

Xuan-Vi Tran

www.xvt.fr

@xuanvi_tr

Project management

Introduction

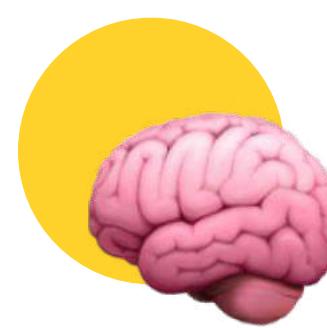
Règles des cours



Questions au fur et à mesure sur le chat



Me demander de répéter, reformuler ou ralentir



Dans la tech, il n'y a pas qu'une seule solution

Past performance is no guarantee of future results

Objectifs

Nous avons plusieurs séances répartis dans le semestre pour apprendre à piloter des projets.
Qu'ils soient traditionnels, digitaux ou spécialisés Data.

1

Théories

2

Cours participatifs

3

Ateliers pratiques

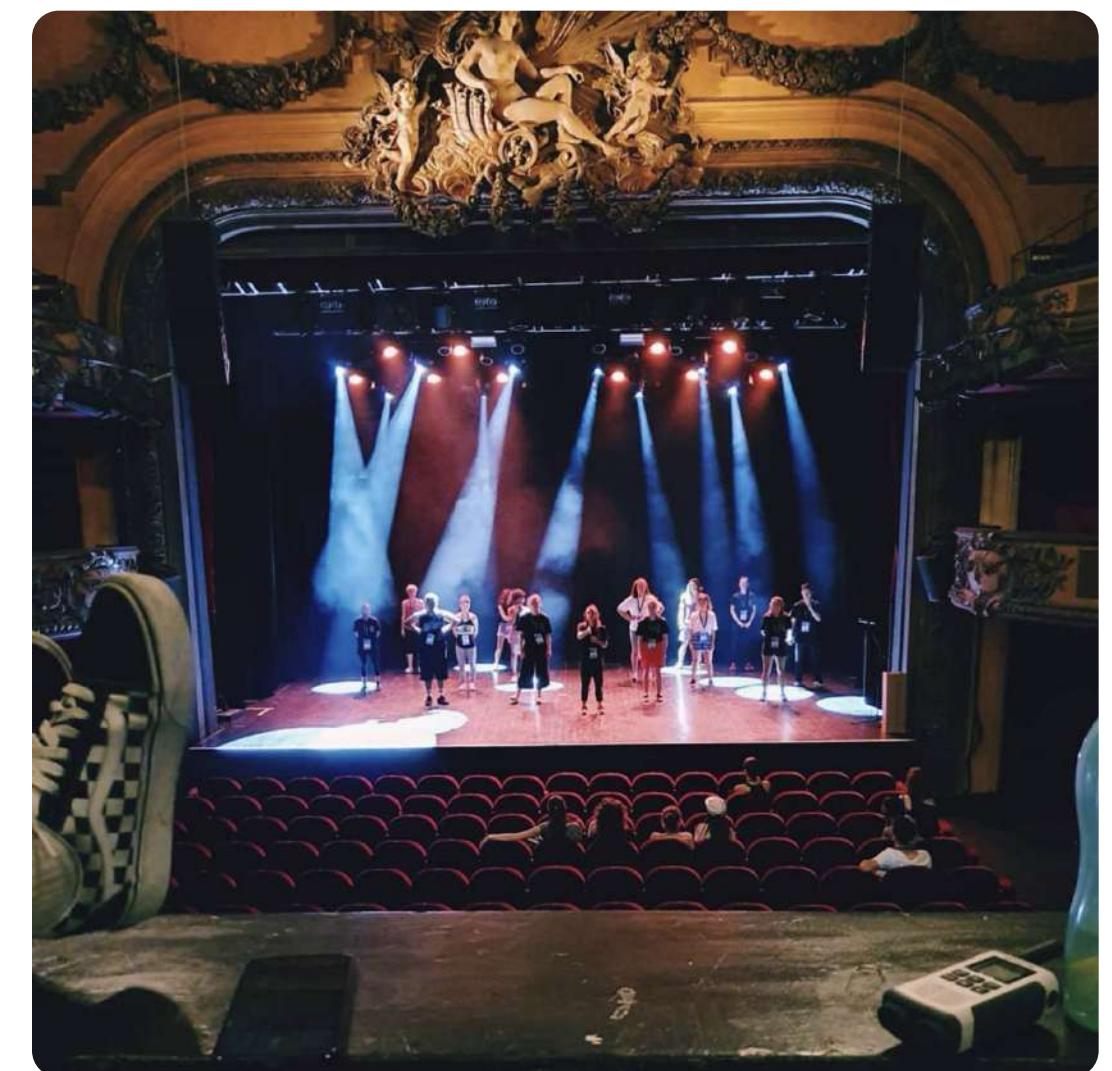
 Question 1/2

Qu'est-ce que la gestion de projet ?

