

---

# MADINA-TIC

---

## RAPPORT GESTION DE PROJET

Par: Beldjelti Abdelatif

Date de création: 28/06/2019

Date de dernière modification: 17/09/2019

# SOMMAIRE

---

## TABLE OF CONTENTS

Sommaire.....	2
Introduction.....	3
Méthode SCRUM.....	3
Backlog du produit.....	3
Les sprints.....	5
Diagrammes des travaux/des responsabilités.....	5
OBS (Organizational Breakdown Structure).....	5
WBS (Work Breakdown Structure).....	6
Planification de projet.....	7
Diagramme de PERT.....	8
Diagramme de GANTT.....	9
Gestion des risques.....	10
Compte rendu des réunions.....	12
Graphe du moral.....	15
Conclusion.....	17

# INTRODUCTION

---

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, incluant des contraintes de délais, de coûts et de ressources.

La gestion d'un projet consiste à structurer globalement le projet en sous-projets emboîtés, planifier les tâches, contrôler les ressources, les coûts et le délai.

Dans notre cas, nous avons opté pour la méthode agile SCRUM pour la conduite de notre projet.

## MÉTHODE SCRUM

---

La définition de SCRUM tient plus d'un cadre de travail que d'une méthode de gestion de projet complète. Elle permet néanmoins la gestion du développement d'applications complexes. Le projet est organisé autour de « sprints » de développement (les itérations) d'une durée allant généralement de deux à quatre semaines. Un exemple typique d'utilisation de SCRUM est un projet de développement informatique où le client n'a pas encore défini toutes les fonctionnalités dont il a besoin et où une certaine souplesse d'organisation est donc nécessaire.

La méthode agile SCRUM est basée sur des cycles de développement itératifs et changeant selon les besoins du client. Pour cela, notre projet se base sur cette méthode.

SCRUM définit trois rôles dans l'organisation d'un projet agile. Dans notre cas, Les différents rôles sont organisés comme suit :

Product Owner :

- Pr. Sidi Mohammed Benslimane

SCRUM Master :

- Beldjelti Abdellatif

SCRUM Team :

- Amar Bensaber Mohammed
- Benadidou Ibrahim
- Tafat Abdelouhab
- Mahdaoui Omar

## BACKLOG DU PRODUIT

- Etude de faisabilité.



- Recensement des besoins fonctionnels et non fonctionnels.
- Définition des spécifications fonctionnelles.
- Définition des cas d'utilisation.
- Détailler les besoins en spécifications détaillées
- Réalisation des diagrammes d'analyses.
- Etude de l'architecture matérielle.
- Etude de l'architecture logicielle.
- Rédaction du cahier des charges.
- Conception de la solution.
- Conception de la BDD du système
- Design du logiciel.
- Implémentation de la BDD.
- Réalisation de maquette (application mobile).
- Réalisation de maquette (application web).
- Gestion des comptes des clients (authentification).
- Création et l'envoi des rapports des clients.
- Dashboard de l'administrateur.
- Gestion des comptes des autorités.
- Messagerie et gestion des notifications.
- Intégrations des deux applications web et mobile.
- Tests d'intégrations.
- Tests de validations fonctionnels.
- Tests de validation des besoins.
- Formation des utilisateurs pour garantir la maîtrise du logiciel dès sa mise en service.

