

# Conduite de Projet



le réveillon basket



M.Mancel & D. Guillon

O. Boitel & L.Barbisan

Ingénieurs 2000

Conduite de projet

Réalisation d'un suivi de projet

# Table des matières

TABLE DES MATIERES.....	2
INTRODUCTION.....	4
CADRAGE DU PROJET : LE REVEILLON BASKET .....	5
SUJET.....	5
LIEU .....	5
DATE .....	5
DUREE .....	5
STAFF.....	6
DONNEES : .....	6
MATERIEL NECESSAIRE : .....	6
PREVISIONS .....	6
INTERVENANTS .....	7
LIVRABLE FINAL : .....	7
<i>DESCRIPTION</i> .....	7
IDENTIFICATION DE L'ETAT .....	7
<i>CE QUE L'ON FAIT :</i> .....	7
<i>CE QUE L'ON NE FAIT PAS :</i> .....	8
CHOIX DE DECOUPAGE : .....	8
DIAGRAMME DE FLUX .....	9
MATRICE DES ROLES.....	10
FICHE D'ACTIVITE .....	11
FICHE DE LIVRABLE.....	13



PLANNING.....	15
PLAN DE CHARGE .....	16
CONCLUSION .....	17

---

# Introduction

Ce document a pour but de préparer un projet d'organisation de soirée, c'est-à-dire d'en anticiper le déroulement. Pour cela, il en présente successivement :

- le cadrage,
- le diagramme de flux,
- la matrice des rôles,
- la fiche d'activité,
- la fiche de livrable,
- le planning,
- le plan de charge.

Ces différents éléments constituent les outils préalables à la mise en œuvre du projet. De plus, comme ils conditionnent sa bonne conduite, on s'appliquera à associer une brève définition à leur présentation.

# Cadrage du projet : Le réveillon basket

---

Le cadrage du projet permet d'identifier les objectifs du projet et ses contraintes opérationnelles (délais, ressources...).

## Sujet

---

Le projet consiste à organiser un tournoi de basketball inter campus afin de fêter en s'amusant la nouvelle année.

## Lieu

---

Dans le gymnase de l'Esiee, muni de deux terrains de basketball.

## Date

---

Jour : Le projet se déroulera du 31 Décembre 2005 au 1<sup>er</sup> janvier 2006.

## Horaires

- Début : le 31 décembre 2005 à 16h
- Fin : le 1<sup>er</sup> janvier 2006 à 10h

## Durée

---

Soirée : 18 heures

## Matches de basketball

- Matches de poule : 20min (deux mi-temps de 10 minutes)
- Finale : 40 minutes pour la finale

## Staff

---

- ⇒ Arbitres (personnel du staff)
- ⇒ Buvette, repas, traiteur
- ⇒ Invités VIP
- ⇒ Invités des groupes

## Données :

---

- ⇒ Tableaux de scores
- ⇒ Fiches d'inscription

## Matériel nécessaire :

---

- ⇒ Tables
- ⇒ Ballons de basket
- ⇒ Chaises
- ⇒ Ensemble de couverts
- ⇒ Tables d'arbitrage
- ⇒ Matériel de sono
- ⇒ Trophées, médailles, gros lots
- ⇒ Musique pendant la soirée

## Prévisions

---

Nombre de personnes présentes : 250

## Intervenants

---

	MOE	MOEd	MOA	MOAd
Nous	Président du club sport	Responsable Basket		
Client			Président du BDAE	Responsable animation (rédaction des spécifications)

## Livrable final :

---

## Description

Tournoi de basket inter campus à l'occasion de réveillon. Un repas est organisé à partir de 21h.

