

# Support de cours - Conduite de projet

## **1. Introduction à la conduite de projet**

### Définition de projet (Petit robert)

Le projet est un ensemble d'actions à réaliser pour satisfaire un Objectif défini, dans le cadre d'une mission précise, et pour la réalisation desquelles on a identifié non seulement un début, mais aussi une fin.

### Facteurs clé de succès

Les 5 éléments qualifiant un « succès » sont

- Le client satisfait
- De la valeur ajoutée apportée au client
- Le projet est une référence pour d'autres affaires
- Le budget est tenu
- L'équipe est satisfaite et prête à recommencer

Pour réussir il faut anticiper les difficultés et contenir les risques.

### Facteurs clés : les bonnes pratiques

Établir et entretenir une bonne relation client

- Comprendre la priorité relative des enjeux client
- Comprendre ce qui se traduit par une valeur ajoutée pour le client
- Identifier ce qui doit être amélioré
- Prendre un peu de hauteur pour pouvoir passer des messages
- Exécuter, en bonne intelligence, le contrat

Stabiliser dès que possible le périmètre de l'engagement.

- Spécifications, livrables, délais

Établir des règles claires d'organisation et de répartition des rôles et responsabilités entre les différents acteurs de l'engagement.

- Société, autres fournisseurs et Client

Obtenir un staffing adéquat de l'engagement :

- Utilisateurs clés dédiés et aptes à prendre les décisions sur leurs domaines
- Équipeurs dédiés et compétents dans leur domaine

Mettre en œuvre un suivi de l'engagement efficace permettant d'identifier rapidement les dérives potentielles.

Anticiper, planifier, suivre et alerter.

- Ce qui est de notre responsabilité : c'est le minimum

- Ce qui est de la responsabilité de nos managers
- Ce qui est de la responsabilité des autres acteurs de l'engagement :
  - ◊ Avoir en permanence une vision complète et ordonnancée des actions/tâches à mener sur l'ensemble de l'engagement par les autres acteurs
  - ◊ Vérifier que ces actions sont :
    - Attribuées à des responsables, staffées correctement
    - Prévues et lancées en temps voulu, suivies
  - ◊ Ne pas hésiter à :
    - Alerter le client en cas de dysfonctionnement constaté sur l'un de ces éléments
    - Faire prendre conscience au client du risque correspondant

Un seul mot d'ordre.... ANTICIPER !

## 2. Cycle de vie

Le cycle de vie logiciel c'est :

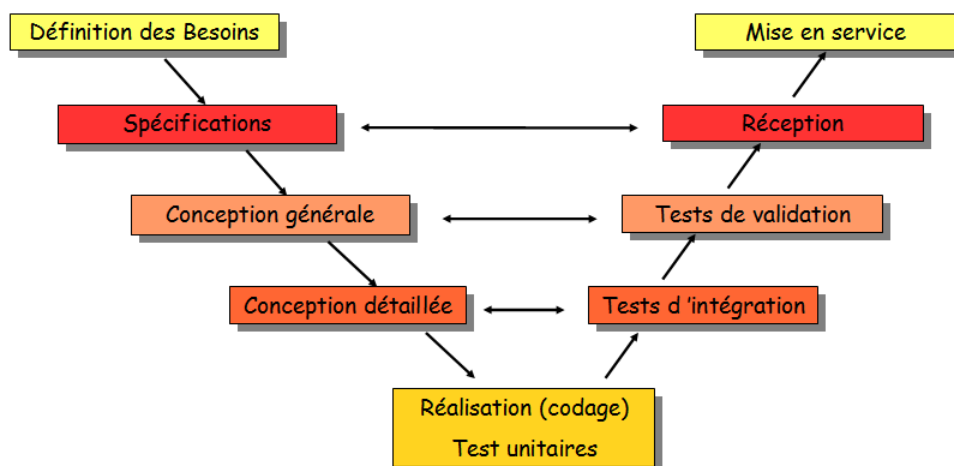
- Prévoir et anticiper
- Structurer
- Planifier

C'est la méthode !

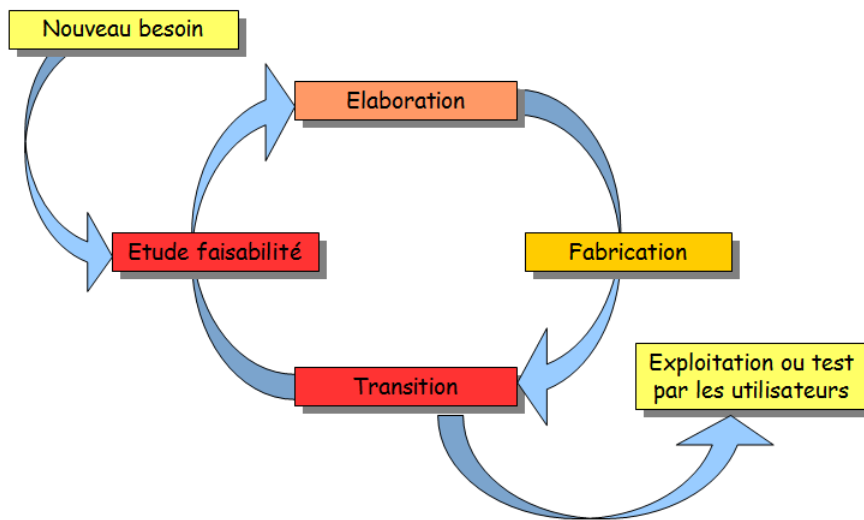
Un cycle est souvent lié à la technologie, c'est la décomposition en étapes « techniques » de la réalisation du projet.