## LES SPRINTS

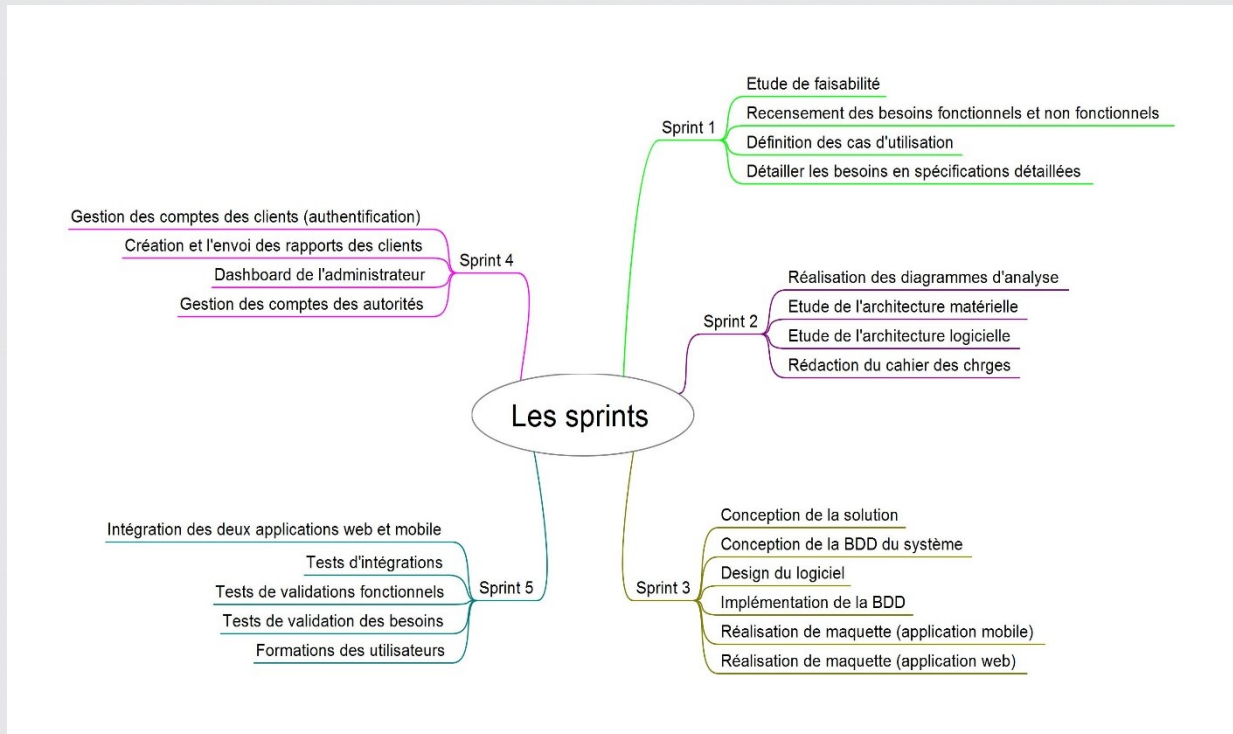


Figure 1. Les sprints

## DIAGRAMMES DES TRAVAUX/DES RESPONSABILITÉS

### OBS (ORGANIZATIONAL BREAKDOWN STRUCTURE)

La structure organisationnelle du projet est un niveau intermédiaire d'un organigramme qui affiche les relations organisationnelles puis les utilise pour affecter du travail à des ressources d'un projet. OBS permet donc de représenter les responsabilités et les tâches de chaque membre du projet.

Pour notre projet « MADINA-TIC » la répartition des tâches pour chaque membre du groupe est représentée par l'organigramme OBS suivant :

