

Université Cadi Ayyad
Faculté des sciences et techniques

PLAN DE MANAGEMENT

VF

PROJET:

Plateforme d'identification, valorisation et formation de l'artisanat marocain

Module: Conduite de projet

ENCADRÉ PAR : M.RAKRAK Said



MEMBRES DE L'ENTREPRISE SECURE STEP:

- KHOUDRAJI OUIAM
- EL ANSARI AMINA
- EL MOUMNAOUI KAOUTAR
- ELORF LAHCEN

PROJET:

Plateforme d'identification, valorisation et formation de l'artisanat marocain

VERSION	DATE	MODIFICATIONS
1.0	Le 21/02/2022	
1.2	Le 25/02 /2023	Mise à jour au niveau des axes : -Test & validation p9 -CYCLE DE VIE DU PROJET p7
version finale	Le 11/03/2023	Minimiser la taille d'écriture

SOMMAIRE:

1

INTRODUCTION

p.3

2

STRUCTURE D'EQUIPE

p.4

3

CYCLE DE VIE DU PROJET

p.5

4

TEST ET VALIDATION

p.9

5

Outils et techniques utilisées

p.10

6

LIVRABLES

p.11

7

MODE DE COMMUNICATION AVEC LE CLIENT

p.12

8

PROTOCOLE D'ACCEPTATION DU PRODUIT PAR LE CLIENT

p.13

9

CONCLUSION

p.14

INTRODUCTION :

Le projet "MaroCraft" est un projet innovant rentre dans le cadre du module intitulé par "Conduite de projet" au sein de la faculté des sciences et technique Marrakech.

Ce projet vise à identifier et valoriser l'artisanat marocain ainsi à faire un atelier autonome pour apprendre à fabriquer un article artisanal.

Ce plan de management de projet sert à répondre au question "comment" en définissant les processus, les activités, les tâches nécessaires pour atteindre les objectifs du projet, les rôles et responsabilités des membres de l'équipe pour mener à bien tenir notre projet. Il décrit également comment les parties prenantes seront tenues informées de l'avancement de notre projet.

STRUCTURE DE L'ÉQUIPE

Rôles	attribué à	détails
Chef de projet	KHOUDRAJI Ouiam	<p>Ce rôle consiste à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Responsable de bonne communication avec le client. -Livrer le projet au niveau de qualité attendu par le client. -Attribuer les tâches aux membres selon leurs compétences; -Assurer que les axes du projet sont respectés
Chef de communication	EL ANSARI AMINA	<p>Ce rôle consiste à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Assurer une bonne communication entre les membres de l'équipe -Coordonner et accompagner les membres de l'équipes vers une rentabilité augmentée. -gérer les difficultés au sein de l'équipe. -concevoir les supports de communication et étudier les moyens de réalisation .
Chef de livrable	EL MOUMNAOUI Kaoutar	<p>Assurer que les livrables soient bien rédigés et bien organisés.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Assurer que tous les livrables soient professionnels et complets. -Surveiller l'avancement des livrables. -Réviser tous les livrables et s'il y a une erreur il doit la corriger avant les livrés au client.
Chef de qualité du code	ELORF Lahcen	<ul style="list-style-type: none"> -Définir les normes de qualité du code à suivre pour s'assurer que le code produit est de haute qualité, fiable et facile à maintenir. -Effectuer des tests sur le code pour s'assurer qu'il répond aux normes de qualité définies. -Effectuer des tests unitaires, des tests d'intégration et des tests de performance. -Responsable de la documentation du code, y compris la documentation des fonctionnalités, des dépendances et de l'architecture du système.

CYCLE DE VIE DU PROJET

Cycle de vie	Phase	Description	Livrables
cycle préparatoire	Découverte	<ul style="list-style-type: none"> Création d'équipe chargée à réaliser le projet; Définition du population cible; clarification des objectifs de projet étude de faisabilité du projet; déterminer les contraintes et les opportunités liées au projet; 	<ul style="list-style-type: none"> Acte d'engagement
	Planification	<ul style="list-style-type: none"> Définition et validation des référentiels suivants: le cahier de charge le plan de développement le plan de management. Identification et analyse des risques. 	<ul style="list-style-type: none"> Plan de développement plan de management Cahier de charge Analyse des risques Facteurs de satisfaction

CYCLE DE VIE DU PROJET

Cycle de vie	Phase	Description	Livrables
cycle de développement	Structure	<ul style="list-style-type: none"> Etablir une conception globale du projet Etablir une conception détaillée de projet 	<ul style="list-style-type: none"> Document de conception globale
	Conception graphique	<ul style="list-style-type: none"> Conception graphique de l'interface utilisateur. Décrire les maquettes 	<ul style="list-style-type: none"> Document de conception graphique
	Production	<ul style="list-style-type: none"> Développement de la base de données Coder l'interface de l'utilisateur. Intégration de la fonctionnalité de visualisation en 3D Développement de la fonctionnalité d'atelier autonome Tests et débogage 	<ul style="list-style-type: none"> Documentation
	Lancement	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier de la qualité du code, la mise en place de serveur et de la base de données Vérifier que toutes les fonctionnalités fonctionnent correctement 	<ul style="list-style-type: none"> guide d'utilisation

CYCLE DE VIE DU PROJET

Cycle de vie	Phase	Description	Livrables
cycle de développement	Suivi	<ul style="list-style-type: none"> Suivre régulièrement les performances du projet. Effectuer des mises à jour régulières. 	<ul style="list-style-type: none"> Rapport final

TEST ET VALIDATION

Depuis l'éclosion de notre idée de projet, nous avons pris grand soin de maintenir une communication étroite avec notre client, M. RAKRAK Said, qui nous encadre tout au long du développement. Avant de lancer chaque étape de notre processus, nous nous assurons de son approbation pour garantir que notre client soit constamment au courant de l'évolution de notre travail.