### Le cycle en « V » (Linear Application Development)

Le plus connu des cycles, à l'origine de tous les autres cycles



### Cycle itératif

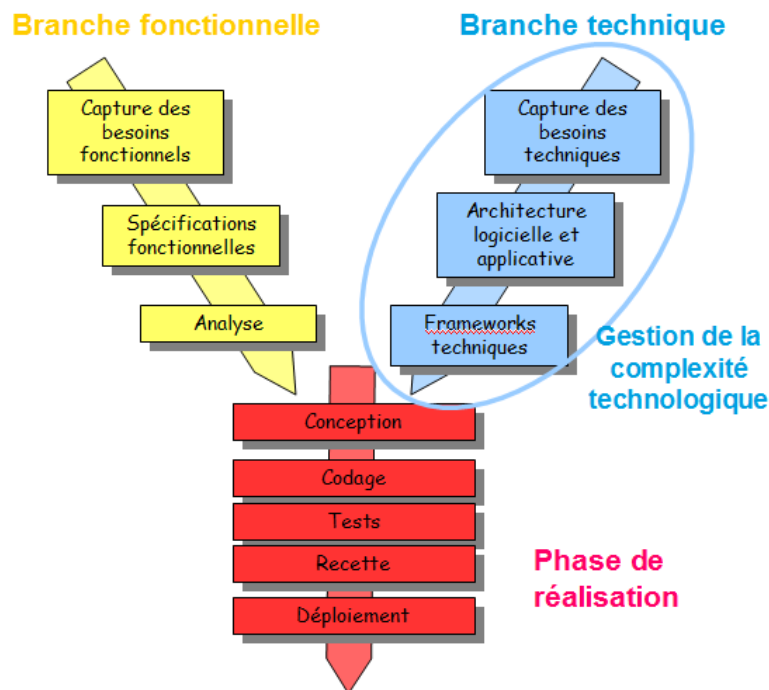


### Cycle en « Y »

Utilisé par la méthode 2TUP de Valtech, ce cycle propose de séparer en 2 branches les activités de recueil des besoins et d'analyse :

- une branche dédiée au fonctionnel
- l'autre à la technique

les deux pouvant se dérouler en parallèle.



En AM (tierce maintenance applicative) :

- Les « grosses » évolutions peuvent suivre un cycle « classique »,
- Les « petites » évolutions peuvent suivre un cycle « simplifié »,
- Les corrections de bugs peuvent avoir un cycle de vie « spécifique ».

Il convient au chef de projet de définir les cycles mis en œuvre sur son projet... en respectant la traçabilité des ... exigences.

- Ce peut / doit être fait en accord avec le client (qui peut imposer un cycle) ;
- Ce peut être imposé par le choix technologique (ne pas prendre le cycle SAP pour mettre en place SAP serait une faute...) ;

### Les principales phases du projet

#### Avant-vente

- ◇ Réception du dossier et étude
- ◇ Analyse d'opportunité (check list)
- ◇ GO / NO GO
- ◇ Proposition technique et commerciale
- ◇ Contractualisation

#### Réunion de lancement (90% réussite projet au lancement)

- ◇ Objectifs
- ◇ Périmètre (fonctionnel, technique, budget)
- ◇ Acteurs/rôles
- ◇ Responsabilités
- ◇ Planning
- ◇ Plan qualité

#### Spécifications

- ◇ Générales / détaillées
- ◇ Techniques / fonctionnelles / ergonomie et design

#### Réalisation et tests unitaires

- ◇ Coder en suivant les spécifications
- ◇ Effectuer des revues de codes
- ◇ Réaliser les tests unitaires
- ◇ Rédiger les fiches de tests unitaires

#### Tests d'intégration

- ◇ Rédiger les scénarios de tests
- ◇ Exécuter les scénarios de tests (par l'équipe projet)
- ◇ Corriger les anomalies