 Question 2/2

**Qui pense NE PAS pouvoir être
un.e bon.ne chef.fe de projets ?**

La gestion de projet

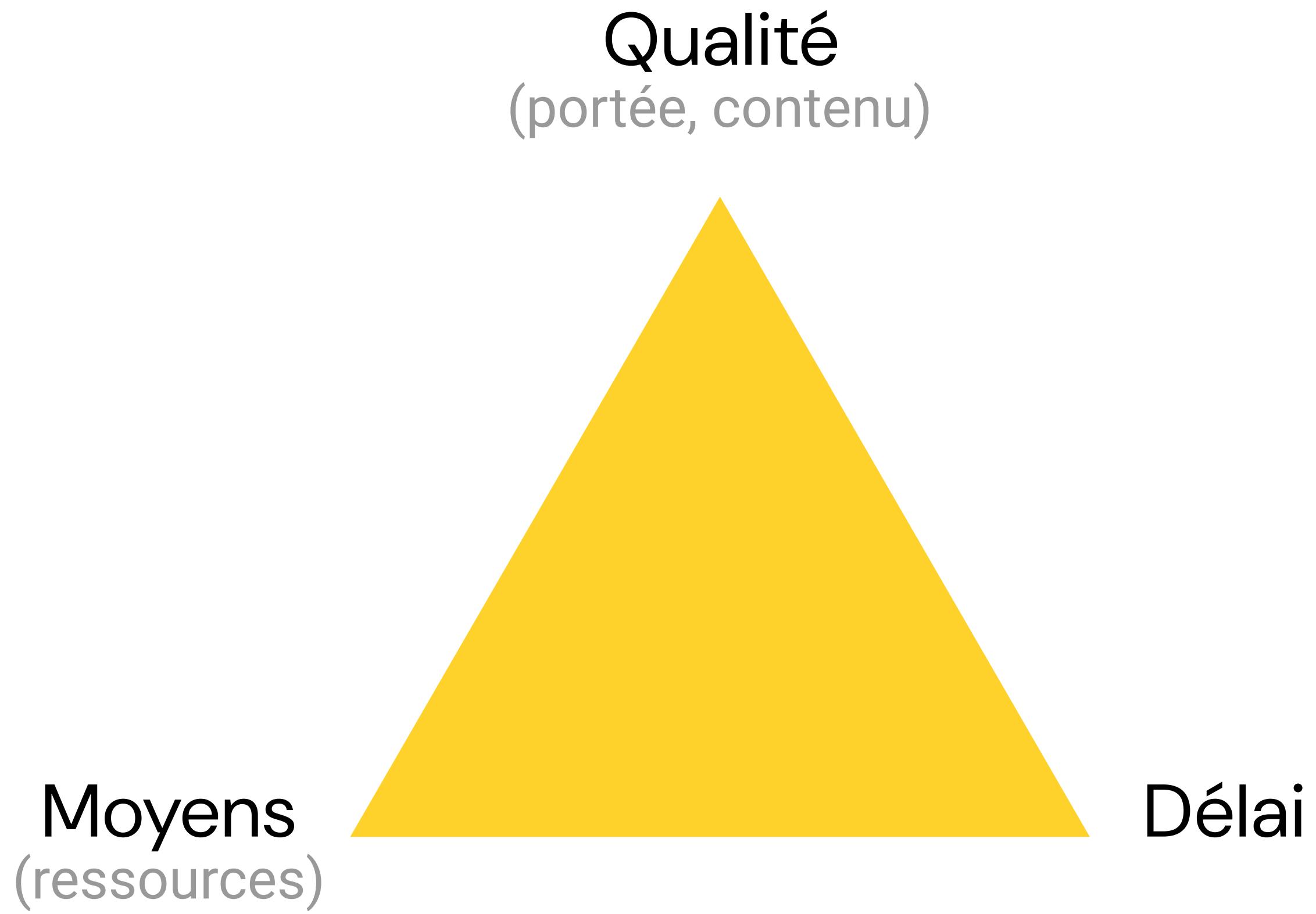


- Vie courante (vacances, anniversaires)
- Cours
- Artistique (spectacles, festivals, production)
- Tech
- Entrepreneurial

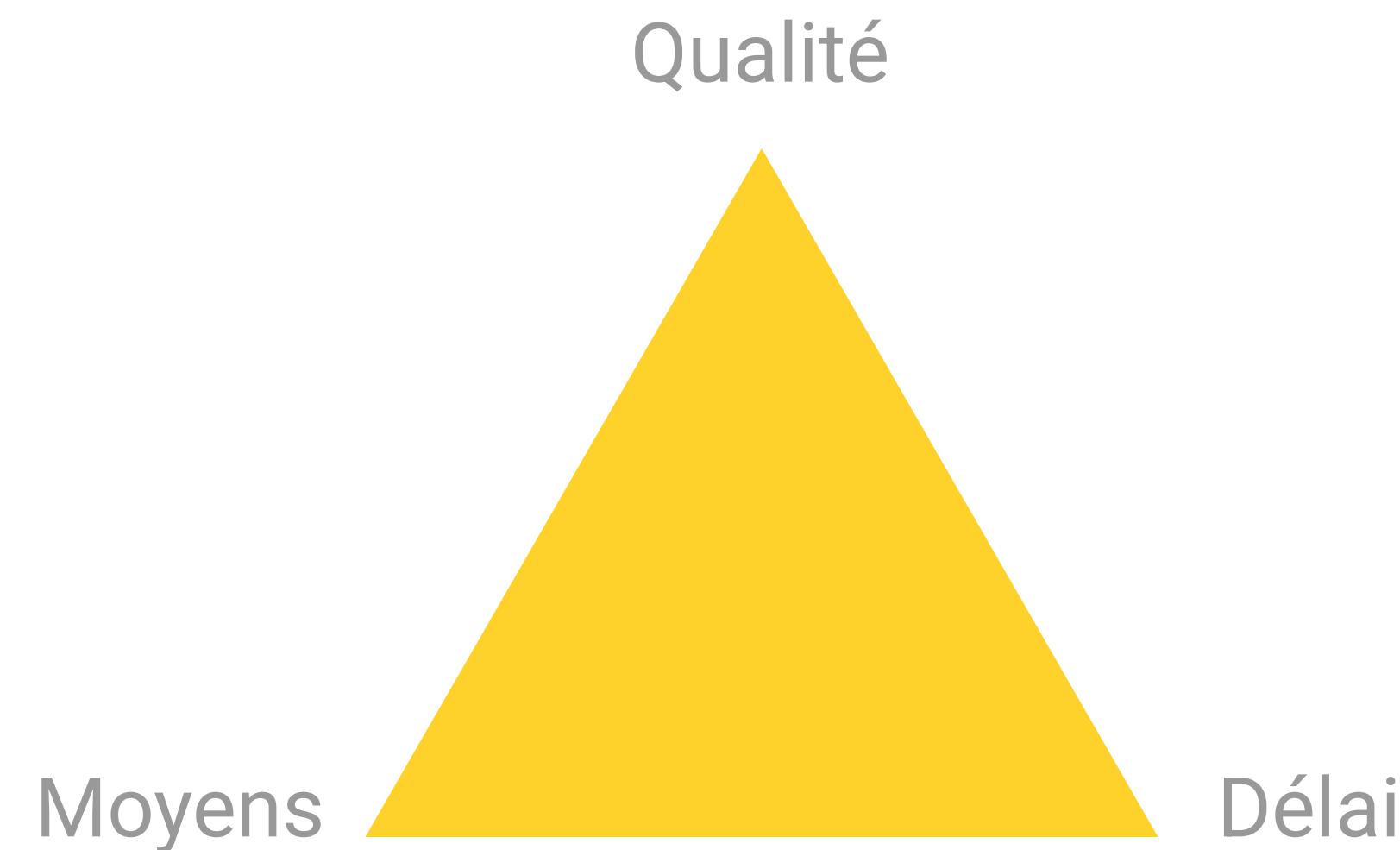
Les fondamentaux de la gestion de projet

