

# *PROJECT MANAGEMENT*

*2<sup>nd</sup> workshop*

*Introduction à la gestion de projet*

*Slimani Haythem & Rezgui Khair-Eddine*

# PLAN DE L'ATELIER

---

- × Le projet : définition générale et première approche
- × Le projet informatique
- × La gestion d'un Projet informatique
- × Le portrait d'un « Project Manager »
- × Présentation du logiciel «freemind »
- × Discussion

# LE PROJET : DÉFINITION GÉNÉRALE ET PREMIÈRE APPROCHE

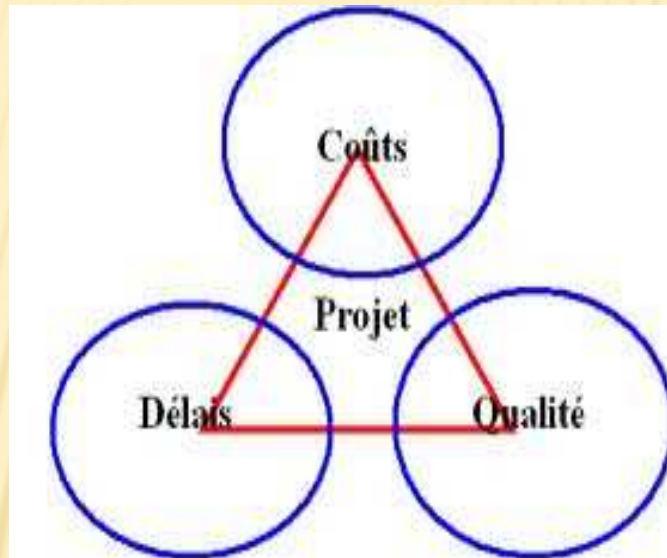
---

- ✘ Au premier abord, un **projet** est une chose ou un ensemble de choses que l'on se propose de faire, une intention, une ébauche.
- ✘ Un projet est un ensemble de tâches **indissociables** permettant de répondre à un **besoin exprimé**.
- ✘ Il a une **durée finie**, caractérisée par une date de **début** et une date de **fin**
- ✘ Il peut être multi technique, mono technique, **collectif** ou **individuel**.
- ✘ Nécessite bien évidemment des ressources **humaines** et **matérielles**.
- ✘ Un **projet** est une chose ou un ensemble de choses que l'on se propose de faire en un **temps** donné, mettant en œuvre des **ressources** humaines et matérielles faisant l'objet d'une **budgétisation**, et aboutissant à un ensemble de **livrables**.



# LE PROJET : DÉFINITION GÉNÉRALE ET PREMIÈRE APPROCHE


- ✘ Dans un projet il y a 3 axes principaux :



- ✘ → Le but de chaque société c'est de fournir une haute qualité avec le minimum du coût et de livrer le projet à temps.

# LE PROJET : DÉFINITION GÉNÉRALE ET PREMIÈRE APPROCHE

## × Topologie des projets

	Nombre de personnes	Budget	Durée	Exemple
Grand Projet	>50	>10M\$	Quelques années	Disney Land
Petit Projet	De 1 à 49	Quelques M\$	Quelques mois	Réseaux locaux
Projet « poussière »	1 ou 2	Quelques K\$	Quelques semaines	Vos TP :p

# LE PROJET : DÉFINITION GÉNÉRALE ET PREMIÈRE APPROCHE

---

## ✘ Les étapes d'un projet

- ✘ Phase préparatoire : permet de prendre conscience du projet.
- ✘ Phase de réalisation : phase opérationnelle de création de l'ouvrage.
- ✘ Phase de fin de projet : mise en production de l'ouvrage.

3C

Cadrer / Conduire / Conclure

# PLAN DE L'ATELIER

---

- × Le projet : définition générale et première approche
- × *Le projet informatique*
- × La gestion d'un Projet informatique
- × Le portrait d'un « Project Manager »
- × Présentation du logiciel «freemind »
- × Discussion



# LE PROJET INFORMATIQUE

---

- ✘ Un projet informatique est un projet dont les réalisations (livrables) se constituent d'outils, méthodes ou services informatiques.
- ✘ Les projets informatiques sont généralement, par nature, complexes. Cette complexité s'explique notamment par la grande diversité des acteurs qu'ils font intervenir : techniciens, responsables métier, marketeurs, gestionnaires..



# LE PROJET INFORMATIQUE

---

## ✘ Quelques statistiques:

- ✘ 2% des logiciels fonctionnent à la livraison
- ✘ 3% de plus fonctionneront après quelques modifications mineures
- ✘ 20% seront utilisés après des modifications majeurs
- ✘ 45% ne seront jamais utilisés
- ✘ 30% seront payés mais jamais livrés
  
- ✘ En 2009: 24% des projets échouent en moyenne dans le monde ( Source: Standish Group ), en Tunisie c'est le double( Source non officielle :)
  
- ✘ → La cause c'est l'absence d'une bonne gestion du projet si elle existe bien sur .