## Identification de l'état

---

Limitation dans le développement du projet :

## Ce que l'on fait :

### Prospection

- ⇒ Invitation des équipes de basket
- ⇒ Création du matériel de publicité
- ⇒ Diffusion du matériel de publicité (mail, radio, affiche)

## Gestion de tournois

- ⇒ Planning de la soirée
- ⇒ Organisation du repas
- ⇒ Règlement du tournoi

## Logistique

- ⇒ Préparation de la salle
  - Installation des terrains
  - Installation du matériel
- ⇒ Achat des lots
- ⇒ Contrat avec traiteur → Devis accepté et signé
- ⇒ Recherche du Staff
- ⇒ Pompier
- ⇒ Secouriste

## **Ce que l'on ne fait pas :**

- ⇒ La préparation des repas
- ⇒ La gestion de la sono

Ces deux activités seront sous-traitées.

## **Choix de découpage :**

---

- ⇒ Deux métiers
- ⇒ Tâches trop longues
- ⇒ Besoin d'un livrable intermédiaire



# Diagramme de flux

Le diagramme de flux est utilisé pour préparer le projet en modélisant la trame de déroulement. Ainsi, il permet d'identifier les activités du projet par l'intégration des connaissances de ses futurs contributeurs.

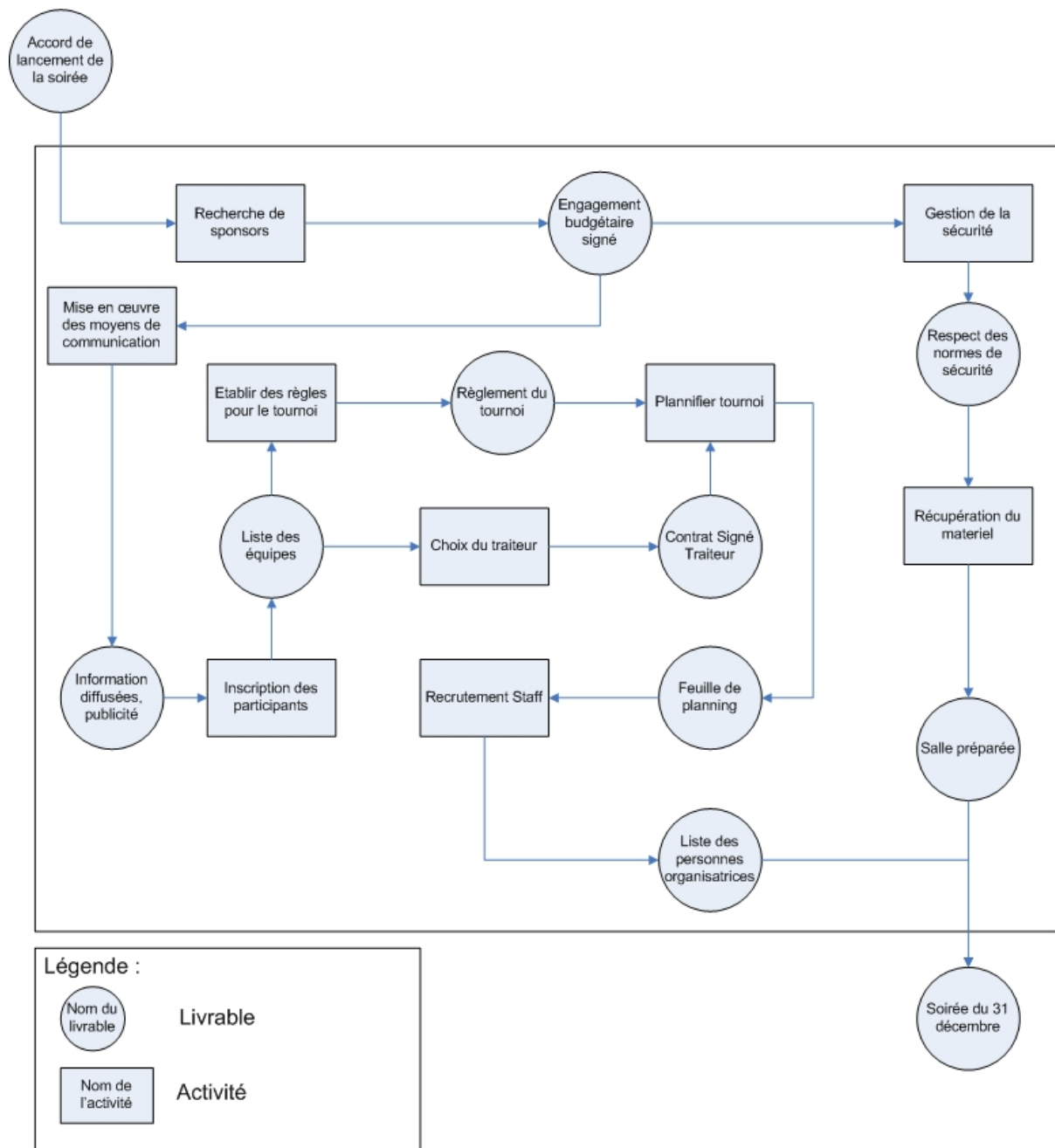


Figure 1 - diagramme de flux

## Matrice des rôles

La matrice des rôles permet d'identifier les acteurs du projet et d'en définir les interventions. Ainsi, elle représente l'affectation des rôles aux contributeurs du projet.

	Responsable Basket	Club Basket	Responsable animation	Equipe animation	Président du bdae	Président du club sport
Recherche sponsors			R	P	A	
Gestion sécurité	R	P				A
Récupération du matériel		P	R	P	A	
Mise en œuvre des moyens de com			R	P	A	
Inscription participant	R	P				A
Choix traiteur			R	P	A	
Plannifier tournoi	R	P				A
Recrutement Staff	R	P		P	A	
Etablir des règles pour le tournoi	R	P				A

Figure 2 - Matrice des rôles

Légende : A = Approbateur

R = Responsable

P = Producteur

N.B : Il ne peut y avoir qu'un responsable par activité.

## Fiche d'activité

La fiche d'activité permet de décrire une activité en identifiant notamment, les tâches et les contributeurs qui lui sont associés.

<b>Date</b> : mercredi 9 novembre 2005	<b>Projet</b> : Le « Réveillon basket »