Le triangle d'or

Le triangle d'or



Le triangle d'or



Rapide et Pas cher = Pas de qualité

Rapide et de Qualité = Cher

Qualité et Pas cher = Long



Exercice

Citez des exemples concrets

Rapide et Pas cher

Rapide et de Qualité

Qualité et Pas cher

Rapide et pas cher = pas de qualité
: SheIn, Primark

Rapide et de Qualité = cher
: Patagonia, Sezane

Qualité et pas cher = long :
: Friperies, pré-commande

Les fondamentaux de la gestion de projet

Cycle de vie

Tout projet démarre par de l'idéation
et se clôture

Les 5 phases

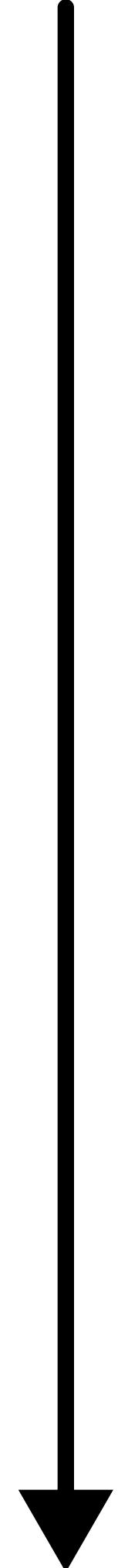
Initiation

Planification

Réalisation

Maîtrise

Clôture



Initiation

- On définit pourquoi le projet existe,
- Identification du besoin, des objectifs, des parties prenantes, et du sponsor,
→ (les 5 W)
- Rédaction d'un premier cadrage (charte projet).

Exemple 

L'entreprise veut unifier ses données clients
dispersées dans 4 systèmes

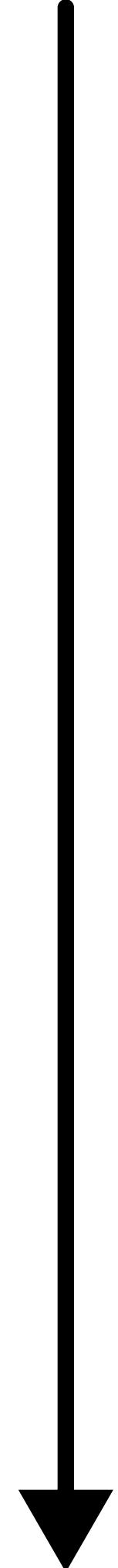
Initiation

Planification

Réalisation

Maîtrise

Clôture



Planification

- On décompose le travail,
- On planifie les tâches (planning, Gantt, jalons),
- On estime coûts et ressources,
- On analyse les risques.

Exemple 

Définir quelles bases seront intégrées, les étapes techniques, le budget logiciel/consultant.e.s

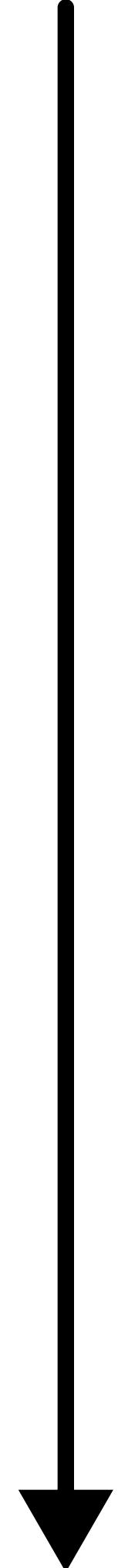
Initiation

Planification

Réalisation

Maîtrise

Clôture



Réalisation

- On met le plan en action : réalisation des livrables,
- Coordination des équipes,
- Gestion des fournisseurs.

Exemple 

Les développeur.ses intègrent les bases et les analystes testent la qualité des données

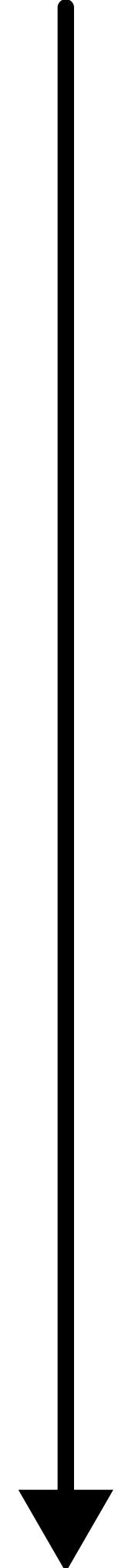
Initiation

Planification

Réalisation

Maîtrise

Clôture



Maîtrise / Contrôle

- On suit l'avancement par rapport au plan,
- On gère les écarts (délai, coût, qualité),
- On fait du reporting au sponsor.

Exemple 

Constat que la migration prend 2 semaines de retard
→ réajustement du planning

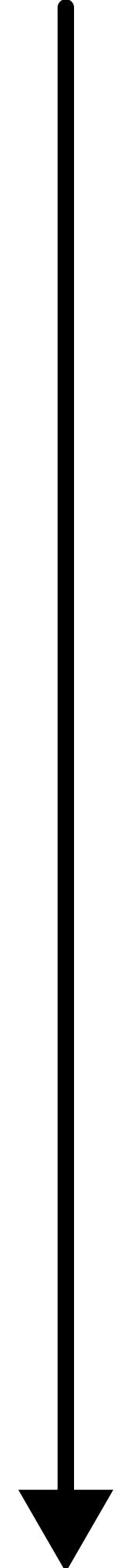
Initiation

Planification

Réalisation

Maîtrise

Clôture



Clôture

- On livre officiellement le projet,
- On valide que les objectifs sont atteints,
- On libère les ressources,
- On capitalise sur les leçons apprises (REX).

Exemple 👇

La nouvelle base client est en production,
adoption validée, et bilan fait sur les points à
améliorer pour le prochain projet

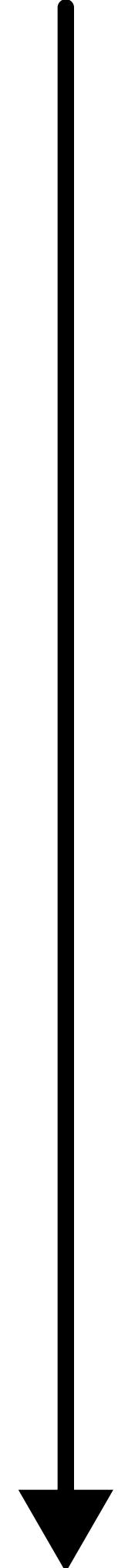
Initiation

Planification

Réalisation

Maîtrise

Clôture



Initiation : Les 5 W

Cadrer rapidement un projet

What

Who

Why

Where

When

Cas concret : Modèle de Simon Sinek, le “Golden Circle”
(souvent utilisé chez Apple dans leurs pitches et storytelling)

Why → How → What

Why – Pourquoi ?

- La raison d'être du projet, la vision, l'objectif profond
→ "Pourquoi faisons-nous ce projet ? Quelle valeur apporte-t-il ?"

What – Quoi ?

- Le produit, le livrable, ce qu'on va concrètement réaliser
→ "Qu'est-ce qu'on construit ? Qu'est-ce qui sera livré ?"

How – Comment ? (ce n'est pas un W mais souvent ajouté à la séquence)

- La méthode, le processus, la façon de le faire
→ "Comment allons-nous y arriver ?"

