

MANAGER ET PILOTER UN PROJET SI - LA MAÎTRISE

Durée	3 jours	Référence Formation	3-MP-CPO
--------------	----------------	----------------------------	-----------------

Objectifs

Gérer efficacement un projet informatique
Maîtriser les charges et délais du projet
Assurer la qualité logicielle

Participants

Personnels impliqués dans des actions de conduite de projet informatique, chefs de projet.

Pré-requis

Aucun.

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

PROGRAMME

Rappel des rôles et responsabilités du chef de projet

- Rappel des rôles de maîtrise d'ouvrage et de maîtrise d'œuvre
- Garantir l'atteinte des objectifs (qualité, coût, délais)
- Constituer, informer et manager son équipe

Cadrer le projet

- Formaliser l'idée à l'origine du projet : rédiger un cahier des charges
- L'importance de la maîtrise des délais contenus

Calcul de la rentabilité des projets

- VAN
- ROI, retour sur investissement.
- Décision d'investissement.

Étude préliminaire

- Élaboration du cahier des charges
- Identifier les acteurs
- Identifier les messages
- Modéliser le contexte
- Représentation du contexte dynamique grâce à une modélisation (diagramme de collaboration UML par exemple)

Capture des besoins : Spécification des exigences

- Identification des acteurs
- Identification des cas d'utilisation (UML)
- Structuration en packages
- Classement des cas d'utilisation (MOA/MOE)
- Planification du projet en itération

Organiser le projet

- Décomposer le projet en systèmes, produits et tâches (le WBS)
- Préciser les responsabilités
- Définir les travaux avec les fiches de tâches

Etablir une première planification

- Concepts : activités, liens, ressources
- Démarche théorique de planification (le PERT, le Gantt)
- Planifier par les objectifs, par les tâches, par les moyens
- Prendre en compte les contraintes externes

Identifier et utiliser les marges

- Définition : marge libre, marge totale
- Principes et exceptions
- Règles d'utilisation

Prendre en compte les ressources

- Etablir un plan de charge et l'optimiser (nivellement, lissage)
- Prendre en compte l'organisation des ressources
- Intégrer des éléments de travail en groupe

Gestion des coûts

- Estimation des coûts : techniques et méthodes.
- Budgétisation : la maîtrise des coûts, le suivi : indicateurs budgétaires, les construire, les analyser.
- CBTP, CRTE, CBTE

Gestion des risques

- Introduction aux risques de projets.
- Identification des risques (remue-méninges, diagramme cause-effet)
- Analyses qualitatives (probabilité, impact, facteurs de risques) et quantitatives

Pilotage - Suivi

- Les outils de suivi des délais
- Le suivi sur les diagrammes, la façon de constater les dérives de délais
- Le "reste à faire" pour chaque tâche, la mise en place des outils de contrôle
- Les tableaux de bord de suivi des consommations de ressources
- Les tableaux de suivi des coûts
- Courbes en S

Management des ressources humaines du projet

- L'équipe. Motivation. Style de management.
- Conflit

Communication

- Etablir un plan de communication
- Diffusion de l'information

Initiation à « L'agilité »

- Origines et historique
- Valeurs et principes communs
- Panorama des méthodes

L'expression de besoins « AGILE »

- Qu'est-ce qu'une user-story ?
- Utilisateur, Acteur, Rôle
- Gérer les priorités
- Stories, thèmes et épopées

Scrum

- Présentation, Terminologie
- Le cadre organisationnel
- L'équipe, les rôles
- Construction et fonctionnement d'un Sprint
- Indicateurs : points, vélocité
- Planning game



CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

version 2025