<b>Version</b> : 1.0	<b>Activité</b> : Planification du tournoi
<b>Auteur</b> : O.Boitel & L.Barbisan	

**Objet de l'activité** : Planifier le déroulement du tournoi.

### Description de l'activité :

Il s'agit de planifier toutes les activités qui auront lieu pendant le tournoi. Pour ce faire, il nous faut dans un premier temps déterminer l'enchaînement des différents événements.

Les activités se décomposent en trois catégories :

- Alimentaire
- Sportive
- Animation extra sportive

Alimentaire : Déterminer l'heure du repas de réveillon et les différents stands de rafraîchissements et friandises diverses.

Sportive : Déterminer le nombre de match, l'organisation de ceux-ci (système de poule, suivi de phase éliminatoire).

Animation extra sportive : Karaoké, jeux divers.

**Point d'entrée de l'activité :**

- Règlement du tournoi
- Contrat signé avec le traiteur

**Livrable de l'activité :**

Une feuille de planning détaillant l'ensemble des activités qui auront lieu pendant le réveillon basket.

**Responsable de l'activité :**

Responsable du club basket.

## Fiche de livrable

La fiche de livrable permet de décrire les pré requis à la poursuite du projet et ainsi d'en valider la poursuite.

<b>Date</b> : mercredi 9 novembre 2005	<b>Projet</b> : Le réveillon basket
<b>Version</b> : 1.0	<b>Livrable</b> : Feuille de planning
<b>Auteur</b> : O.Boitel & L.Barbisan	

### Nature du livrable et référence :

Feuille de planning expliquant le planning et le déroulement de la soirée.

### Description du livrable :

Le livrable contient la liste des activités classées par ordre chronologique.

### Activité origine du livrable :

- Règlement du tournoi
- Contrat Signé avec le traiteur

### Circuit d'approbation du livrable :

Une feuille de planning détaillant l'ensemble des activités qui auront lieu pendant le réveillon basket.



**Responsable du livrable :**

Le Responsable du club basket.

# Planning

Dans l'absolu, le planning permet de savoir où l'on en est dans le projet, mais surtout d'anticiper où l'on va. Ainsi, le planning du projet constitue un modèle du déroulement du projet sur lequel il est facile de s'appuyer.