Who – Qui ?

- Les acteurs, les parties prenantes, les responsables
→ "Qui est impliqué ? Qui décide ?"

When / Where – Quand / Où ?

- Le calendrier, les jalons clés, le contexte
→ "Quand cela doit-il être fait ? Où est-ce que ça se passe ?"



Cas pratique

La communication des AirPod

Vous devez promouvoir des AirPod,
Qu'allez-vous dire et utiliser sur les 5W ?
Soyez bref



La gestion de projet, c'est aussi et surtout
impliquer toutes les équipes
avec une stratégie de communication
fluide, transparente et ludique

Les fondamentaux de la gestion de projet

Projet versus Opération



Qu'est-ce qu'une opération ?

Opération – Définition

Une opération est une activité :
continue, répétitive et permanente,
destinée à maintenir le fonctionnement courant d'une
organisation et à produire un résultat standardisé.

Qu'est-ce qu'une opération ?

- Permanente : pas de début ni de fin définis
- Répétitive : mêmes tâches effectuées de manière régulière
- Stabilité : vise la continuité, pas le changement
- Objectif : efficacité, productivité, qualité constante
- Ressources : équipes permanentes, process établis



**Qualifiez si c'est un projet
ou une opération**



Projet ou Opération ?

**Créer une application mobile
pour suivre la consommation
énergétique des étudiant.e.s**

⚡ Projet ou Opération ?

Créer une application mobile pour suivre la consommation énergétique des étudiant.e.s



Projet

nouvelle appli, temporaire, unique



Projet ou Opération ?

**Gérer les tickets de bugs
informatiques**

 Projet ou Opération ?

Gérer les tickets de bugs informatiques



activité récurrente



Projet ou Opération ?

**Publier un rapport récurrent sur
les KPI des serveurs**

⚡ Projet ou Opération ?

Publier un rapport récurrent sur les KPI des serveurs



Opération

activité répétitive, processus établi



Projet ou Opération ?

**Lancer une campagne de
communication TikTok pour un
nouveau produit**

⚡ Projet ou Opération ?

**Lancer une campagne de communication TikTok
pour un nouveau produit**



Projet

campagne unique, temporaire



Projet ou Opération ?

**Mettre en place une base de
données clients centralisée**

⚡ Projet ou Opération ?

**Mettre en place une base de données
clients centralisée**



Projet

implémentation unique, temporaire

 Projet ou Opération ?

**Nettoyer la base de données des
comptes clients inactifs**

⚡ Projet ou Opération ?

**Nettoyer la base de données des comptes
clients inactifs**



tâche régulière, processus continu

 **Critères** **Projet** **Opération**

Durée	Temporaire (a un début et une fin)	Continue / permanente
Objectif	Atteindre un résultat unique, créer du changement	Maintenir et optimiser le fonctionnement courant
Nature des activités	Uniques, non répétitives	Répétitives, régulières
Ressources	Équipe dédiée, souvent temporaire	Équipe permanente, rôles stables
Succès mesuré par	Respect du délai, budget, périmètre, qualité	Productivité, efficacité, stabilité
Exemple	Mettre en place une base de données clients centralisée	Produire chaque mois un rapport de performance

Gouvernance projet

Rôles clés

Sponsor

Le la “propriétaire” du projet :
cel porte la vision, fournit les ressources, prend les
décisions stratégiques et valide les résultats

Dans le contexte Tech/Data :
DSI (Directeur.trice des Système d'Information)

Chef de projet (Project Manager)

Pilote opérationnel :
planifie, coordonne, suit l'avancement, gère les risques et
communique avec les parties prenantes

Dans le contexte Tech/Data :
Data Project Manager

Équipe projet

Les personnes qui réalisent concrètement les tâches
(développeurs, data engineers, analystes, designers, etc.)

Dans le contexte Tech/Data :
Data engineers, architectes, devs

Parties prenantes (Stakeholders)

Toute personne ou groupe impacté par le projet ou pouvant influencer sa réussite (métiers, clients, direction, partenaires)

Dans le contexte Tech/Data :
Métiers marketing / ventes

Utilisateur final (End-user)

Celui ou celle qui utilisera le produit/service livré
→ leur adoption est clé pour le succès du projet

Dans le contexte Tech/Data :
Analystes data, équipes business

Les fondamentaux de la gestion de projet

Axes

Axes de la gestion de projet

Périmètre

Planning

Budget

Qualité

Ressources

Communication

Ressources ext.

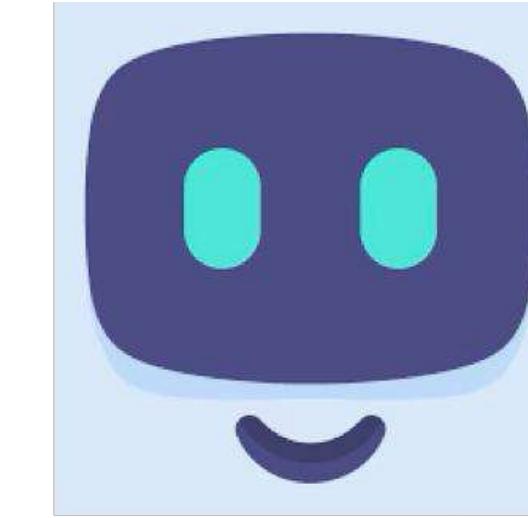
Risques

Management



Cas pratique

Vous voulez développer une application d'éducation de type



Masterclass, Duolingo, Mimo ou autre !

Définissez :

Périmètre, Planning, Budget, Qualité (comment l'assurer),
Ressources, Communication (quels supports),
Risques, Ressources externes

Gestion de projet

Les différentes méthodologies

Waterfall

Le modèle en Cascade

~7 phases

Modèle séquentiel :
chaque phase du projet doit
être terminée avant de passer
à la suivante

