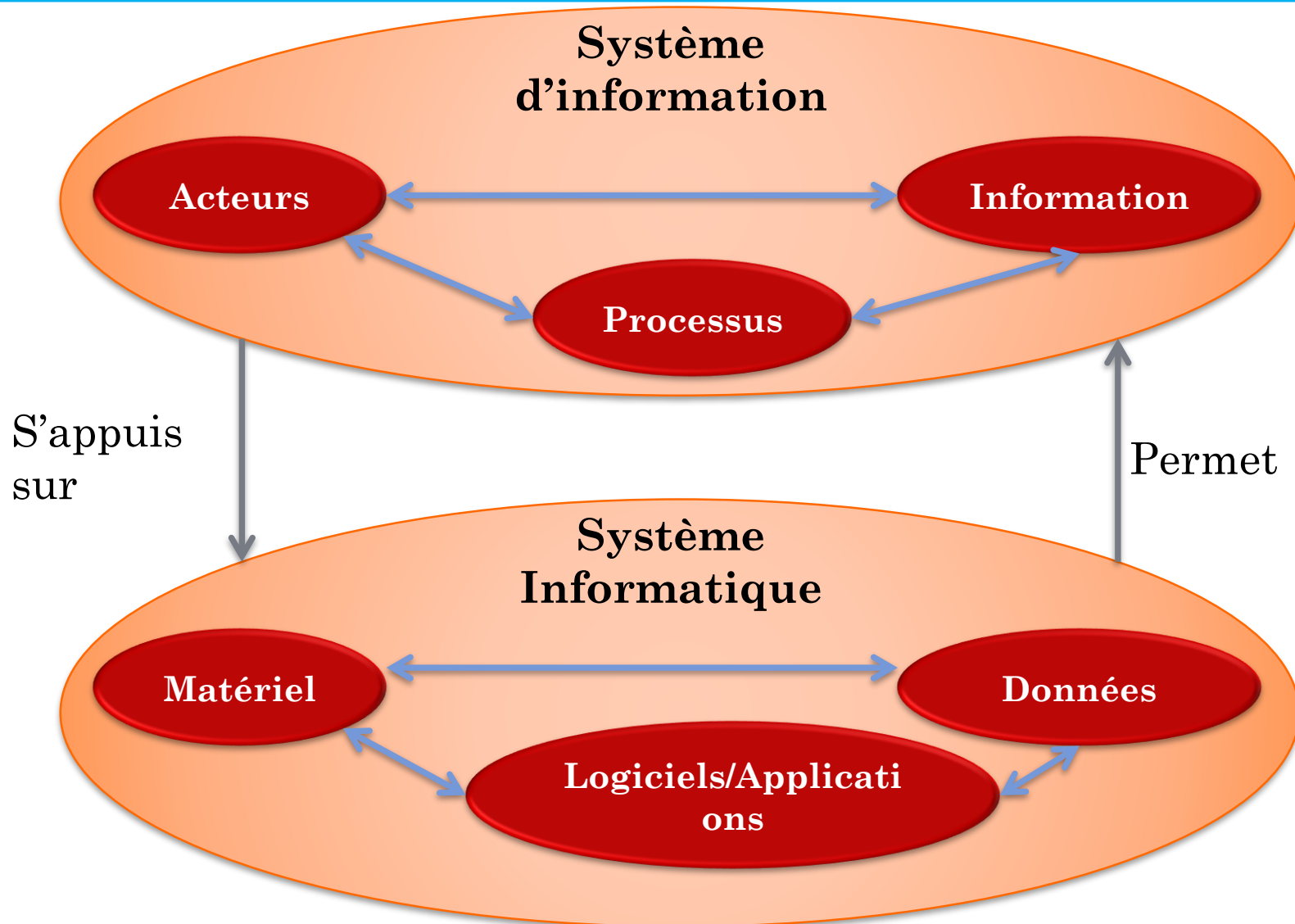


QUEL PROJET CONDUISEZ-VOUS ?

Conduit-on un projet
Informatique ou un
projet de Système
d'Information ?



