



Extrait du Environnement iSeries

<http://xdocs400.com/spip.php?article1>

La conduite de projet, savoir en parler.

- Les articles -



Date de mise en ligne : mardi 11 mai 2004

Date de parution : 5 octobre 2003

Description :

Vocabulaire de base de la conduite de projet. Pour savoir parler de ce que l'on fait au quotidien.

Environnement iSeries

Pour bien aborder la conduite de projet, il faut en maîtriser les bases, le vocabulaire. Il faut savoir parler de ce que l'on fait au quotidien. Quelles sont les activités quotidiennes d'un chef de projet ? Quelles sont les difficultés que le chef de projet peut rencontrer ? Prenez le temps de lire cette introduction, pour mieux apprécier les chapitres suivants.

La vie d'un projet est faite d'embûches.

La vie du projet :

La première période d'un projet est généralement caractérisée par un enthousiasme. L'aventure commence et cela va être palpitant. Puis vient le temps des désillusions avec les premiers obstacles qui entravent le bon avancement du projet. Et puis c'est l'effacement qui précède le démarrage, dans l'excitation générale. Et enfin, vient le temps de la recherche du coupable, accompagnée d'une avalanche de griefs.

Griefs des utilisateurs :

- Difficulté de dialoguer avec les informaticiens.
- Délais trop longs.
- Manque de formation.
- Manque de documentation.
- Inadéquation de la solution livrée.
- Lancement sans procédure officielle.
- Sous estimation de la charge de travail au démarrage.
- Mauvaise qualité des produits livrés.
- Les temps de réponse trop longs, les possibilités d'interrogation insuffisantes, manque de normes, ...

Griefs des informaticiens :

- Produit non figé.
- Ce qui est demandé n'était pas écrit dans le cahier des charges.
- Contraintes irréalistes en délais, charges et coûts.
- Manque de moyens matériels et humains.
- Difficulté de maintenance.
- Absence d'outils dans un environnement technologique en évolution.
- Manque de reconnaissance.

Griefs des dirigeants :

-

Absence d'un plan informatique précis.

- Augmentation des délais.
- Augmentation des coûts.
- Manque de lisibilité sur l'avancement.
- Manque d'évolutivité des systèmes proposés.
- Mauvaise rentabilité de la production informatique.
- Qualité douteuse des produits livrés.
- Documentations des produits et des projets insuffisantes.

Distinguer les concepts.

Les préoccupations du concepteur restent du domaine de la créativité. Le processus et les méthodes de conception s'organise autour des réponses à la question : "Comment faire ?".

Par contre, pour conduire un projet, il convient de répondre à d'autres questions :

- Comment gérer de façon optimale le processus de conception en termes de ressources humaines, matérielles et financières ?
- Comment s'assurer du respect des délais et des coûts ?
- Comment s'assurer et contrôler la qualité des opérations de conception ?

La conduite de projet n'est pas une fin en soi, mais un moyen pour se prémunir contre les débordements d'un processus de créativité sans fin.

Les méthodes de conduite de projet apportent une réponse à la question : "Comment gérer le comment faire ?".

Caractéristiques d'un projet.

Un objectif :

- Se concentrer sur "ce qu'on doit livrer".

Un propriétaire :

- Le maître d'ouvrage du projet.

Un délai :

- Le projet doit avoir un calendrier.

Un budget :

- Il s'agit de connaître les ressources humaines et matérielles dont on dispose.

Un chef :

- Le maître d'oeuvre du projet.

Conduire un projet, 8 points clés.

Définir l'énoncé.

- Ensemble des questions à se poser pour mettre d'accord les acteurs sur la nature du projet.
- Il s'agit d'avoir une idée claire sur ce qui doit être livré.

Découper.

- Opération consistant à réduire la complexité d'un problème en le décomposant en morceaux de complexité moindre tout en gardant une vue globale.
- Il s'agit de délimiter le projet en suite de phases, sous-phases jalonnées de points de contrôle.

Estimer.

- Ensemble des techniques plus ou moins sophistiquées permettant au chef de projet d'évaluer à l'avance les charges et les coûts d'une ou plusieurs phases et d'ajuster au fur et à mesure que l'on avance dans la phase.

Planifier.

- Technique consistant à ordonnancer dans le temps les ressources nécessaires à l'exécution d'une phase.

Suivre et contrôler.

- Technique consistant à mettre en place les actions correctives suite aux variations dues à des événements extérieurs.
- Il s'agit de contrôler la conformité du résultat attendu face aux prévisions.

Documenter.

- C'est ce qui représente la seule réalité du projet.

Assurer la qualité.

- Le contrôle a posteriori reste insuffisant.
- La garantie d'un processus de fabrication de logiciel doit respecter des normes et des standards. Cela passe par la réalisation d'un plan d'assurance qualité.

Gérer les équipes.

- La qualité d'une application repose pour beaucoup sur la performance des équipes engagées dans le projet.
- Cela implique une structure de projet efficace et motivante, une relation client-fournisseur confiante, un management dynamique des équipes.

Ne vous arrêtez pas là. Une méthode de projet est un domaine fascinant. Plongez vous dans les chapitres suivant en fouinant via notre moteur de recherche. [\[1\]](#)

[\[1\]](#) Source AFPA