Étude de faisabilité

Définition du besoin

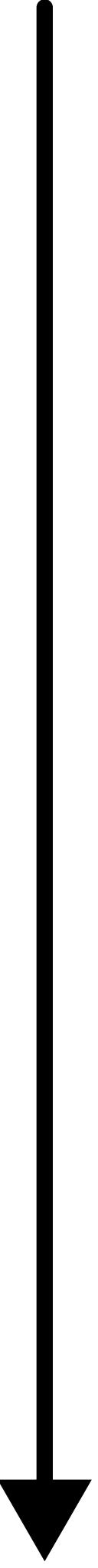
Analyse

Conception

Mise en oeuvre

Validation

Mise en service



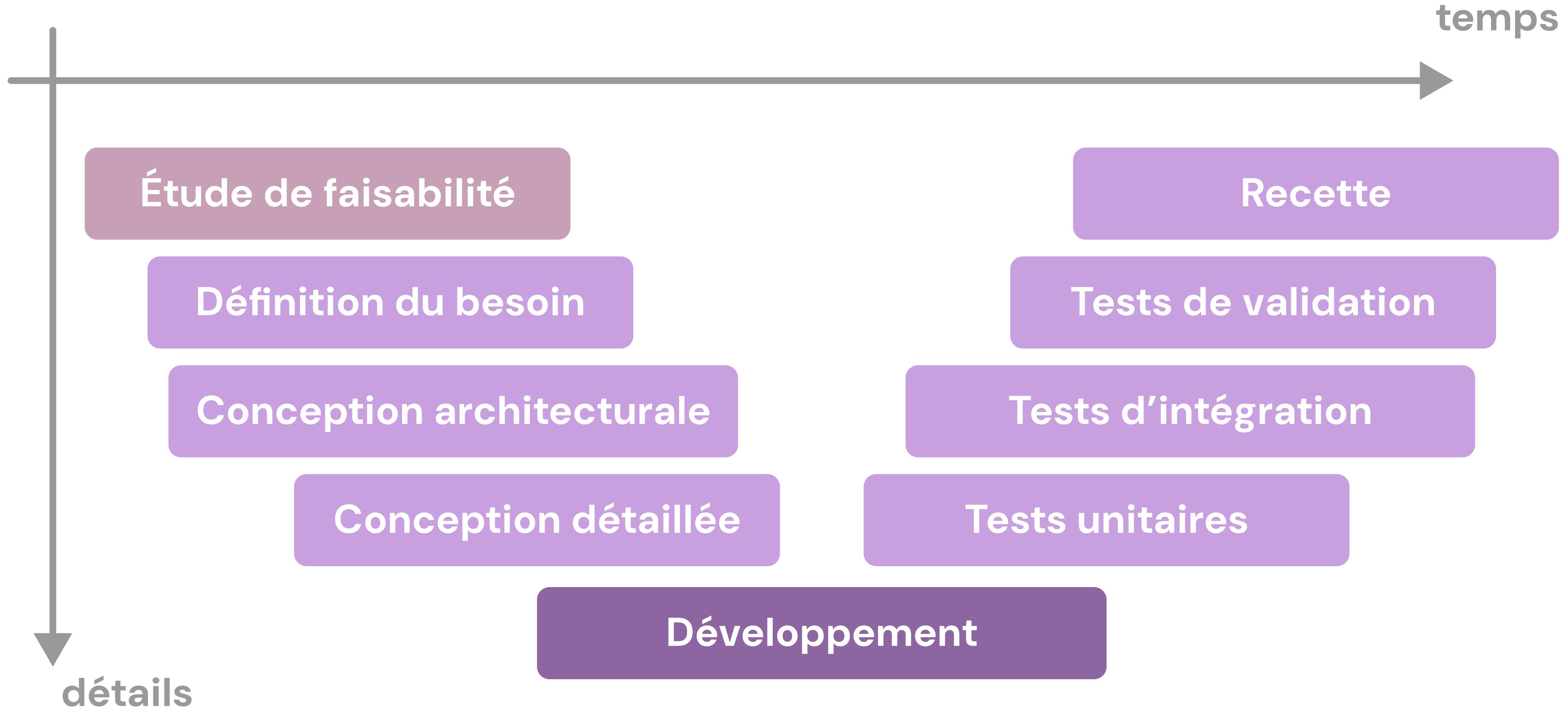
Modèle Cascade – Avantages

- Clarté et simplicité : chaque étape a un début et une fin bien définis.
- Documentation complète : idéal pour les projets réglementés (bâtiment, défense, santé...).
- Contrôle fort du planning et du budget.
- Facile à comprendre pour les parties prenantes non techniques.

Modèle Cascade – Inconvénients

- Rigidité : une fois qu'une phase est validée, il est difficile de revenir en arrière.
- Peu adapté au changement : si le client change d'avis en cours de route, cela coûte cher.
- Feedback tardif : le client ne voit le produit fini qu'à la fin.
- Risque de décalage entre les besoins initiaux et le résultat final.

Cycle en V



Cycle en V – Avantages

- Très structuré et documenté.
- Favorise la traçabilité entre besoins et tests.
- Permet de détecter plus tôt les incohérences.
- Idéal pour les secteurs réglementés (médical, automobile, défense...).

Cycle en V - Inconvénients

- Peu flexible (comme la cascade).
- Les tests n'interviennent qu'après le développement.
- Nécessite une grande rigueur documentaire.
- Pas adapté aux projets où les besoins changent souvent.

Les méthodes Agiles

Elles mettent l'accent sur l'adaptabilité, la collaboration, et les livraisons fréquentes.

Le principe :

On avance par itérations courtes plutôt qu'en plan figé.