SYSTÈME D'INFORMATION VS SYSTÈME INFORMATIQUE

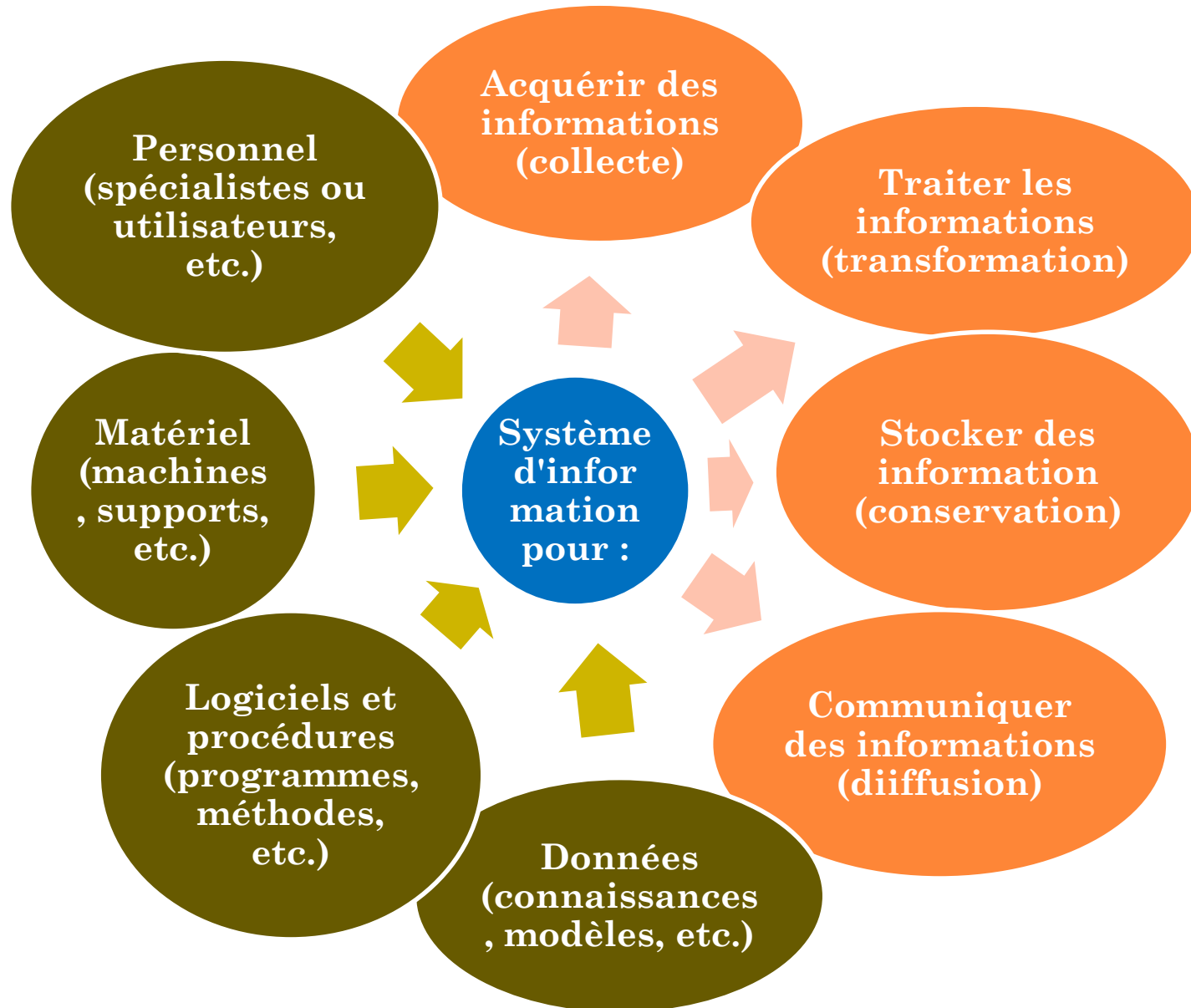


SYSTÈME D'INFORMATION VS SYSTÈME INFORMATIQUE


Le **système informatique** est ce qui va permettre d'exploiter et de mettre en œuvre le **système d'information** de l'entreprise (acteur, information, processus).



POURQUOI SI ?



SYSTÈME D'INFORMATION VS SYSTÈME INFORMATIQUE

- Généralement un projet de génie logiciel est un projet du système d'information. En effet, les objectifs d'un tel projet sont clairement ceux qui sont attachés au système d'information : c'est l'utilisation que l'on va faire du logiciel – l'aide apportée aux processus et les informations gérées – qui va apporter de la valeur ajoutée à l'entreprise
 - Un projet d'acquisition d'une infrastructure physique peut être considéré comme un projet du système informatique: en effet, sa réalisation enrichit ou renforce le système informatique
- 

GENERATION SI

Génération	Réponses aux objectifs stratégiques	Technologies
1960	Accroître la productivité administrative	Calcul; fichiers; calculateur Fortran
1970	Gérer l'information	Base de données SQL
1980	Accroître la productivité au travail	Gestion de workflow: Distribution ou traçabilité dans l'organisation
1990 – 2000	Favoriser la collaboration entre agents comme vecteur de création de valeur ajoutée	Internet et architecture de services HTTP : les plateformes web
2010	Partager la connaissance comme vecteur de création de valeur ajoutée	Plateformes distribuées: les portails
Tendances actuelles	Réduire voire supprimer des infrastructures techniques Mobilité accrue des collaborateurs	Internet des Objets; Informatique quantique: Utilisation de terminaux variés et distants pour accéder aux SI


DISCUSSIONS DE GROUPE ...

Choisir un exemple de projet que vous avez eu à conduire et dire comment vous avez procédé?

Discussion: Comment faire pour maintenir la démarche projet ?



