

PLAN DE COURS

Gestion de projet informatique

GPI1024

Session I

Levika Hervé Nankap

lhnankap@uqac.ca

hnlevika@etu.uqac.ca

OBJECTIF DU COURS

Comprendre l'importance d'une bonne gestion de projets informatique. Développer la compréhension de la méthodologie Agile et du cadre de référence Scrum. Connaître les rôles, artéfacts et rituels Scrum. Comprendre la planification, le découpage et l'estimation des coûts de projet avec la méthode Agile. S'initier à la gestion d'équipes. Parfaire ses habiletés de communication et de résolution de conflits. Se familiariser avec la gestion de risques.

Contenu du cours

- Introduction à la gestion de projet
- La notion de client, solution et méthode de production
- La méthodologie agile
- La méthode Scrum
- Les activités préparatoires de démarrage du Scrum
- Le « Product Backlog » et « Sprint Backlog »
- L'estimation, la planification de Sprint et release planning
- Les outils logiciels pour le Scrum
- L'organisation et la communication d'équipe
- Autres sujets connexes : La gestion du changement, du risque et des conflits
- Le Scrum à l'échelle
- Réalisation et présentation d'un projet

Formules pédagogiques

Les cours seront donnés sous la forme d'exposés magistraux à distance.

ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT ET D'APPRENTISSAGE

Modalité de communication enseignant – étudiants

En dehors des périodes de cours, l'enseignant communique avec le groupe via le courriel de chaque étudiant. Les étudiants sont responsables de consulter les informations transmises par messagerie électronique. Pour communiquer avec l'enseignant en dehors des périodes de disponibilité, l'envoi d'un message courriel est à privilégier. Une réponse sera retournée dans les 24 heures aux heures normales de bureau.

Dates importantes

Dates importantes – Session 1	
14 mars 2025	Date de début du cours *début de la session : 10 mars 2025
27 juin 2025	Date de fin du cours *fin de la session :

Calendrier du cours

Séance	Thèmes	Date
Séance 1	Introduction à la gestion de projet <ul style="list-style-type: none"> - Définitions - Historique et évolution - Les typologies de projet - L'origine des projets 	14 mars 2025
Séance 2	Les composantes d'un projet <ul style="list-style-type: none"> - Les parties prenantes - Les opportunités - Les exigences - Le produit - L'équipe de production - La méthode de production 	21 mars 2025
Séance 3	La Méthodologie Agile <ul style="list-style-type: none"> - Introduction à la famille des méthodologies Agiles - Le manifeste agile - Les 12 principes généraux - Les pratiques agiles - La méthodologie agile versus la méthodologie traditionnelle - Quelques méthodes agiles 	28 mars 2025
Séance 4	De l'Idée au Produit : Création d'un projet informatique	4 avril 2025
Séance 5	La méthode « SCRUM » 1 <ul style="list-style-type: none"> - Pilier du Scrum - Valeurs Scrum - Équipe Scrum - Événements Scrum - Artefacts 	11 avril 2025

	La méthode « SCRUM » 2 <ul style="list-style-type: none"> - Histoires utilisateurs - Backlog de produit - Sprint Backlog 	
Séance 6	La méthode « SCRUM » 3 <ul style="list-style-type: none"> - Estimation d'histoires utilisateurs - Release planning - Sprint planning 	18 avril 2025
Séance 7	La méthode « SCRUM » 4 <ul style="list-style-type: none"> - Scrum Essence 	25 avril 2025
Séance 8	La méthode « SCRUM » 5 <ul style="list-style-type: none"> - Des outils logiciels pour la méthode Scrum 	2 mai 2025
Séance 9	La méthode « SCRUM » 6 <ul style="list-style-type: none"> - Scrum à l'échelle 	9 mai 2025
Séance 10	La réalisation d'un projet <ul style="list-style-type: none"> - Les activités préparatoires au démarrage du Projet - Direction, gouverne et leadership - La gestion des ressources humaines et de l'équipe de projet - La gestion des parties prenantes - La gestion de la qualité 	16 mai 2025
Séance 11	Organisation de la communication d'équipe <ul style="list-style-type: none"> - Notions de message, émetteur, récepteur, canal, etc. - Principes de communication efficace en équipe - Plan de communication et gestion de crises - Moyens de communication organisationnelle utilisation et gestion des réunions 	23 mai 2025
Séance 12	Gestion du changement, conflit	30 mai 2025
Séance 13	Gestion de risque	6 juin 2025

Séance 14	Présentation des projets	13 juin 2025
Séance 15	Présentation des projets	20 juin 2025
Séance 16	Examen final	27 juin 2025

Modes d'évaluation des apprentissages

1) Individuel :

Activité d'évaluation :	Date	Valeur
Examen final	27 juin 2025	30%

2) En équipe :

Activité d'évaluation :	Date	Valeur
Travaux pratiques	Mars-juin 2025	30%
Production vidéo	02 mai 2025	20%
Présentation orale	13 et 20 juin 2025	20%

Pénalité pour retard dans la remise des travaux

Lorsqu'un travail est remis après la date d'échéance, l'étudiante ou l'étudiant perd 5% pour la première journée de retard et 1% pour chaque journée de retard supplémentaire. Les jours de fin de semaine sont comptés comme les jours de semaine. Après 7 jours, le travail ne peut plus être remis et la note est 0.

Absences aux périodes d'évaluation

Les absences aux périodes d'évaluation pour cas de force majeure (maladie, accident, décès d'un proche, accouchement) seront traitées à la pièce. Des pièces justificatives devront être fournies dans tous les cas.

Références bibliographiques

SUBMITTERS, O. Essence—kernel and language for software engineering methods. 2012.

Anny P. Murray, The Complete Software Project Manager: Mastering Technology from Planning to Launch and Beyond, Wiley, 2016.

Andrew Stellman, Jennifer Greene, Applied Software Project Management, O'Reilly, 2006.

PMI, Guide du Corpus des connaissances en management de projet (Guide PMBOK), 5e édition, Project Management Institute (PMI), 2013.

Andrew Stellman, Cynthia L. Greene, Learning Agile: Understanding Scrum, XP, Lean, and Kanban, O'Reilly, 2014.

Kenneth S. Rubin, Essential Scrum : A Practical Guide to the Most Popular Agile Process, Addison- Wesley, 20