Méthode Agile
SCRUM

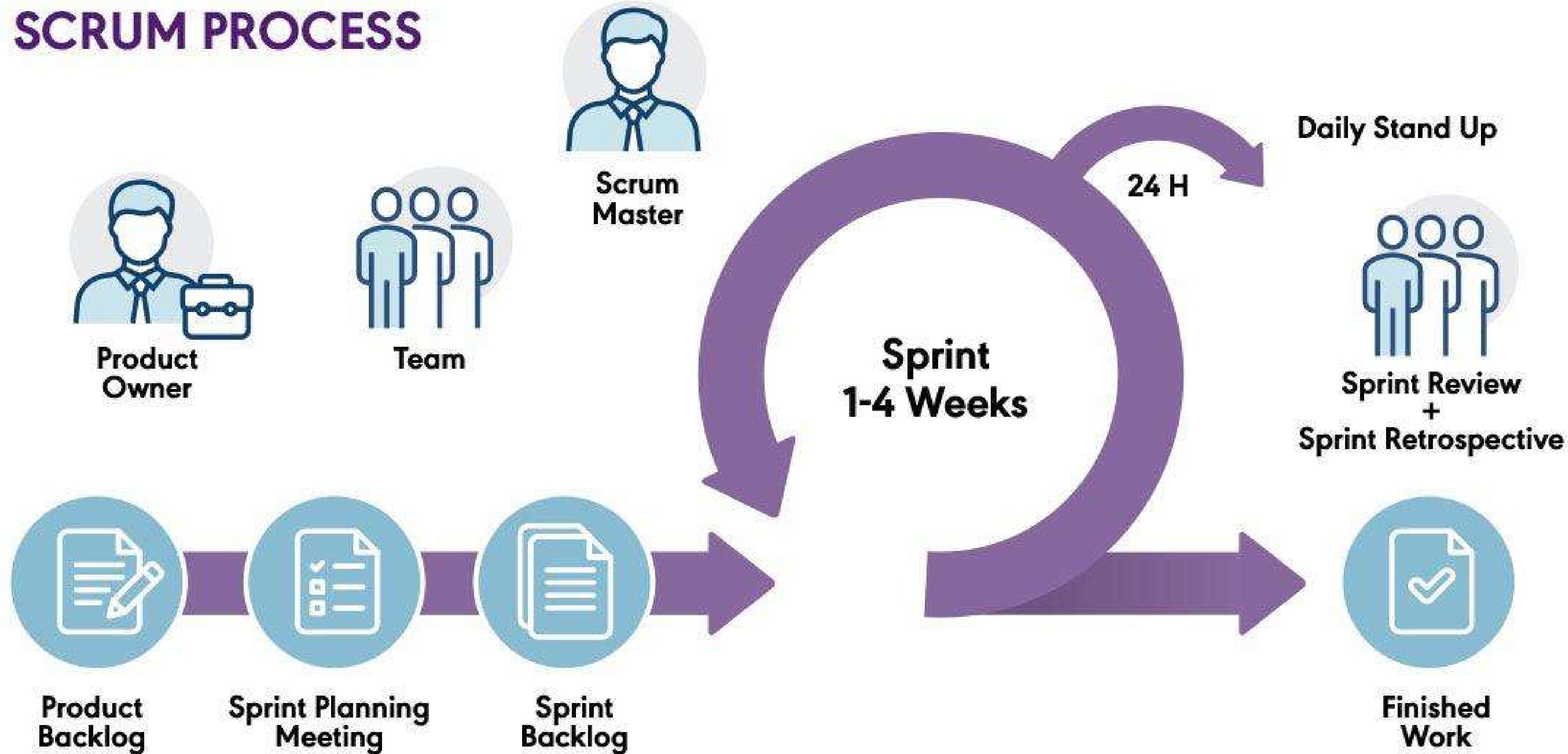
SCRUM

L'esprit Scrum repose sur 3 piliers

- 1. Transparency** : tout le monde voit l'état réel du projet (avancement, blocages, priorités).
- 2. Inspection** : on évalue régulièrement le travail effectué.
- 3. Adaptation** : on ajuste en continu selon les retours.

C'est une approche itérative (on recommence plusieurs fois) et incrémentale (on ajoute de la valeur à chaque itération).

SCRUM PROCESS



SCRUM

1. Product backlog

Liste de toutes les fonctionnalités souhaitées par le client ou l'équipe (priorisées)

2. Sprint planning

On choisit les éléments du backlog à réaliser pendant le sprint
Livrable : Sprint backlog

3. Sprint (itération)

Période de travail intense (1–4 semaines) où l'équipe réalise les tâches prévues

SCRUM

4. Daily Scrum

Réunion quotidienne (15 min) pour synchroniser l'équipe :

- Ce que j'ai fait hier
- Ce que je ferai aujourd'hui
- Ce qui me bloque

Objectif : Visibilité et coordination

5. Sprint Review

Présentation du travail fini au client ou aux parties prenantes

Livrable : Démonstration du produit

SCRUM

6. Sprint Retrospective

L'équipe fait le point sur le processus :

- ce qui a bien fonctionné
- ce qui a mal fonctionné
- ce qu'on peut améliorer

Livrable : Plan d'action pour le prochain sprint

Glad 😊 / Mad 😡 / Sad 😞

Mario Kart

Ralentissements 🍌

Boosts 🔥

Remerciements 🌸

Objectifs 🏁

SCRUM : Avantages

- Grande flexibilité face au changement.
- Feedback rapide du client.
- Amélioration continue du produit et de l'équipe.
- Forte cohésion d'équipe grâce aux rituels.

SCRUM : Inconvénients

- Nécessite une équipe autonome et disciplinée.
- Peut être difficile à appliquer dans des organisations très hiérarchiques.
- Le Product Owner doit être très disponible et impliqué.

SCRUM

Les différents rôles

Product Owner (PO)

Définit les priorités, gère le backlog produit, représente le client

Scrum Master

Garant de la méthode, facilite la communication, aide à résoudre les obstacles

Équipe de développement

Réalise les tâches du sprint, s'auto-organise

(Optionnel : parties prenantes)

Clients, utilisateurs, management – consultés lors des revues

Méthode Agile

Kanban

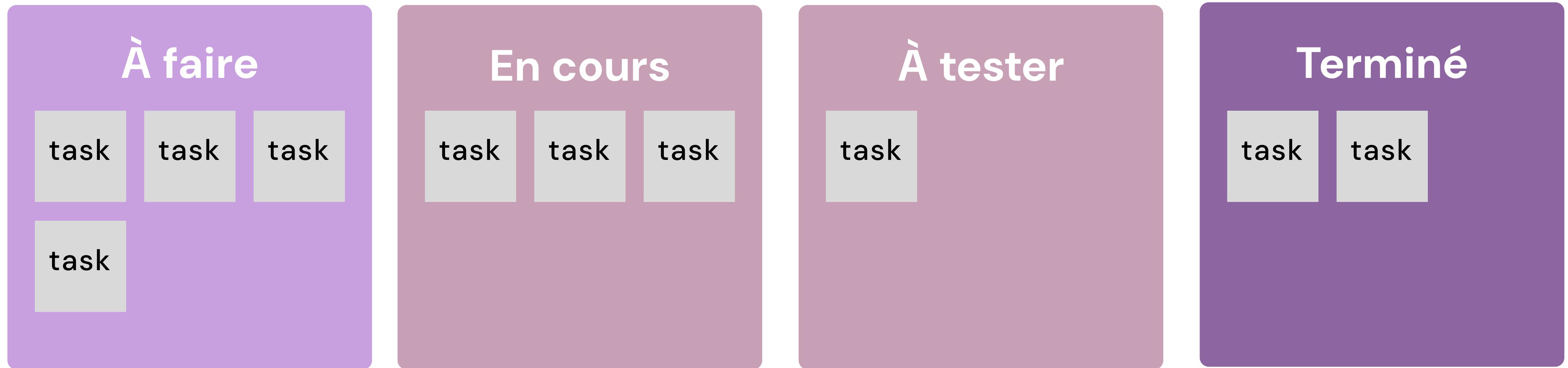
KANBAN

Le mot “Kanban” (看板) vient du japonais :

- Kan = visuel
- Ban = carte, panneau, signal

À l'origine, c'est une méthode inventée chez Toyota dans les années 1950 pour optimiser la production industrielle, avant d'être adaptée au management de projet et à l'informatique.

KANBAN



Le Kanban repose sur la visualisation du flux de travail.
Chaque **tâche** est représentée par une **carte**,
qui avance sur un tableau au fur et à mesure de sa progression.