MAINTENIR LA DÉMARCHE PROJET

- Quelle est la **vision**? C'est la stratégie
 - **Où sommes-nous**? C'est l'existant à bien étudier
 - **Où voulons-nous aller**? C'est la traduction de nos rêves, de nos ambitions, de nos besoins, des services que nous attendons obtenir du système.
 - **Comment atteindre notre but**? Ce sont les moyens, les solutions technologiques, l'organisation.
 - **A-t-on atteint le but** ? C'est l'évaluation, le renforcement à apporter, et l'amélioration contenue qui doit suivre.
- 

LES SOLUTIONS LOGICIELLES

- Les concepts: Logiciels, Progiciels, Applications, Programmes
- Types d'applications
 - Monoposte
 - Centralisée
 - Répartie
- Architecture du système d'information
- Conseil: maîtriser techniquement votre domaine du génie logiciel, assurer la veille technologique, et veiller à créer et entretenir un réseautage de personnes ressources techniques.

3

MANAGEMENT DE PROJET



PROJET : OBJECTIFS ET MOYENS

○ Le projet vise des objectifs

- Techniques
- Économiques
- Délais

Décider, prévoir, réagir

○ Le projet utilise des moyens

- Humains
- Matériels
- financiers

Gérer: Planifier, contrôler



MANAGEMENT DE PROJET

C'est ce que nous voyons dans tout le processus pour installer ou réaliser un projet.

Manager un projet, c'est donc faire en sorte que ce projet qui est conçu puisse bien se passer.



