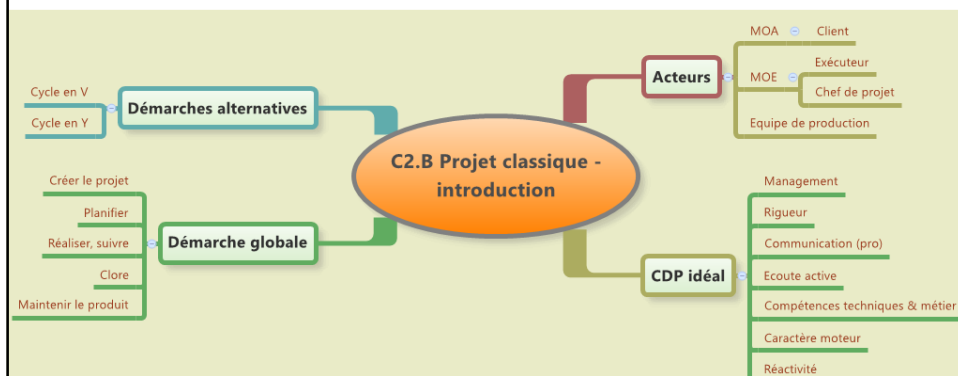


SI7.C2.B

Projet classique

Le produit est livré en fin de projet
Le projet est segmenté en tâches

Introduction



B. Projet classique

- Acteurs
- Démarche globale
- 1 Définir les besoins
- 2 Conception
- 3 Planifier et calcul de coûts
- 4 Réalisation & Suivi
- 5 Tests, formation,
- 6 Déploiement, Recette & Clôture
- 7 Maintenance

Gestion de projet Classique 3

B. Acteurs du projet

- Projet très hiérarchisé
- MOA : **Maître d'ouvrage**
 - Client, Celui qui ordonne
 - Définit le besoin et le cahier des charges
 - Représente les utilisateurs
- MOE : **Maître d'œuvre**
 - Chef de projet, responsable de l'ESN
 - Celui qui calcule la planification, les coûts,
 - Celui qui organise la réalisation
- L(es) équipe(s) de production
 - Ceux qui produisent l'objet du projet
 - Les experts

Le MOE réalise le projet dans le temps imparti, en fonction des ressources matérielles, humaine et organisationnelles



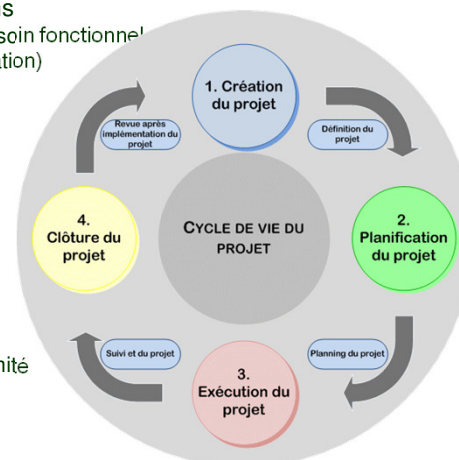
B. Le CDP idéal

- Une promotion orientée management
 - Connaissances métier, recul /projet, /technique, expérience
- Rigueur
 - Gestionnaire de projet, intransigeant, organisé
- Communication
 - Expression claire, ordonnée (oral ET écrit), questionner et rendre compte
- Écoute
 - Attentif, disponible, compréhensif, il doit savoir accepter les critiques et se corriger
- Compétences techniques (informatiques) et métier (celui du client)
 - Savoir de quoi on parle, vision globale approfondie des méthodes de travail et des technologies, curieux
- Caractère
 - Juste, esprit critique, défendre son équipe de façon claire-voyante
- Réactivité
 - Rapide, organisé