# PLAN DE L'ATELIER

---

- × Le projet : définition générale et première approche
- × Le projet informatique
- × *La gestion d'un Projet informatique*
- × Le portrait d'un « Project Manager »
- × Présentation du logiciel «freemind »
- × Discussion

# LA GESTION D'UN PROJET INFORMATIQUE

---

- ✘ Les quelques constats énoncés ci-dessus donne un aperçu de la complexité des projets informatiques. Pour cette raison, la **gestion des projets informatiques** est un métier à part entière, qui prend une importance de plus en plus considérable.
- ✘ « L'informatique semble encore chercher la recette miracle qui permettra aux gens d'écrire des programmes corrects sans avoir à réfléchir. Au lieu de cela, nous devons apprendre aux gens comment réfléchir. »
- ✘ → La recette miracle : Project Management



# LA GESTION D'UN PROJET INFORMATIQUE

---

## ✘ Les tâches dans la gestion de projet

- ✘ • Définition du projet
- ✘ • Identification du périmètre
- ✘ • Identification des ressources
- ✘ • Elaboration du planning
- ✘ • Définition des critères qualités
- ✘ • Management des équipes
- ✘ • Gestion des avancements
- ✘ • Coordination et contact

Chef de Projet → activité à temps plein

# PLAN DE L'ATELIER

---

- × Le projet : définition générale et première approche
- × Le projet informatique
- × La gestion d'un Projet informatique
- × *Le portrait d'un « Project Manager »*
- × Présentation du logiciel « freemind»
- × Discussion

# LE PORTRAIT D'UN « PROJECT MANAGER »

---

- ✘ Le meilleur manager est celui qui sait trouver les talents pour faire les choses, et qui sait aussi réfréner son envie de s'en mêler pendant qu'ils les font.

Theodore Roosevelt

- ✘ Un bon manager doit notamment être capable de :
  - d'organiser et accompagner le travail de son équipe au quotidien
  - fixer les objectifs et négocier les moyens ;
  - évaluer les résultats et apprécier les performances ;
  - déléguer des missions à ses collaborateurs ;
  - maintenir la motivation de son équipe sans pouvoir nécessairement augmenter les salaires



# LE PORTRAIT D'UN « PROJECT MANAGER »

---

- × Rigueur
- × Communication
- × Ecoute
- × Compétence en informatique → CREDIBILITE
- × Caractère
- × Réactivité

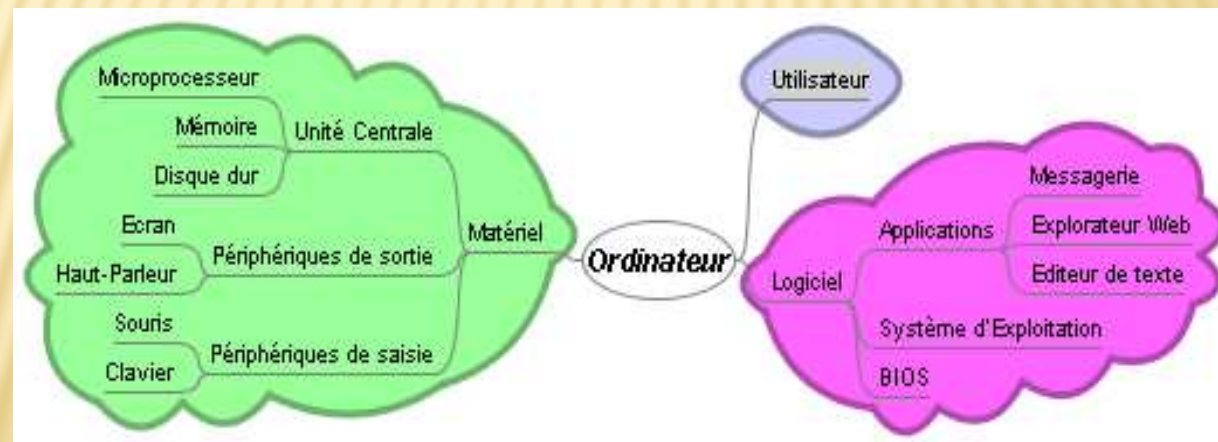
# PLAN DE L'ATELIER

---

- × Le projet : définition générale et première approche
- × Le projet informatique
- × La gestion d'un Projet informatique
- × Le portrait d'un « Project Manager »
- × *Présentation du logiciel «freemind »*
- × Discussion

# FREEMIND

- ✘ Logiciel de mind-mapping ou carte heuristique
  - + Carte des idées, schéma de pensée, carte mentale ou encore topogramme
  - + un diagramme qui représente des liens sémantiques entre différentes idées ou des liens hiérarchiques entre différents concepts.





# FREEMIND

---

## ✘ Applications

- + Prise de note (Réunion,brain-storming)
- + Structuration de projet
- + Faire des résumés
- + Préparer des discours

# FREEMIND

---

- × Plusieurs logiciels libre :

- + Compendium (GPL)
- + Freeplane (GPL V2+)
- + XMIND (EPL et LGPL)
- + Et notre FREEMIND :
  - × GPL
  - × En java
  - × Cross-Platform

# FREEMIND

---

- ✘ Télécharger : `sudo apt-get install freemind`
  
- ✘ Démonstration :
  - + Création des nœuds
  
  - + Création des liens
  
  - + Icônes et mise en forme



# PLAN DE L'ATELIER

---

- × Le projet : définition générale et première approche
- × Le projet informatique
- × La gestion d'un Projet informatique
- × Le portrait d'un « Project Manager »
- × Présentation du logiciel «freemind » par Mr Khair-Eddine
- × Discussion

---

**Merci**