Introduction à la notion de projet

Avant de parler de **projet informatique** et de **conduite de projet**, voyons ce qu'est un **projet**, au sens général.

On parle tous de projets dans la vie de tous les jours : projet de vacances, projet de carrière, projet sportif, projet politique, projet immobilier, … C'est un ensemble d'actions que nous souhaitons entreprendre, pour atteindre un **but**.

==== 1. Projet informatique ====

Un **projet informatique** est un projet dont les réalisations (**livrables**) se constituent d'outils, méthodes ou services informatiques. Les livrables doivent être clairement définis pour un résultat conforme à des normes de « **qualité** », pour le moindre « **coût** » et dans le meilleur « **délai** » possible.

Un projet est l'ensemble des actions à entreprendre afin de répondre à un besoin dans un délai fixé. Dans un premier temps, une approche de la gestion de projet prend en compte trois critères : le **coût**, la **qualité** et les **délais**.

Compte tenu de la concurrence, il faut faire apparaître un nouveau critère : **la satisfaction du client**.

==== 2. Les principales composantes ====

==== 3. Les acteurs d'un projet ====

Le projet mobilise un ensemble **d'acteurs** pour atteindre un but. Chaque acteur assume, dans le projet, une responsabilité propre : planifier, concevoir, développer, valider, tester…

Parmi ces d'acteurs, on peut identifier deux entités essentielles de l'organisation :

- la maîtrise d'ouvrage (MOA) : le client du projet (mais pas forcément l'utilisateur) ;
- la maîtrise d'œuvre (MOE) : l'organe réalisateur du projet, représenté par le **chef de projet**.

Une collaboration productive et efficace doit être mise en place entre ces deux organes afin de mener le projet à la réussite, même si le dialogue MOA/MOE n'est pas toujours simple, surtout en informatique. La relation entre MOA et MOE est (normalement…) définie par un contrat, qui précise les engagements de chacune des parties. Ce contrat s'appelle le **cahier des charges**.

Le chef de projet « idéal » :

Le poste de chef de projet est une promotion offerte pour la personne qui a envie de s'orienter vers le management, et qui a développé une bonne connaissance du métier et de ses contraintes. De plus, il faut posséder une hauteur de vue suffisante pour voir le projet dans sa globalité, que ce soit au niveau des aspects techniques ou autres. Dans la gestion de projet, l'excellence technique n'est pas tout ; la personnalité intervient beaucoup.

- **Rigueur** Le chef de projet doit maîtriser l'ensemble des paramètres du projet. Il ne doit laisser passer aucuns détails (pas de questions sans réponses, pas d'ambiguïtés,…). Il se doit aussi de noter toutes les décisions et de vérifier qu'elles soient bien prises en compte.
- **Communication** Il doit posséder une bonne faculté à exprimer ses idées, savoir passer d'un discours ferme à un discours sympathique. Il est aussi nécessaire qu'il possède une bonne expression écrite et orale.
- **Ecoute** Le chef de projet doit être à l'écoute des autres et essayer de les comprendre. Il doit accepter les critiques et surtout en tenir compte.
- **Compétence en informatique** Afin de se rendre compte des tâches à accomplir, du temps qu'elles vont prendre et de la méthode à appliquer. La compétence technique est essentielle pour avoir une certaine CREDIBILITE au sein de son équipe projet.
- **Caractère** Avoir du caractère est important pour résister à la pression hiérarchique.
- **Réactivité** Le chef de projet doit réagir efficacement et rapidement en cas de problèmes.

==== 4. Typologie des projets ====

Retour au cours

- Fiche Cours (C1) : Conduite de projet

From:
/ - **Les cours du BTS SIO**

Permanent link:
/doku.php/si7/si7.1

Last update: **2020/09/07 11:28**