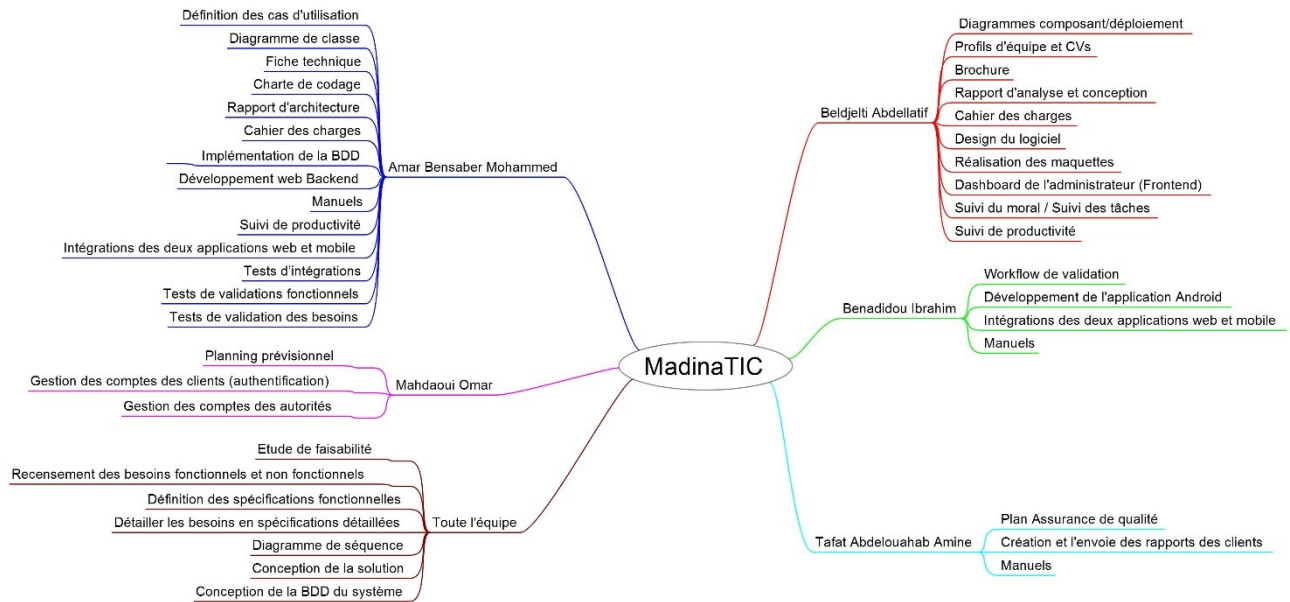


Figure 2. Diagramme OBS

## WBS (WORK BREAKDOWN STRUCTURE)

Une structure de découpage se brise généralement sur le principal objectif du projet en parties plus petites et maniables (work packages) pour des services spécifiques pour produire leur tâche avec des détails, y compris le budget, les ressources nécessaires, et les personnes qui en charge de la tâche.