#### Livraison et réception

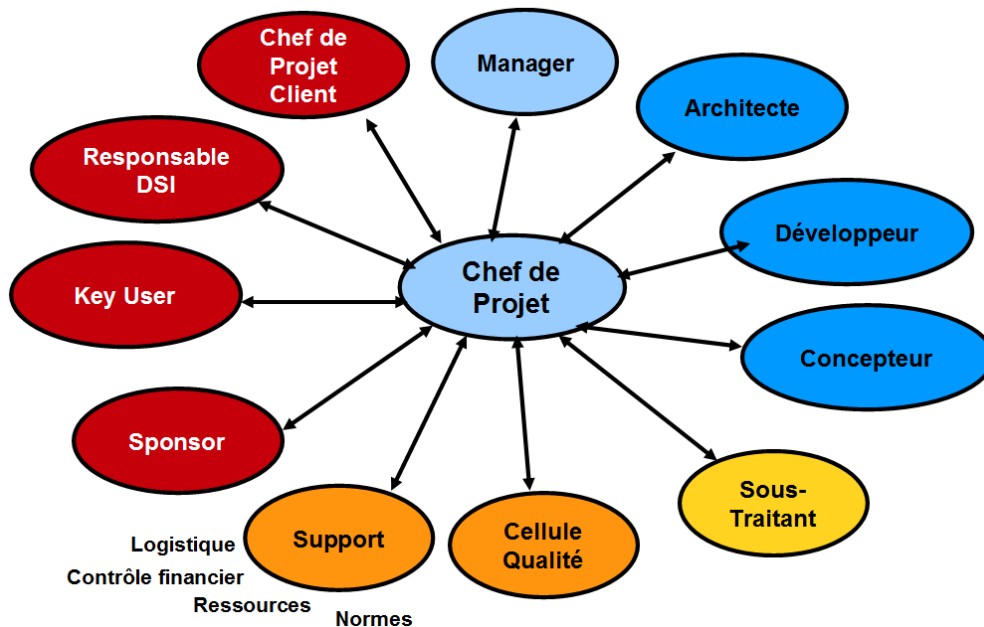
- ◇ Rédiger les scénarios de tests de réception
- ◇ Exécuter les scénarios de tests (par le client)
- ◇ Qualifier et suivre la résolution des anomalies
- ◇ Gérer les demandes d'évolution, avenants
- ◇ Signer le PV de réception

#### Mise en production, démarrage de la garantie

- ◇ Suivre la résolution des anomalies
- ◇ Gérer les demandes d'évolution, avenants
- ◇ fin de la garantie : Clôture du projet

### 3. Acteurs

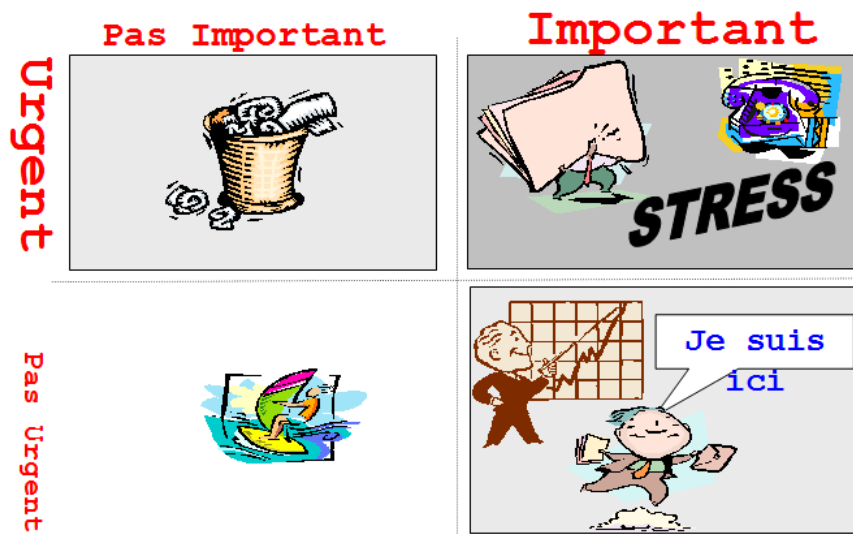
Un projet réussi est le résultat de l'attitude collaborative entre tous les acteurs.



Le chef de projet doit

- ◇ Connaître pour en comprendre les principes les domaines dans lequel s'inscrit le projet
- ◇ Maîtriser les techniques de conduite de projet ainsi que les outils et méthodes de gestion de projet
- ◇ Savoir estimer et optimiser les coûts et les délais
- ◇ Savoir identifier les compétences requises par le projet et les mobiliser
- ◇ Savoir définir les rôles et contributions de chacun
- ◇ Savoir développer et entretenir des relations avec les partenaires existants / potentiels
- ◇ Savoir coordonner les différentes interventions
- ◇ Savoir coordonner les différentes activités et contrôler les résultats
- ◇ Savoir anticiper les changements et procéder aux ajustements nécessaires
- ◇ Maîtriser les techniques de présentation orales & écrites
- ◇ Maîtriser les techniques de conduite de réunion et d'animation d'équipe
- ◇ Maîtriser les techniques de conduite de négociation
- ◇ Maîtriser la gestion du temps

Gérer son temps, une matrice simple pour prioriser :



Le chef de projet souvent tirailé (syndrome de Ravailac) :