PROJET: SON EXIGENCE, SON DILEMME

Organisation adaptée

+

Management adapté

**A ressource égale, vouloir influencer sur un paramètre,
influe négativement sur les autres**



MANAGEMENT DE PROJET

**Management de
production**

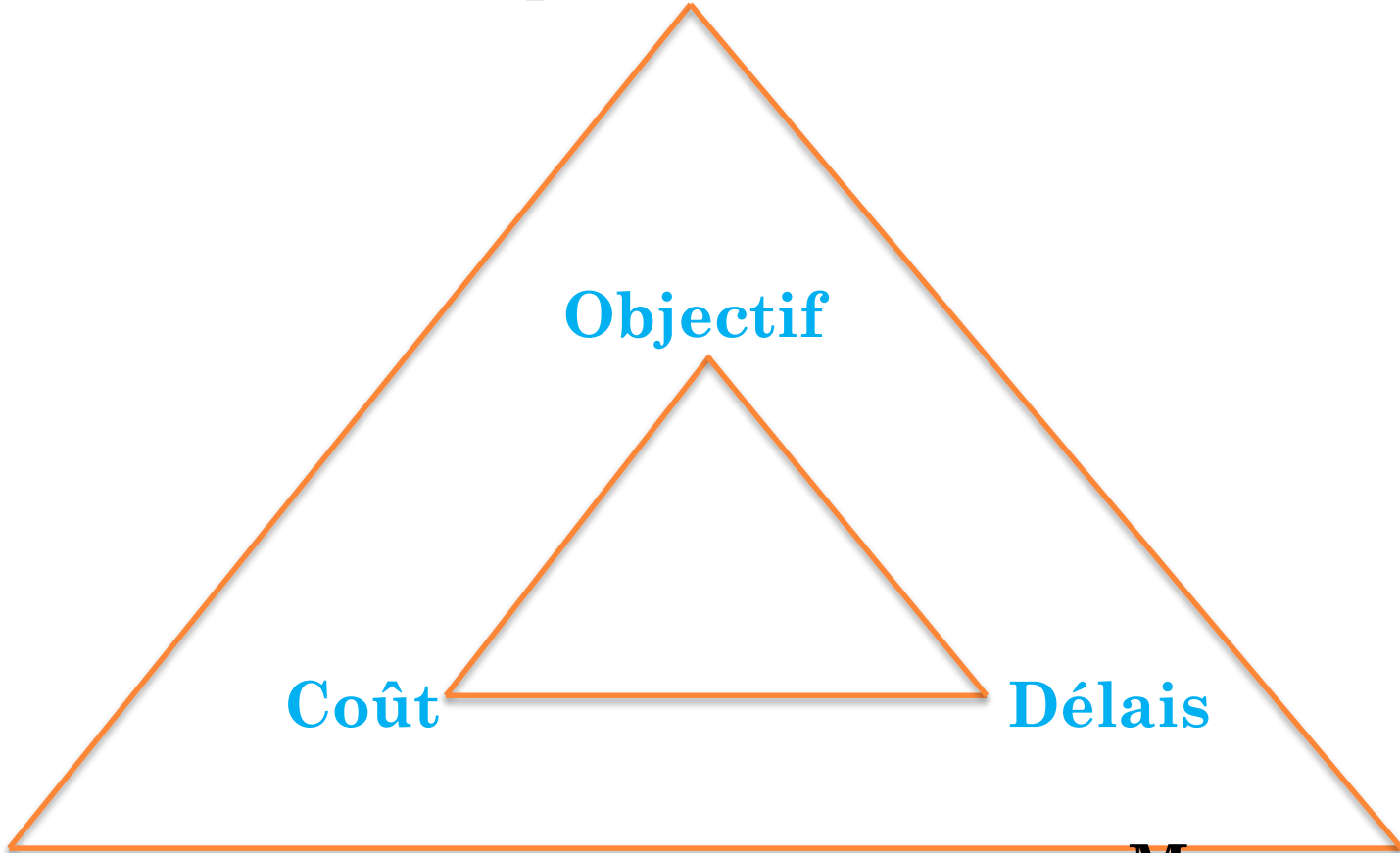
Objectif

Coût

Délais

**Management
des ressources**

**Management
du temps**

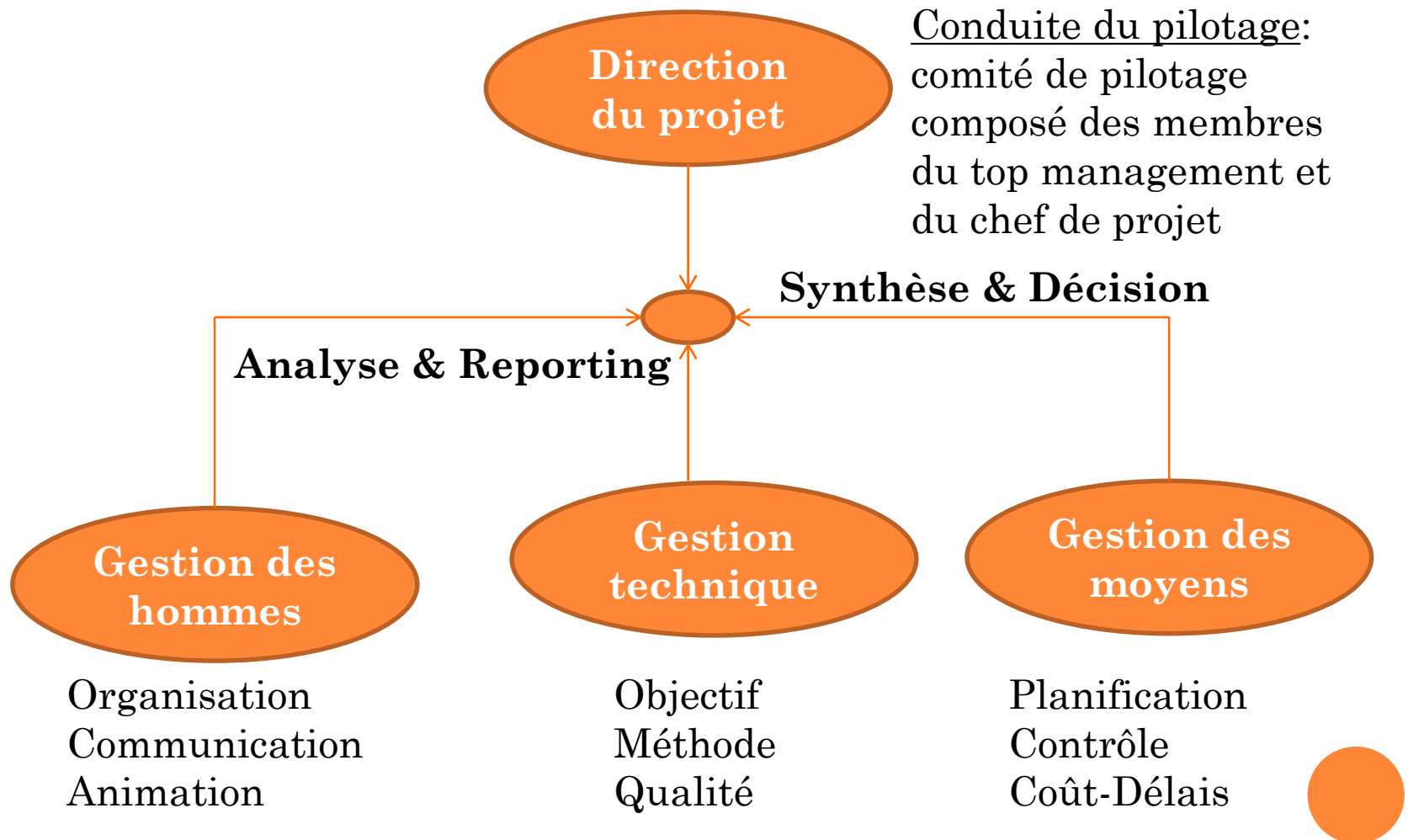


MANAGEMENT DE PROJET: FONCTION DU MANAGER

- **Analyser**: déterminer le chemin (contexte, risques, ...) pour atteindre l'objectif
- **Organiser**: repérer les contraintes d'enchaînement entre les tâches afin de les ordonnancer
- **Piloter**: suivi de l'avancement du projet + analyse et traitement des écarts + décisions à prendre ou à faire prendre



MANAGEMENT DE PROJET



MANAGEMENT DE PROJET : SES AXES



The diagram features two large, stylized arrows pointing towards each other, forming a central 'X' shape. The left arrow is outlined in orange and contains the text 'Planification', 'Contrôle', and 'Management humain'. The right arrow is outlined in blue and contains the text 'Prévoir', 'Suivre', and 'Animer'. A solid orange circle is located in the bottom right corner of the slide.