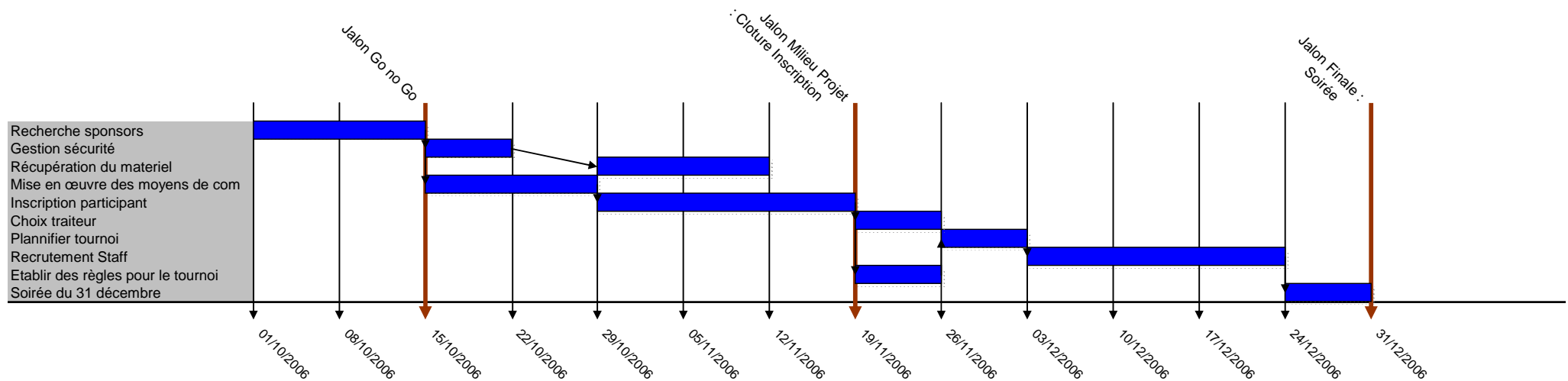


Figure 3 - Planning

# Plan de charge

Le plan de charges permet à la fois d'évaluer les besoins de ressources et de mettre en évidence d'éventuels problèmes de surcharge qui pourraient conduire à la redistribution des activités en fonction des contributeurs.

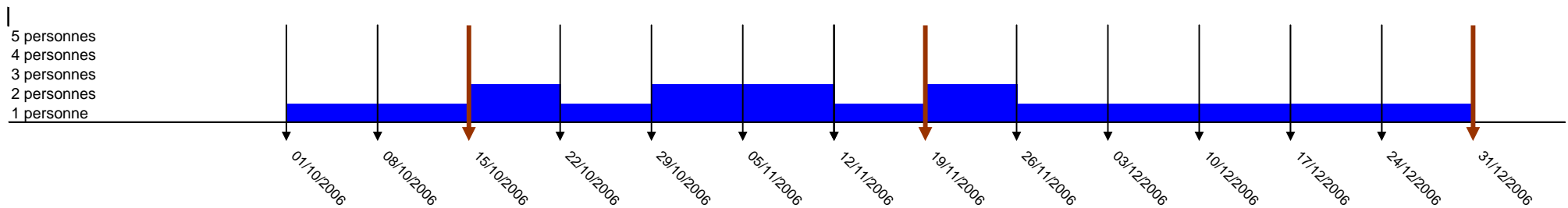


Figure 4 - Plan de charge



# Conclusion

---

Le cahier de projet que constitue le présent document a permis de dresser l'ensemble des éléments constituant le plan de développement du projet « Réveillon basket ». En effet, il présente successivement la description du projet (cadrage de l'activité, fiches activité et livrable), son articulation (diagramme de flux), ses contributeurs et leurs rôles (matrice des rôles) et son déroulement (planning et plans de charge).

Ainsi, dans notre processus de management de projet, il valide la phase de préparation de projet, ce qui nous permet d'envisager la phase de conduite de projet.