KANBAN : Principes

1. Visualiser le flux de travail
2. Limiter le travail en cours (WIP)
3. Gérer le flux :
Surveiller la fluidité : où sont les blocages, les goulets d'étranglement
4. Rendre les processus explicites
5. Mettre en place des boucles de feedback
6. Amélioration continue

KANBAN : Avantages

- Très visuel et intuitif.
- Flexible : pas besoin de planifier longtemps à l'avance.
- Favorise la transparence et la responsabilisation.
- Permet une amélioration continue du processus.

KANBAN : Inconvénients

- Peut manquer de cadre pour les équipes débutantes.
- Pas de rôles ou de rituels définis (contrairement à Scrum).
- Moins adapté aux projets à objectif fixe et daté.

Gestion de projet

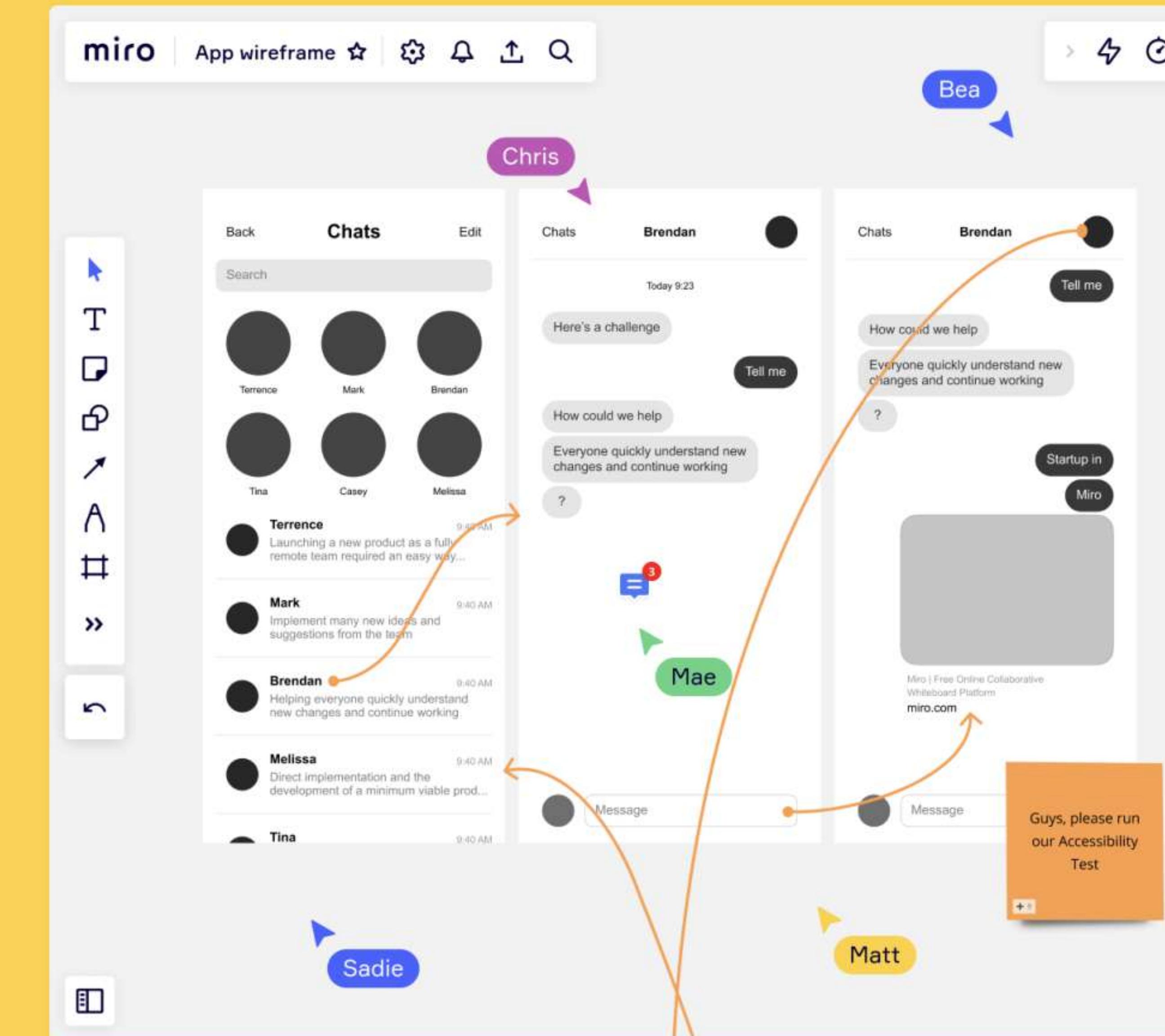
Les outils



Collaborative whiteboarding
made **easy**

miro

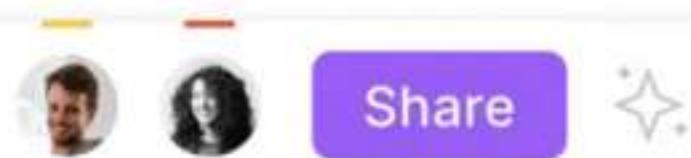
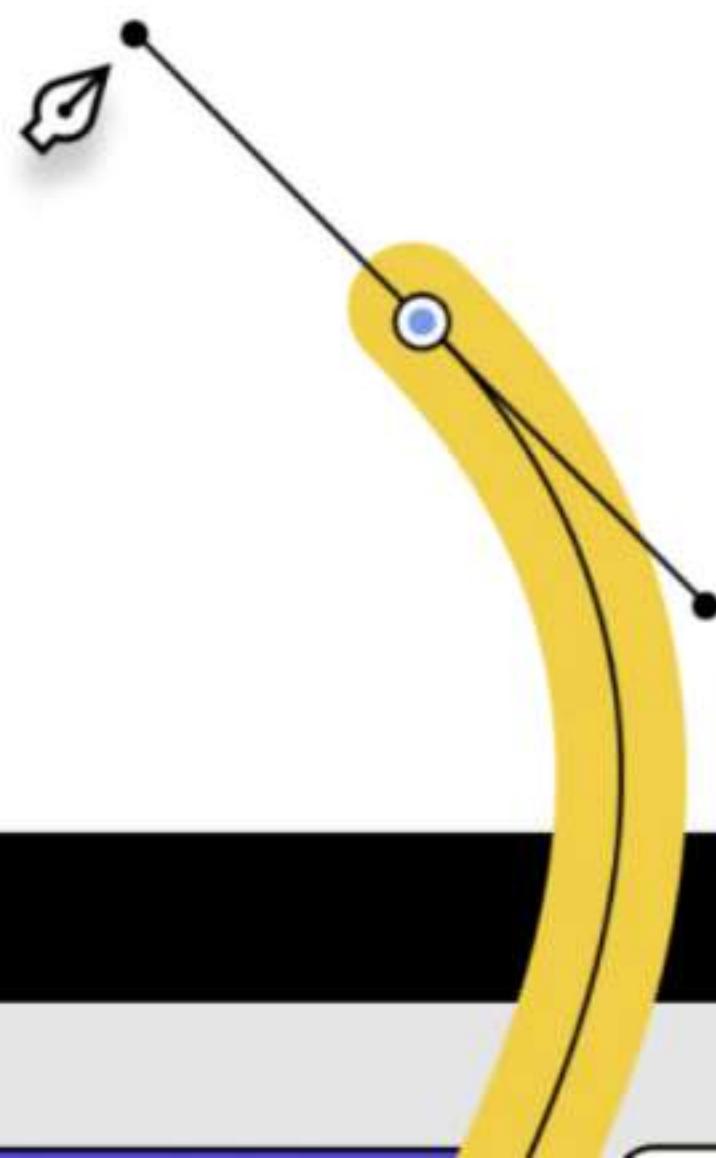
Introduce your team to design collaboration without limits