Planification

Contrôle

Management humain

Prévoir

Suivre

Animer

ACTEURS DU PROJET

- **Maître d'ouvrage** personne physique ou morale propriétaire de l'ouvrage. Il détermine les objectifs, le budget et les délais de réalisation = acteurs métiers et stratégiques
- **Maître d'œuvre** personne physique ou morale qui reçoit mission du maître d'ouvrage pour assurer la conception et la réalisation de l'ouvrage.

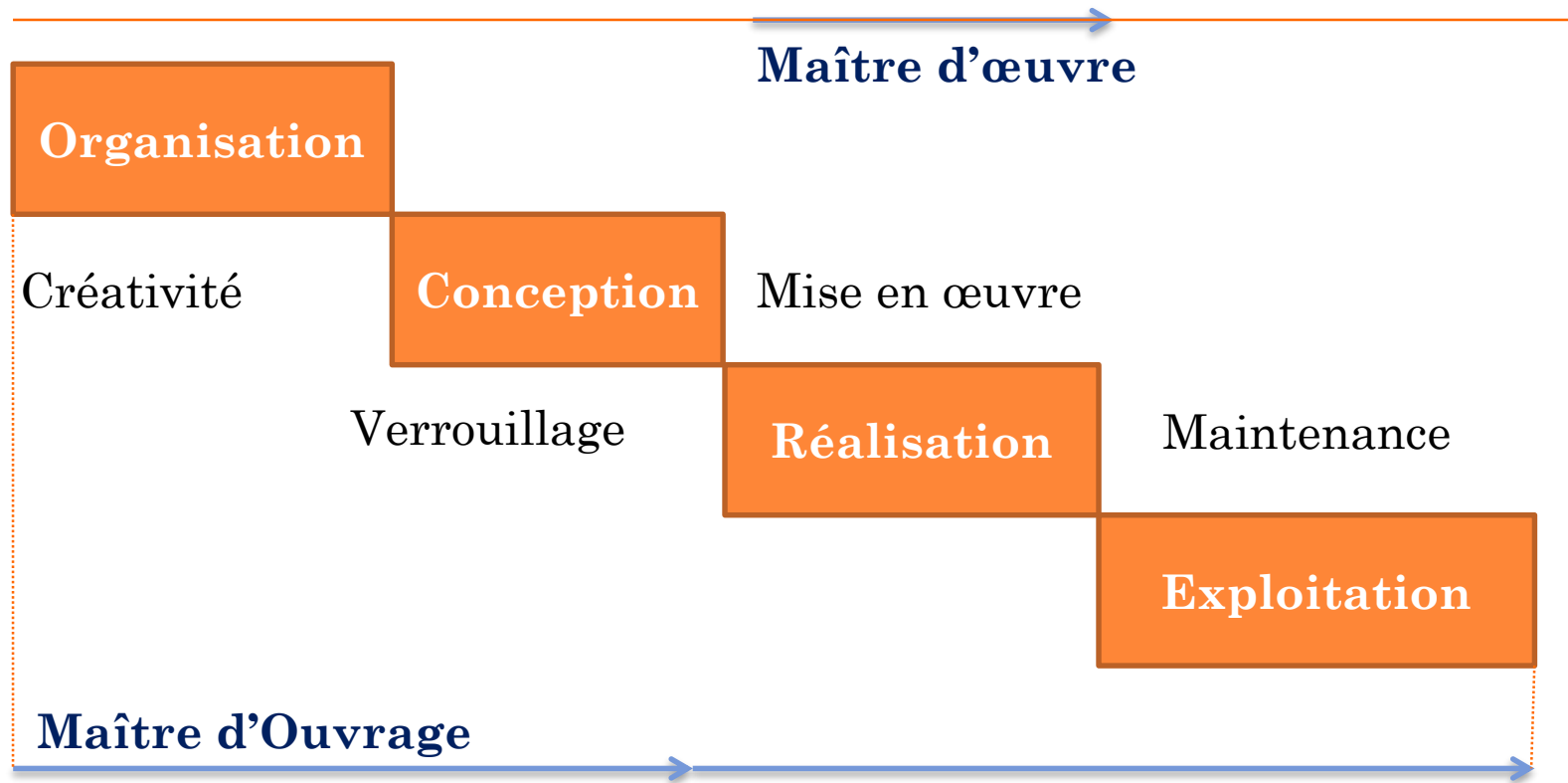


ACTEURS DU PROJET

- L'identification et le choix des acteurs est capital.
- Ne pas avancer sans certains acteurs: réussir donc l'avant-garde du projet.
- Trouver une personne physique ou morale neutre pour piloter ou mettre à table les acteurs pour faire avancer le projet.
- L'identification des ressources humaines ou compétences pour la réalisation des étapes du processus de développement ne doit être négligée. Par exemple demander un expert d'audit-qualité pour donner de l'assurance au logiciel, un expert conseil pour accompagner surtout dans les choix technologique, la gestion des changements, les solutions de déploiement ou de transfert du système, etc.