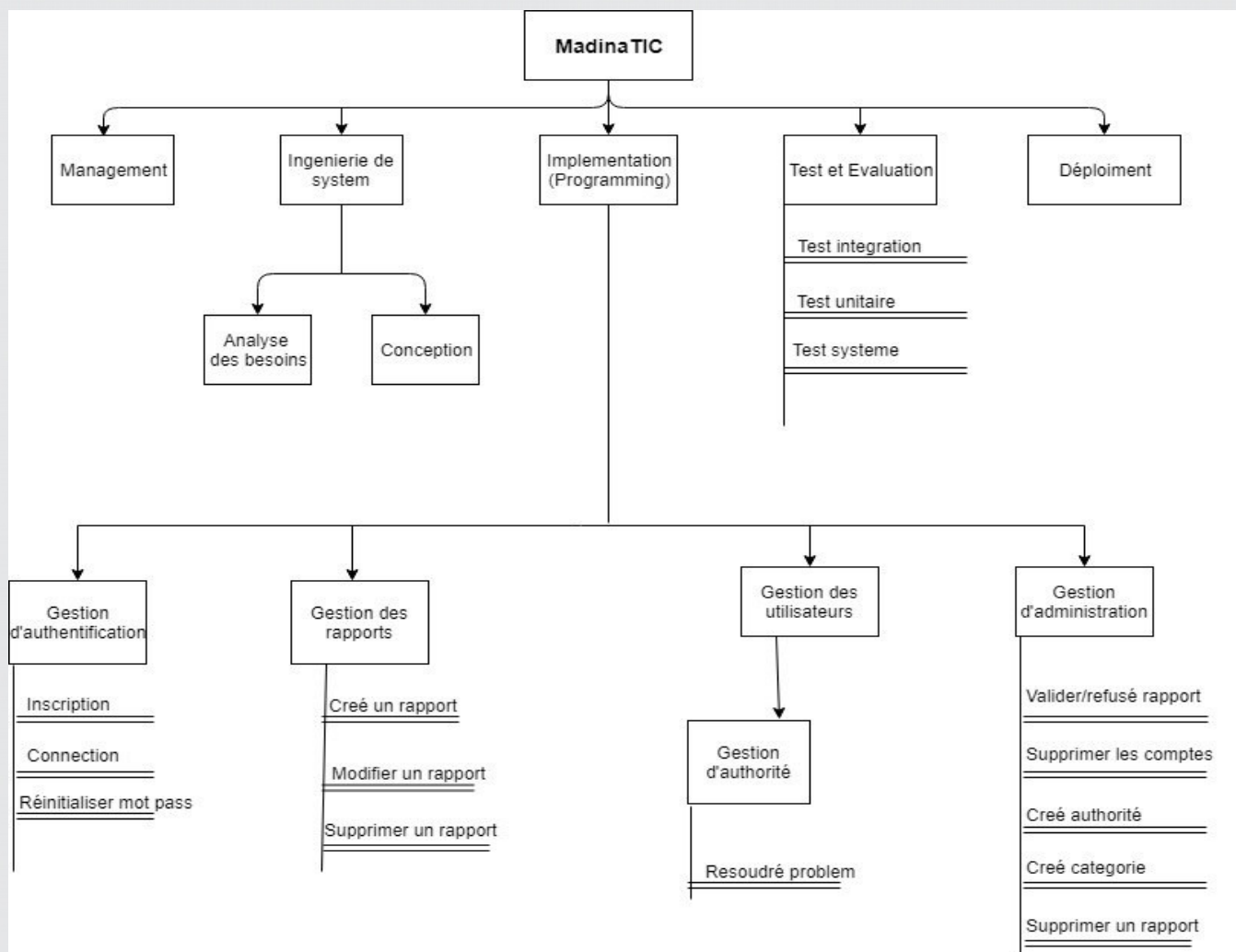


Figure 3. Diagramme WBS

## PLANIFICATION DE PROJET

C'est l'activité qui consiste à déterminer et à ordonnancer les tâches du projet, à estimer leurs charges et à déterminer les ressources nécessaires à leur réalisation. Dans l'objectif d'essayer de prévoir comment se déroulera la future réalisation du projet.

Dans le cadre de l'ordonnancement des actions du processus de planification nous utilisons les méthodes réseau PERT et diagramme de Gantt pour répondre au mieux aux besoins, au meilleur coût et dans les meilleurs délais, en tenant compte des différentes contraintes.

## DIAGRAMME DE PERT

Pert est une méthode conventionnelle utilisable en gestion de projet, ordonnancement et planification. C'est un graphe orienté permettant de représenter les contraintes d'enchaînement temporel. Son formalisme en réseau se focalise sur l'interconnexion des tâches à effectuer et sur le calcul des chemins critiques.


	 Task Name	Duration	Predecessors	conditional
1	A-Phase d'initialisation	3 days		
2	B-Cahier de charge init	10 days	1	
3	C-use case,sequence diagrammes	5 days		
4	D-class,relationnel diagrammes	5 days	2	
5	E-activité,etat-transitions diagrammes	5 days	3	
6	F-cahier de charg final	5 days	4,5,3,2	
7	G-Maquettes	10 days	4	
8	H-Creation BD	3 days	3	15j après fin 7
9	I-aprentissage des outils	10 days	8	
10	G -development front-end(web)	60 days	7	
11	K -development(android)	60 days	7	
12	L-development back-end (web)	60 days		5j après debut 10
13	M-test et validaation	5 days	12,11,10	
14	N-Manual d'utilisation	3 days	13	
15	O- Phase de bilan	3 days		