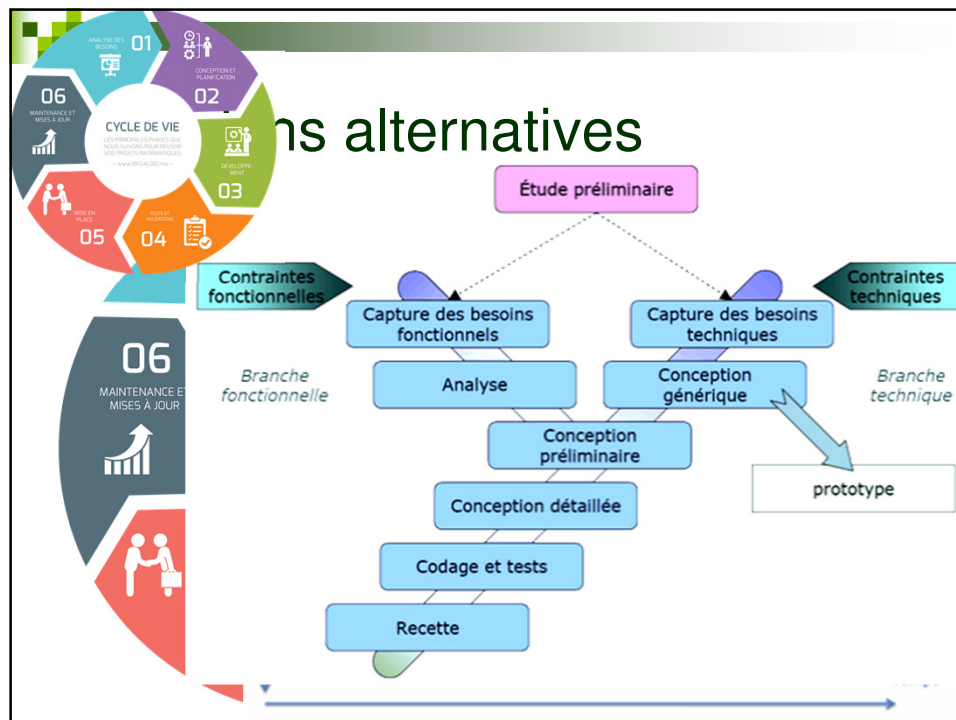
Gestion de projet Classique 5

B. Démarche globale

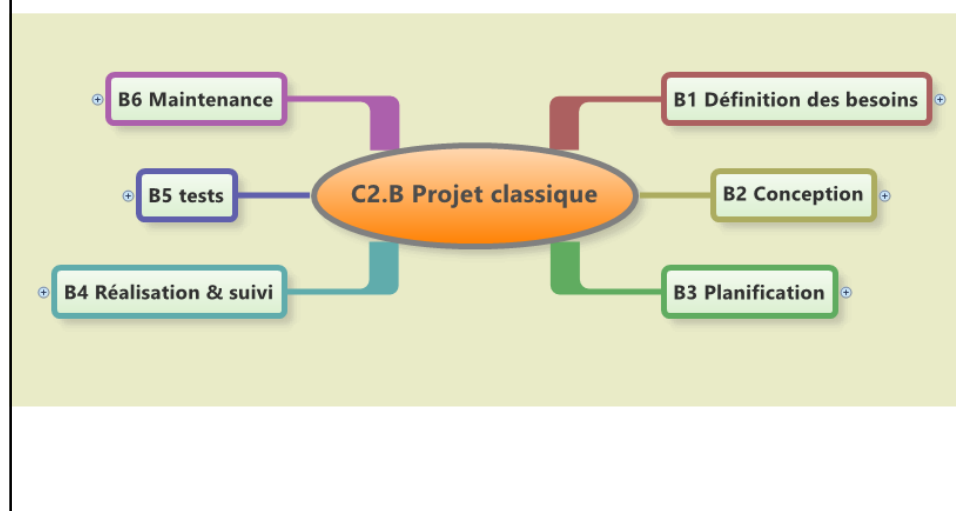
1. Créer le projet : Identifier les besoins
 - Produire le Cahier des charges, besoin fonctionnel
 - Étude préalable (en cas de négociation)
 - Calcul de coûts et de délais
2. Planifier le projet
 - Découpage en tâches
 - Planification des tâches
3. Réaliser et suivre
 - Construire les serveurs,
 - Installer l'infrastructure
4. Clôre le projet
 - Tester le projet et vérifier la conformité
 - Recette, livraison du "produit" fini
5. Maintenance