ACTEURS DU PROJET: PHASE ET IMPLICATION DES ACTEURS

La maintenance du résultat n'est pas de la responsabilité du maître d'œuvre



ACTEURS : QUELQUES NUANCES ...

1. Le **Client** valide et retranscrit si nécessaire la demande de l'utilisateur (maître d'ouvrage)
2. **L'utilisateur** doit convaincre le client sur sa demande.
3. Le **gestionnaire de service** réalise le besoin qui est commandé et payé par le client (maître d'œuvre)



UNE VUE DES ACTIONS D'AVANT-GARDE DU PROJET

Tout commence avec l'expression des besoins par les responsables d'activités. Ils se font soutenir par l'informatique ou un expert pour aboutir à un cahier de charges bien structurés. D'autres documents peuvent se produire avec d'autres acteurs dont les financiers s'il faut rédiger l'étude d'opportunité. L'orientation sur le maître d'œuvre est définie: elle peut être la structure informatique ou un prestataire. Une fois que les décideurs sont convaincus, ils donnent leur accord par la signature d'une note ou lettre de lancement du projet

POURQUOI LES PROJETS DE DÉVELOPPEMENT DE LOGICIEL ÉCHOUENT?

○ Causes

- Retard : les utilisateurs ont trop attendu
- Dépassement de budget: les décideurs ne peuvent plus accroître le budget
- Non-satisfaction des utilisateurs: le produit ne répond pas au besoin
- Incompétences ... On n'en parle pas souvent !!!

○ Origines

- Absence de projet / Mauvais choix des acteurs
- Mauvaise définition des besoins ou de concept° initiale + mauvaise estimation des charges
- Mauvais choix de la méthode ou mauvais usage
- Absence de communication ou de suivi-évaluation



QUEL PROBLEME PRINCIPAL POUR NOS CAS PRATIQUES

**Réalisation d'une
plateforme de
planification et suivi de la
réalisation des cours à
l'Université Nazi BONI
(UNB)**

TRAVAUX



PRÉSENTATION DES TRAVAUX DE GROUPE

Définir la structure du projet, les acteurs du projet et leurs rôles

Identifier le client, l'utilisateur, le gestionnaire de service

Thème principal sur la planification et suivi de la réalisation des cours à l'UNB

TRAVAUX



REVENONS SUR LES NOTIONS CLIENT, UTILISATEUR, GESTIONNAIRE DE SERVICE

1. **Le client** : reçoit les orientation d'un expert ou membre du gestionnaire de service ou de la DSI
2. **L'utilisateur**: émet le besoin, et soutenu par la DSI pour que le client valide. Il ne sait pas écrire de Cahier de charges ou spécifications fonctionnelles. Il se fait accompagner par un expert au besoin, qui est de la DSI
3. **Le gestionnaire de service**: il réalise le produit = maitre d'œuvre



3

CONCEPTION INITIALE DE PROJET



PROJET: SA NAISSANCE ...

PROJET = PROBLEME

=

Traduire le problème posé en OBJECTIF
SPECIFIQUE

=

De L'OBJECTIF SPECIFIQUE, générer des
activités à réaliser dans un DELAIS et pour
un COÛT bien défini



QU'EST-CE QUI DOIT GUIDER TOUT PROJET INFORMATIQUE?

**Réaliser un produit ou un service, qui
puisse satisfaire les besoins des
utilisateurs**

Au moindre coût

Et dans les moindres délais.



BIEN IDENTIFIER LE PROBLÈME ET LES OBJECTIFS

Dans un projet, il existe plusieurs niveaux d'objectifs. Parce que tous ne sont pas sur le même plan, parce qu'ils n'expriment pas tous la même intensité de réalisation, il est nécessaire de les distinguer, de les ordonner, de les organiser



PHASE D'UN PROJET

- **Phase de conception initiale:** permet de bien identifier et poser donc le problème, d'analyser le problème et trouver les solutions à appliquer. Plusieurs méthodes et outils existent.
- **Phase de pilotage ou management du projet**

Le management du projet ne commence donc qu'après sa conception initiale.