Figure 4. Tâches du projet



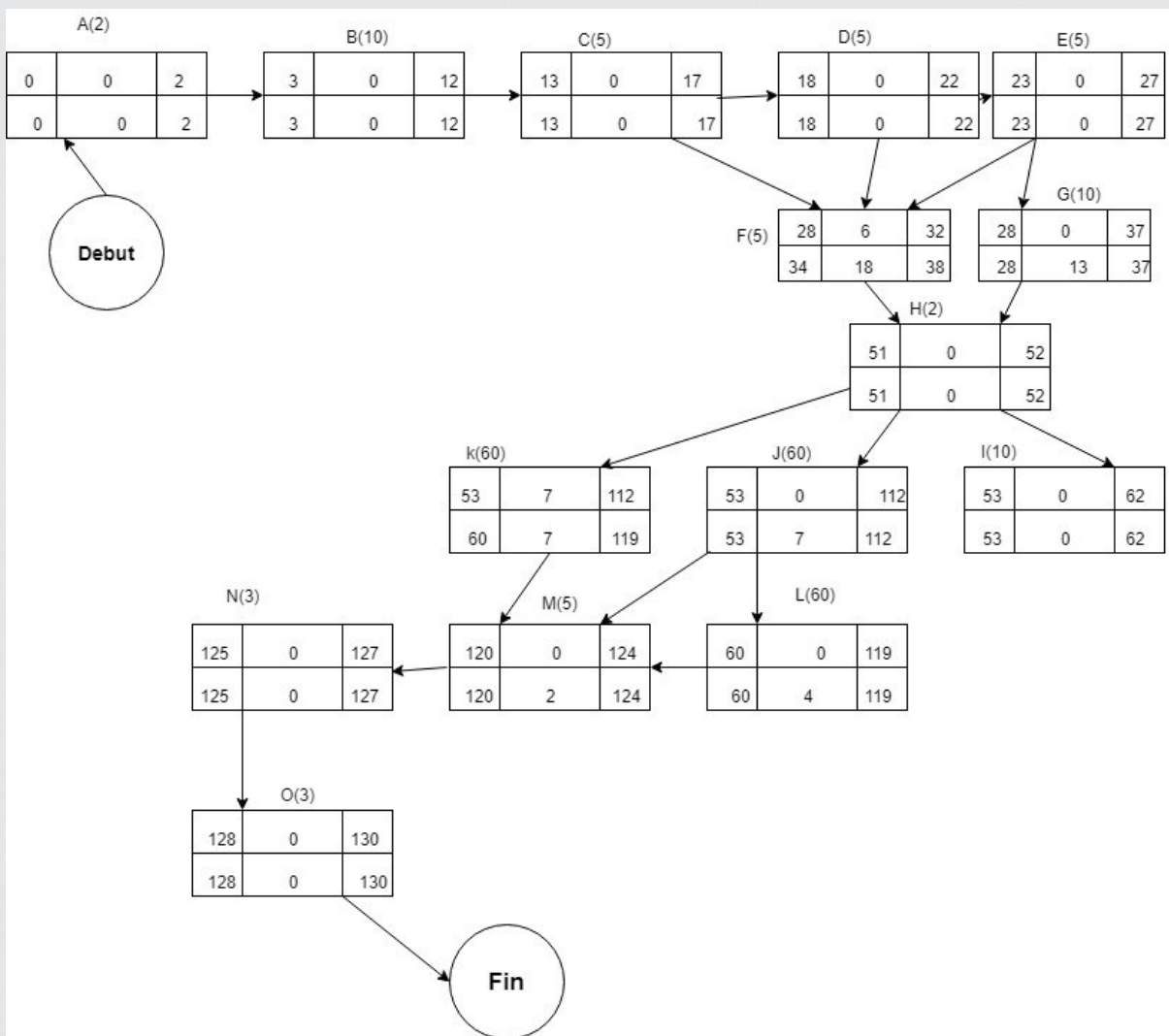


Figure 5. Diagramme de PERT

## DIAGRAMME DE GANTT

Diagramme Gantt est un outil utilisé (souvent en complément d'un réseau PERT) en ordonnancement et en gestion de projet et permettant de modéliser la planification des tâches nécessaires à la réalisation d'un projet.

	Mode Tâche ▾	Nom de la tâche ▾	Durée ▾	Début ▾	Fin ▾	Prédécesseurs
1	★?	MadinaTIC				
2	★	Sprint 1 : Initialisation	20 jours	Lun 18/02/19	Ven 15/03/19	
3	★	Sprint 2 : Analyse et Cahier des charges	25 jours	Lun 18/03/19	Ven 19/04/19	2
4	★	Sprint 3 : Conception	30 jours	Lun 22/04/19	Ven 31/05/19	2;3
5	★	Sprint 4 : Implémentation	30 jours	Lun 03/06/19	Ven 12/07/19	2;3;4
6	★	Sprint 5 : Tests et validation	20 jours	Lun 15/07/19	Ven 09/08/19	2;3;4;5