Gestion de projet Classique 6



Démarche de projet classique



B1. Définir les besoins

Qui : MOA
Quoi : EB & CDC

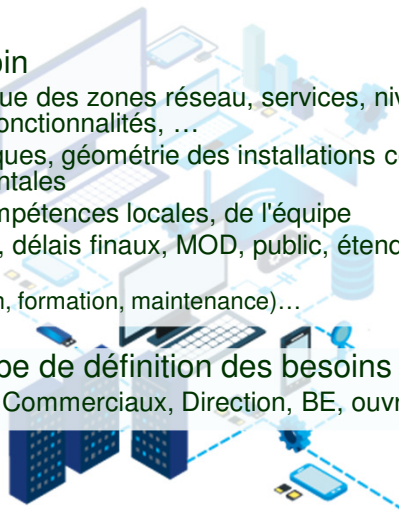
- EB : Expression des besoins
 - Besoins économiques (bof),
 - Besoins fonctionnels (ouiii)
 - Plus on réfléchit, plus les besoins sont clairs et précis
- Les contraintes
 - Temps, budget, technologie, compétences, qualité, fonctionnelles, cadre légal, environnemental, ...
- CDC : le cahier des charges
 - Décrire le produit
 - Liste de fonctionnalités
 - Liste des contraintes techniques, design, ...
 - Facilite la relation MOA/MOE
- Equipe pluridisciplinaire au max



B1. Définir les besoins

Qui : MOA
Quoi : EB & CDC

- Exemple besoin
 - Nbre & étendue des zones réseau, services, niveau & éléments de sécurité, fonctionnalités, ...
 - Techno, marques, géométrie des installations contrainte légales, environnementales
 - **Existant**, compétences locales, de l'équipe
 - Budget dispo, délais finaux, MOD, public, étendue du service à fournir
 - (production, formation, maintenance)...
- Exemple équipe de définition des besoins
 - **Utilisateurs**, Commerciaux, Direction, BE, ouvriers, Clients, ...



B2. Conception

Qui : MOA & MOE

Quoi : tâches,
ressources

- Choix du Maître d'œuvre par le MOA
 - Chef de projet
- Conception
 - Analyse, plan de l'infrastructure
 - Matières & matériel
 - Main d'œuvre (en heure*homme), sous-traitance
 - Définition des tâches élémentaires
 - Segmenter le projet

Gestion de projet Classique 11

B2. Conception

Qui : MOA & MOE

Quoi : tâches,
ressources

- Exemple : installer un réseau :
 - A : Plan du réseau,
 - B : Achat matériel :
 - câbles, prises, switch, routeurs, alimentations, clim, extincteurs, ...
 - C : Pose câbles, sertissage, pose goulottes
 - D : Déplacement prises électriques & maçonnerie
 - E : Brassage, installation des serveurs & config.
 - F : Installation de Sprinkler,
 - G : Tests avant mise en production
 - H : Mise en production, déploiement