[Produits ▾](#)[Entreprise ▾](#)[Tarifs](#)[Communauté ▾](#)[Figma ▾](#) [Français ▾](#)[Se connecter](#)[S'inscrire](#)

On ne
crée
de grandes
choses qu'ensemble.

Figma met en relation vos différentes équipes
pour qu'elles puissent créer plus rapidement et
plus efficacement.

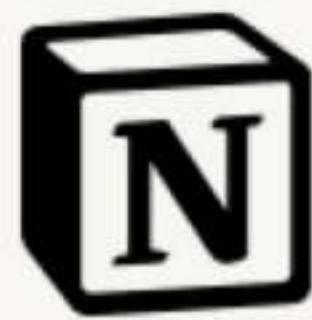
[Testez Figma gratuitement](#)

Design

Layers Assets



Des



Notion

The all-in-one workspace.

Notes, tasks, wikis, & databases.



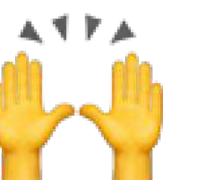
Les différentes méthodologies

Quiz

⚡ Quiz - modèle en cascade

Quelle est la principale caractéristique du modèle en cascade ?

- 1 Les étapes se déroulent en parallèle
- 2 Chaque étape commence après la validation de la précédente
- 3 Les livraisons sont continues
- 4 Il n'y a pas de planification



Réponse

Quelle est la principale caractéristique du modèle en cascade ?

- 1 Les étapes se déroulent en parallèle
- 2 Chaque étape commence après la validation de la précédente
- 3 Les livraisons sont continues
- 4 Il n'y a pas de planification

⚡ Quiz - modèle en cascade

Dans quel type de projet le modèle en cascade est-il le plus adapté ?

- 1 Les projets très évolutifs
- 2 Les projets où les besoins changent souvent
- 3 Les projets avec des exigences stables et bien définies
- 4 Les projets agiles

 Réponse

Dans quel type de projet le modèle en cascade est-il le plus adapté ?

- 1 Les projets très évolutifs
- 2 Les projets où les besoins changent souvent
- 3 Les projets avec des exigences stables et bien définies
- 4 Les projets agiles

Quiz – cycle en V

Quelle est la spécificité du cycle en V par rapport au modèle en cascade ?

1

Il intègre des boucles de feedback rapides

2

Il met en parallèle conception et validation

3

Il supprime la documentation

4

Il se base sur des sprints courts

 Réponse

Quelle est la spécificité du cycle en V par rapport au modèle en cascade ?

- 1 Il intègre des boucles de feedback rapides
- 2 Il met en parallèle conception et validation
- 3 Il supprime la documentation
- 4 Il se base sur des sprints courts

Quiz – cycle en V

Que représente le côté gauche du “V” ?

1

es phases de tests

2

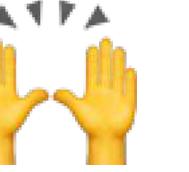
Les phases de validation

3

Les phases de maintenance

4

Les phases de conception

 Réponse

Que représente le côté gauche du “V” ?

1

es phases de tests

2

Les phases de validation

3

Les phases de maintenance

4

Les phases de conception

Quiz – SCRUM

Quelle est la durée moyenne d'un “sprint” ?

1

1 jour

2

1 à 4 semaines

3

1 à 6 mois

4

1 an

 Réponse

Quelle est la durée moyenne d'un “sprint” ?

1

1 jour

2

1 à 4 semaines

3

1 à 6 mois

4

1 an

Quiz – SCRUM

Quelle réunion Scrum permet de présenter le travail terminé ?

- 1 Daily Scrum
- 2 Sprint Planning
- 3 Sprint Review
- 4 Retrospective

 Réponse

Quelle réunion Scrum permet de présenter le travail terminé ?

- 1 Daily Scrum
- 2 Sprint Planning
- 3 Sprint Review
- 4 Retrospective

⚡ Quiz - Kanban

Le mot “Kanban” signifie :

- 1 Planification agile
- 2 Flux de validation
- 3 Itération rapide
- 4 Carte / panneau visuel



Réponse

Le mot “Kanban” signifie :

- 1 Planification agile
- 2 Flux de validation
- 3 Itération rapide
- 4 Carte / panneau visuel

Quiz - Kanban

Dans un tableau Kanban, que représente chaque carte ?

1

Un membre de l'équipe

2

Un sprint

3

Une tâche ou un élément de travail

4

Une réunion



Réponse

Dans un tableau Kanban, que représente chaque carte ?

1

Un membre de l'équipe

2

Un sprint

3

Une tâche ou un élément de travail

4

Une réunion

Quiz - Kanban

Quel est l'un des principes fondamentaux du Kanban ?

- 1** Limiter le travail en cours (WIP)
- 2** Multiplier les tâches en cours
- 3** Supprimer les validations intermédiaires
- 4** Faire des réunions quotidiennes obligatoires



Réponse

Quel est l'un des principes fondamentaux du Kanban ?

- 1 Limiter le travail en cours (WIP)
- 2 Multiplier les tâches en cours
- 3 Supprimer les validations intermédiaires
- 4 Faire des réunions quotidiennes obligatoires



Brainstorm

Créativité, écoute et partage

Objectifs

- Être créati.f.ve
 - Lister les tâches
 - Répartition des tâches
 - Définition d'un planning
 - Partage de l'organisation
-
- Avoir un menu pour le déjeuner
 - Une ou plusieurs activités d'après-midi

Thèmes



Sacha
6 ans
Écologie



Amad
6 ans
Contes de fées



Kim
6 ans
Astronaute

Pensez à l'

Inclusion ❤

Rendu attendu

Présentation de son organisation :

- Thématique sélectionnée
- Organisation générale
- Organisation de la journée
 - Quelles activités ?
 - Quels menus ?
- Organisation équipe
- Répartition du budget (max 200 euros)