Figure 6. Sprints du projet

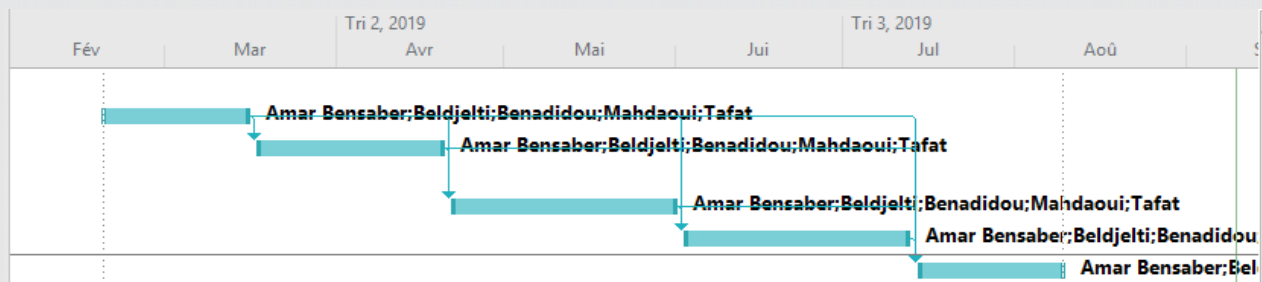


Figure 7. Diagramme de Gantt

## GESTION DES RISQUES

Un projet présente le plus souvent le double caractéristique de se dérouler suivant un processus défini pour l'occasion, et d'avoir une organisation et des objectifs qui évoluent très fortement dans le temps avec l'avancement du projet. De ce fait, une part importante des risques est liée à l'organisation elle-même et au bon déroulement de ses différentes tâches.

Par rapport à une gestion des risques « classique », la gestion des risques d'un projet reflète cette originalité :

- Les niveaux de risque étudiés sont généralement élevés, parce que l'occurrence d'événements imprévus étant une quasi-certitude, la gestion des risques faibles serait de toute manière une perte de temps.
- Les événements redoutés sont souvent les mêmes d'un projet à l'autre : mauvaise expression du besoin, défaillance ou indisponibilité d'une ressource, dérapage financier et calendaire, spécification non tenue.
- La gestion du risque consiste le plus souvent à modifier la planification du projet, ou à se préparer à le faire.

Le tableau suivant représente l'ensemble des risques que notre projet rencontre durant sa gestion :

RANK#	Risques	Gravité	Solution
1	Le non-respect du planning (problèmes de délai)	55	Utiliser les méthodes de planification et de gestion de temps (gantt,PERT)
2	La globalisation de l'application dès le début	53	Développer l'App pour qu'elle sera utilisé au niveau locale(une commune)
3	Le manque de communication en cas de long vacances ou raisons personnels des membres	52	Opter pour la communication par réseau sociaux et environnement de travail en ligne (git hub)
4	Le non-respect du contrat de la part du client	45	Essayer de choisir une démarche et une architecture qui peut survivre les demandes du client
5	Un changement dans l'environnement de travail(styles, langages...)	35	Essayer de traduire le travail fait pour être compatible avec le nouveau environnement
6	La mauvaise répartition des tâches en fonction des compétences de chacun	42	Redéfinir redistribuer les tâches selon les compétences des membres
7	Risques de financement (manque de sponsors)	33	Attribuer au tâches importantes les budget actuel en attendant des sponsors pour financier la tâches mois importantes
8	Manque de matériel et la difficulté d'accès aux technologies requises	33	Utiliser les environnement de travail gratuites et partager le matériel disponible entre plusieurs membres
9	Le diminution de rencontres entre les membres d'équipe à cause de la situation politique du pays	32	Faire l'effort de faire des réunions mensuelles et utiliser les réseaux sociaux pour la communication
10	Un risque d'effondrement économique	23	Essayer de s'adapter avec la situation courante



# COMPTE RENDU DES RÉUNIONS

---

PV réunion N°
Date : Début de la séance: Levée de la séance:
Membres présents:
Membres absents:
Reporteur:
Points abordés:
A préparer:
Date prochaine réunion :