Gestion de projet Classique 12

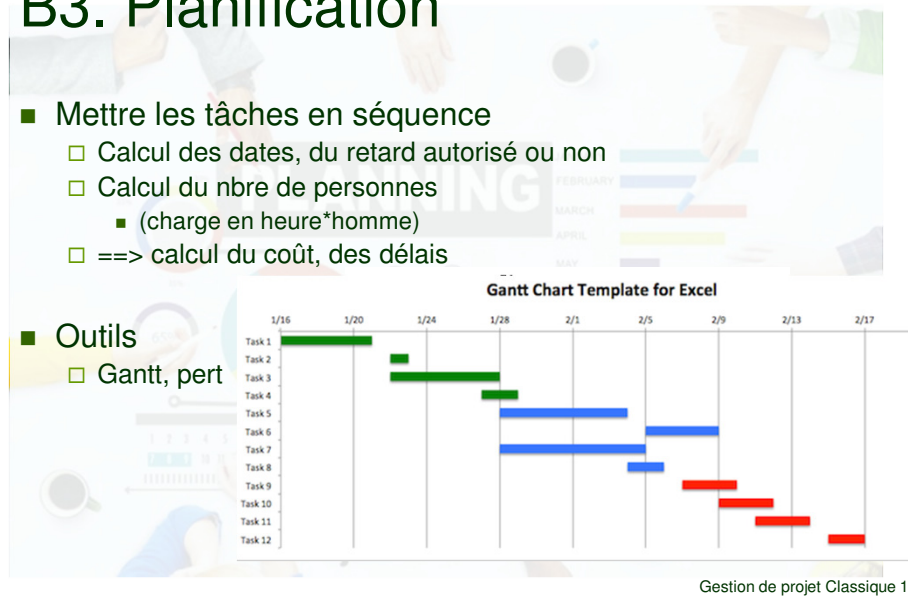
B3. Planification

- Mettre les tâches en séquence

- Calcul des dates, du retard autorisé ou non
- Calcul du nbre de personnes
 - (charge en heure*homme)
- ==> calcul du coût, des délais

- Outils

- Gantt, pert



Gestion de projet Classique 13

B4. Réalisation et suivi

- Indicateurs de performances, tableaux de bord

- Taux de dérive des délais, des coûts
- Economies/Pertes de matières, de matériels
- Performances et gains



- Révision du Gantt

- Avance, retard, recalcul des délais,
- Affectation de nouvelles ressources



- Révision du CDC en communication avec le MOA

- En cas de difficultés, d'incertitudes, dépassement hors projet
 - **ne pas attendre, ne pas mentir ou cacher des informations !!**



- Documenter, consigner les points faibles et forts,

- Acquisition de compétence, nécessité de formations
- Veille technologique



Gestion de projet Classique 14

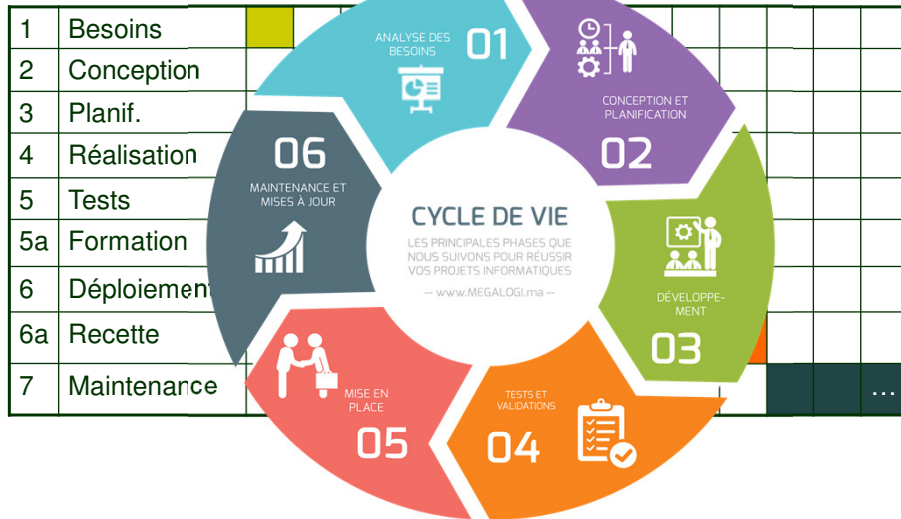
B5. Tests

- Tests unitaires (par le MOE et l'équipe)
 - Petits test pour vérifier le fonctionnement ou réajuster la production
- Tests d'intégration (avec le MOA et les utilisateurs)
 - Vérification de la conformité du produit au cahier des charge
 - Pas moins que ce qui est demandé
 - Ni plus, ce sera proposé & facturé plus tard

B6. Maintenance

- Après mise en production
- Définition de nouveaux besoins
 - Évolution du produit
 - Correction d'erreurs
- Evolution du projet, extensions, etc. ...
 - Recommencer le cycle de vie projet

B. Résumé



Gestion de projet Classique 17

SI7.C2.B Projet classique

C'est fini