MÉTHODOLOGIE GÉNÉRALE DE RÉOLUTION DE PROBLÈME

	Définition	Actions
Poser le problème	Quel est le problème	Sélectionner un problème
	Inventaire des insatisfactions	Définir le problème et les objectifs
Analyser le problème	Quelle est la situation existante	Rechercher les causes possibles
	Quelles sont les causes potentielles	Vérifier les causes principales
Résoudre le problème	Comment supprimer les causes	Rechercher les solutions
	Comment minimiser les effets	Choisir une ou des solutions
Appliquer la solution choisie et contrôler	Qui fait quoi? Pour quand?	Mettre en œuvre le plan d'actions
	Les insatisfactions ont-elles disparues?	Suivre ce plan d'action

LES OUTILS UTILISES POUR RÉSOUDRE LE PROBLÈME

Vous disposez de plusieurs outils qui peuvent être utilisés selon l'action à réaliser. Ces outils permettent de :

- **Poser le problème ;**
- **Analyser le problème ;**
- **Résoudre le problème ;**
- **Appliquer la solution choisie et contrôler.**



LES OUTILS UTILISES POUR RÉSOUDRE LE PROBLÈME

On peut citer les outils suivants:

1. Brainstorming
2. 5POURQUOI
3. QQQQCPC
4. MATRICE DE COMPTABILITE
5. VOIE PONDEREE
6. DIAGRAMME ISHITAWA
7. ARBRE DES PROBLEMES et ARBRE des OBJECTIFS

NB/ On peut prendre un seul outil, mais il est préférable de choisir plusieurs outils selon ce qu'on veut faire.



ARBRE DES PROBLEMES vs ARBRE DES OBJECTIFS


C'est un outil qui est adapté pour les actions:

- **Rechercher les causes possibles**
- **Rechercher les solutions**



QQOQCP: QUI, QUOI, OÙ, QUAND, COMMENT, POURQUOI

C'est un outil qui est adapté pour les actions:


- **Avoir une vision complète d'une situation**
 - **Définir le problème et les objectifs**
 - **Mettre en œuvre le plan d'actions**
 - **Suivre ce plan d'actions**
- 

QQOQCP

Lettre	Question	Sous-question	Exemples
Q	Quoi ?	C'est quoi le problème ? De quoi s'agit-il ? En relation avec quoi ?	Périodicité, délai, date, durée, ...
Q	Qui ?	De qui ? Pour le compte de qui ? Avec qui ? Qui est concerné ?	Personne, responsable, service, chaîne, acteur, ...
O	Où ?	Où se situe le problème ? Par où ? Venant d'où ?	Lieu, étape, stade, ...
Q	Quand ?	À partir de quand ? Jusqu'à quand ?	Périodicité, délai, date, durée, ...
C	Comment ?	Comment c'est arrivé ? Comment le faire ?	Procédure, moyen, manière, méthodes, technique, ...
P	Pourquoi ?	Pourquoi le faire ? Pourquoi lui ?	Cause, raison d'être, objectif, ...



LES 5 POURQUOI ...

- Cet outil consiste à se poser la question « Pourquoi ? » 5 fois de suite.
 - L'objectif de cet outil est de chercher en profondeur les causes qui expliquent l'apparition d'un problème.
 - Il est souvent utilisé dans le cadre d'une résolution de problème après avoir réalisé un diagramme de cause à effet. Il sera utilisé pour déterminer les causes racines des problèmes
- 

LE BRAINSTORMING ...

- Toutes les idées sont à noter
- Tout le monde a droit à la parole: ne rejeter aucune idée
- Cet outil permet donc d'utiliser l'effet de synergie d'un groupe et d'être beaucoup plus efficace qu'une personne seule de produire des idées



REGARD SUR L'ARBRE A PROBLÈME

- Le but de l'arbre à problème est d'identifier le problème central, ses effets et ses causes.
- Exemple:
 - Les utilisateurs disent ne pas pouvoir travailler à l'aise et sans interruption du système.
 - Problème central = Indisponibilité des serveurs d'application et/ou de BD
 - Effet direct = Application non exploitable
 - Causes
 - Instabilité des réseaux informatiques
 - Défaillance des serveurs
 - Encombrement ou mauvaise gestion du réseau
 - Instabilité des liaisons Telecom
 - Défaillance du câblage et équipement réseau
 - Lenteur/lourdeur des applications
 - Mauvais choix de OS Serveur pour le SGBD
 - Technologie lourde
 - Sécurité réseau



REGARD SUR L'ARBRE DES OBJECTIFS

- C'est l'instrument de changement positif
- Il se construit par inversion des problèmes pour qu'ils deviennent des objectifs, et les causes deviennent des activités.
- Le but est donc d'identifier des objectifs à atteindre pour résoudre le problème via l'identification des actions à réaliser ➔ la fin détermine les moyens.
 - Racine = activités et résultats
 - Tronc = objectifs spécifiques ou objectifs du projet
 - Branches = objectif global (les objectifs spécifiques réalisent l'objectif global)

ARBRE DES OBJECTIFS: EXEMPLE

- Objectif global: Satisfaire les clients / Utilisateur
- Objectif spécifique: Maximiser la disponibilité des serveurs d'application et de BD
- Résultats:
 - réhabilitation des réseaux informatiques
 - Amélioration des traitements et de la configuration des applications
- Activités
 - Résultat 1
 - Diversification des liaisons TELECOM
 - ...
 - Résultat 2
 - Configurations intégrées dans la stratégie de sécurité
 - Audit et optimisation du code source
 - Remplacement de l'OS Windows par Redhat pour ORACLE