PV réunion N°
Date :
Début de la séance:
Levée de la séance:
Membres présents:
Membres absents:
Reporteur:
Points abordés:
A préparer:
Date prochaine réunion :

PV réunion N°
Date :
Début de la séance:
Levée de la séance:
Membres présents:
Membres absents:
Reporteur:
Points abordés:
A préparer:
Date prochaine réunion :

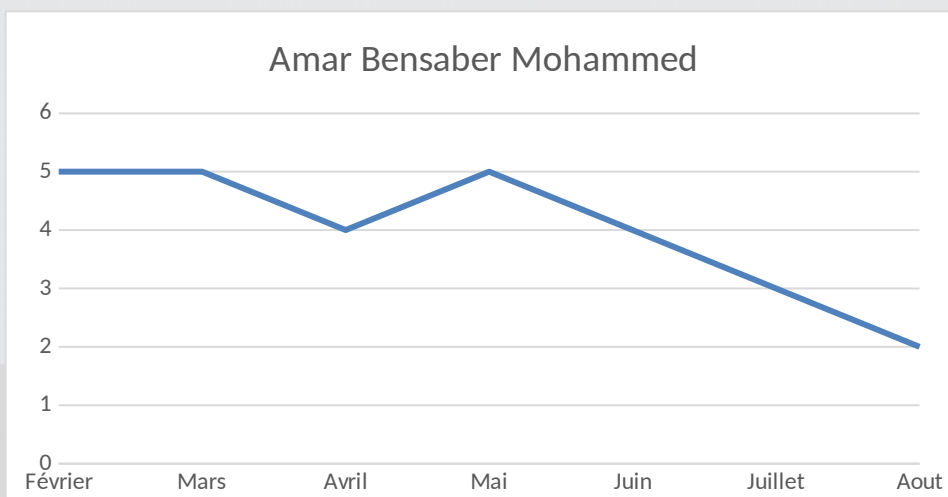
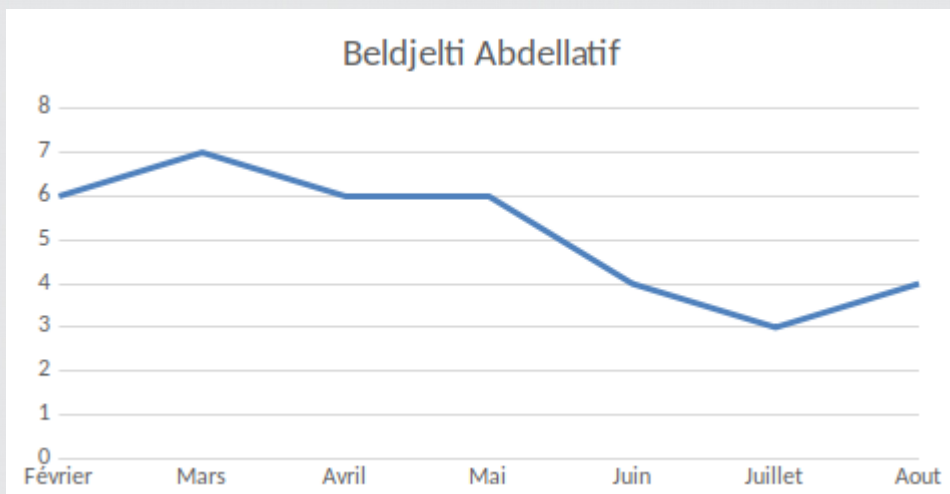