Dans notre parcours vers la production de notre projet, nous allons élaboré une stratégie de travail fondée sur une approche méthodique et rigoureuse de tests. Nous allons déployé d'intégrer les tests à chaque partie de la modélisation 3D et de la partie d'apprentissage, nous pouvons garantir que ces fonctionnalités fonctionnent correctement avant de les intégrer à l'interface utilisateur. Cela nous aidera à identifier les erreurs et les bugs avant de lancer notre plateforme, ce qui peut économiser du temps et des coûts de correction à long terme.

Ainsi de s'assurer que chaque partie prenante de la plateforme est en mesure d'utiliser l'interface utilisateur de manière efficace et conviviale. Cela peut être accompli en effectuant des tests d'utilisabilité auprès de différents groupes de parties prenantes, tels que des utilisateurs finaux.

Nous sommes extrêmement fiers de travailler en étroite collaboration avec notre client à chaque étape de notre projet, pour assurer un résultat final de qualité supérieure qui répond pleinement à ses attentes.

OUTILS ET TECHNIQUES UTILISÉES



Blender: Blender est un logiciel de modélisation, d'animation et de rendu 3D gratuit et open source.



three.js: une bibliothèque JavaScript qui permet de créer des rendus 3D interactifs en utilisant WebGL



VS code: un éditeur de code source avec une interface utilisateur simple et intuitive.



PostgreSQL: un système de gestion de base de données relationnelles (SGBDR) open source et gratuit



Réalité augmentée: une technologie qui permet de superposer des éléments virtuels à notre perception de la réalité.



Monster Mash: un site de modélisation 3D, spécialisé dans la création d'objets en 3D

LIVRABLES

Dans le cadre de notre projet de mise en place d'articles artisanaux en 3D, la documentation du projet est essentielle pour garantir sa réussite. Elle est utilisée pour définir le contenu du projet et s'assurer de l'accord de toutes les parties prenantes et des membres de l'équipe. En tant qu'équipe, nous devons nous assurer que chaque personne impliquée dans le projet partage la même compréhension des attentes, de quoi faire, quand le faire, il. Nous avons convenu avec notre client sur les fonctionnalités du projet et nous sommes engagés à les réaliser conformément à **l'acte d'engagement**.

Afin de garder une référence historique qui fournit des informations détaillées sur le projet et peut être utilisée pour réussir de futurs projets, nous allons fournir un plan de management, un plan de développement, un cahier de charge, une analyse de risques et des facteurs de satisfaction tout au long du cycle de vie du projet.

Le plan de management détaillera les étapes du projet, les rôles et responsabilités des membres de l'équipe, ainsi que les ressources nécessaires pour atteindre les objectifs du projet.

Le plan de développement décrira les phases de déroulement du projet, y compris les outils de synchronisation de travail.

Le cahier de charge spécifiera les exigences fonctionnelles et techniques de notre projet, les contraintes et les conditions de validation.

L'analyse des risques identifiera les risques potentiels liés à notre projet et les mesures préventives et correctives à prendre .

Enfin, **les facteurs de satisfaction** décriront les indicateurs pour mesurer la satisfaction de notre client et de notre équipe tout au long du projet.

En tant qu'équipe, nous sommes conscients que la documentation du projet est cruciale pour la réussite de notre projet. Nous nous engageons donc à fournir ces documents en temps et en heure et à les mettre à jour régulièrement pour garantir que le projet avance dans la bonne direction.

MODE DE COMMUNICATION AVEC LE CLIENT

La communication est l'un des éléments clés pour la réussite de tout projet, et notre équipe a mis en place un processus de communication efficace avec notre client tout au long du projet. Pour ce faire, nous avons utilisé une combinaison de plusieurs outils, notamment Jira et GitHub.

Nous avons choisi Jira comme plateforme principale pour la gestion de projet, où nous avons créé un tableau de bord pour suivre les tâches assignées, les délais et les livrables. Jira nous a également permis de déposer tous les livrables du projet, ce qui facilite la collaboration avec notre client et assure la transparence tout au long du processus.

En outre, nous avons utilisé GitHub pour tous les livrables liés au code, car c'est une plateforme très utile pour la gestion de version et la collaboration sur le code.

Enfin, nous avons organisé des réunions régulières avec le client pour faire le point sur l'avancement du projet, discuter des questions en suspens et évaluer les objectifs à venir.

Nous avons trouvé que cette approche de communication ouverte et régulière nous a aidé à répondre rapidement aux préoccupations du client et à nous adapter aux changements de dernière minute, tout en respectant les délais du projet.

PROTOCOLE D'ACCEPTATION DU PRODUIT PAR LE CLIENT

Pour garantir que le projet soit accepté par le client, il est essentiel de répondre aux fonctionnalités décrites dans le cahier des charges.

Nous assurons une communication régulière avec le client pour valider chaque étape tout au long de la réalisation du projet. Nous prenons en compte les choix et les avis du client pour nous assurer que le produit final répond à ses attentes. Il est également important de respecter les délais fixés pour éviter tout retard dans la livraison du projet. En travaillant en étroite collaboration avec le client et en veillant à ce que chaque aspect du projet soit conforme aux exigences du cahier des charges, nous nous assurons que le produit final sera accepté avec succès.

CONCLUSION

Dans ce plan de management, nous avons cherché à détailler les étapes pour la création d'une plateforme d'identification, valorisation et formation de l'artisanat marocain. Ce projet ambitieux nous permettra de préserver et promouvoir le patrimoine culturel et artisanal marocain, tout en offrant des possibilités de formation pour les artisans. Grâce à ce plan, nous avons une feuille de route solide pour transformer cette vision en une réalité réussie.