REGARD SUR L'ARBRE DES OBJECTIFS

- **1er niveau = L'objectif général** = C'est celui qui donne le sens de l'action
- **2ème niveau = Des objectifs spécifiques**
= Ils sont au service de l'objectif général. Ils le précisent.
- **3ème niveau = Les objectifs opérationnels ou Résultats/Activités :**
Ils correspondent souvent aux tâches à réaliser. Ils apportent une réponse aux besoins identifiés et se traduisent par des verbes d'action



Arbre des Problèmes

Effet



Problème principal



Cause

Arbre des Objectifs

Objectif global



Objectif du projet

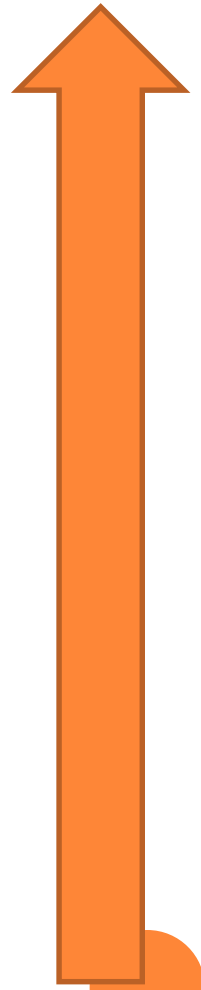


Résultats



Activités

FIN



MOYENS

VERS UN CAHIER DE CHARGES OU DESCRIPTION DU PROJET ...

**A partir de ce grand travail
participatif, vous pouvez rédiger
votre cahier de charges ou
description du projet en joignant par
exemple le cadre logique qui serait
sorti des travaux pour mieux étayer
le besoin.**



TRAVAUX DE GROUPE A RENDRE ...

A partir de notre thème principal sur la planification et suivi de réalisation des cours à l'UNB, formuler un problème principal puis dresser l'arbre des problèmes et l'arbre des objectifs

TRAVAUX



EXERCICE PERSONNEL ...

TRAVAUX

Réaliser un dossier de description de la démarche d'utilisation des sept (07) outils énumérés pour résoudre un problème. Pour chaque outil, choisir un exemple de situation (problème), et le résoudre avec la démarche préconisée par l'outil



CAHIER DE CHARGES ET LA MATRICE DU CADRE LOGIQUE

- A partir du travail de conception initiale, on peut rédiger le cahier de charges qui peut contenir la matrice du cadre logique

Description du projet (1)	Indicateurs	Sources de vérification	Hypothèses et conditions préalables
POURQUOI ? FINS COMMENT ? MOYENS	QUOI ? COMBIEN ? QUAND ?	OÙ SONT LES DONNEES ?	QUELS SONT LES FACTEURS EXTERIEURS ? INCERTITUDE ET RISQUES LIES AU CONTEXTE

(1) Objectif global ou général, objectif spécifique ou immédiat, résultats attendus ou produits (extrants), principales activités

MATRICE DU CADRE LOGIQUE

- Description du projet
 - Pourquoi ? = FIN
 - Comment ? = MOYEN
- Indicateurs
 - Quoi?
 - Combien ?
 - Quand ?
- Sources de vérifications
 - Où sont les données
- Hypothèses et conditions préalables
 - Quels sont les facteurs extérieurs ?
 - Incertitude et risques liés au contexte




TRAVAUX DE GROUPE A RENDRE ...

**Dresser le cadre logique
du projet de notre thème
principal sur la
planification et le suivi de
la réalisation des cours à
l'UNB**



CONTENU POSSIBLE D'UN CAHIER DE CHARGE

- l'objet : la nature et le but du projet ;
 - les motifs et le contexte ;
 - les objectifs de qualité, de temps, de charges et de coûts ;
 - les objectifs de communication et d'autres objectifs complémentaires ou importants du projet ;
 - les contraintes sur objectifs ;
 - l'adéquation entre les objectifs ;
 - les acteurs ;
 - la structure choisie pour la gestion du projet ;
 - le rôle des acteurs dans les structures projets ;
 - l'identification, l'analyse et la gestion des freins ;
 - le choix d'une méthode et la structuration de la réalisation du produit ;
 - la définition des axes, des cibles et des moyens de communication;
 - et d'autres aspects qui pourraient mieux définir le projet.
- 

PROFIL DU PROJET

- Il s'agit d'avoir une idée des contours de votre projet

Critères 1	Points à marquer vers critère 1 ou vers critère 2 et relier les points.	Critère 2
Petite taille		Grande taille
Faible enjeu		Fort enjeu
Livrable immatériel		Livrable matériel
Faible complexité		Fort complexité
Faible degré d'innovation		Fort degré d'innovation
Faible autonomie		Fort autonomie
Le projet s'insère dans l'organisation		L'organisation est construite autour du projet

EXERCICE PERSONNEL ...

TRAVAUX

Tracer le profil des deux projets suivants:

- Réaliser le site web vitrine de l'ESI.
- Auditer le système informatique de l'UNB. ●



MERCI

Contact :

M. THIOMBIANO Aristide Paalou

athiombiano@gmail.com

70 50 81 50