# GRAPHE DU MORAL

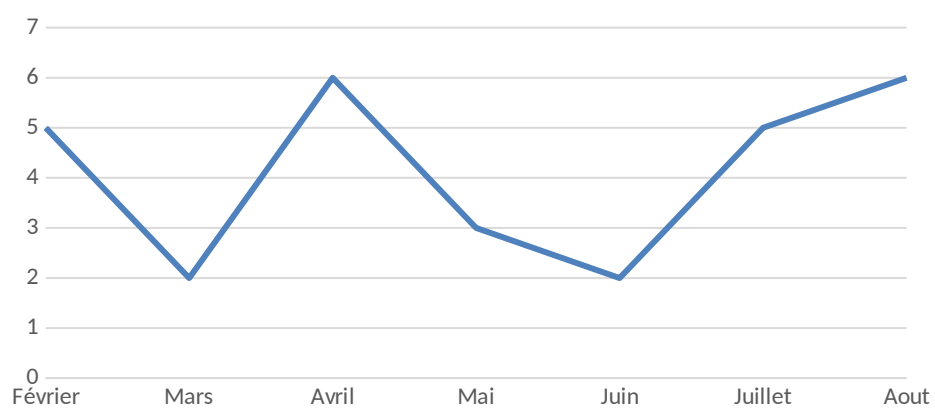
Le graphe du moral représente l'état du moral de chaque membre SCRUM durant le projet.

On définit l'état du moral par les degrés suivants :

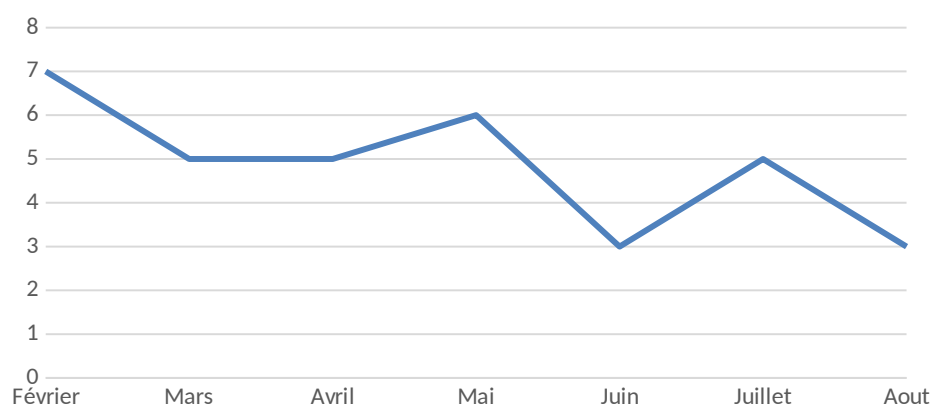
- 7 : Motivé
- 6 : Heureux
- 5 : Neutre
- 4 : Fatigué
- 3 : Inquiet
- 2 : Triste
- 1 : Enervé



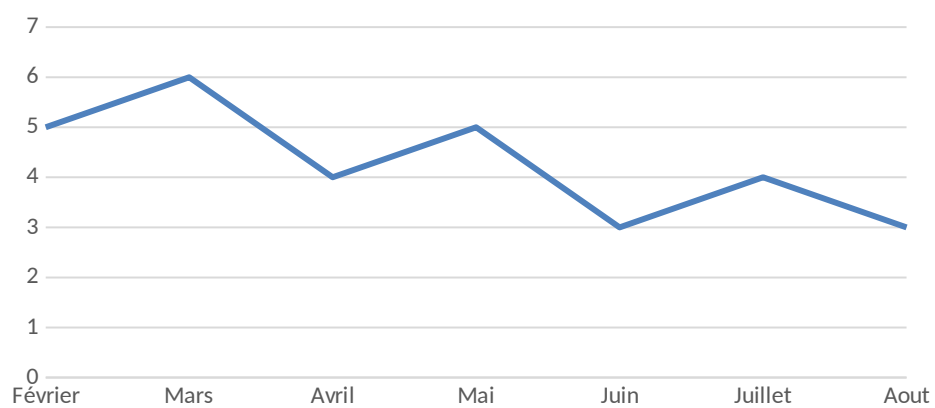
Benadidou Ibrahim



Mahdaoui Omar



Tafat Abdelouahab Amine



## CONCLUSION

---

La bonne gestion du projet représente un facteur important dans sa réussite, pour cela il faut adopter la meilleure méthode selon le type du projet.

Grâce à une bonne gestion de projet, on peut s'assurer que les tâches menées visant à atteindre les différents objectifs soient maintenues et respectées.