

COURS 5

OUTILS POUR LA GESTION DE PROJET

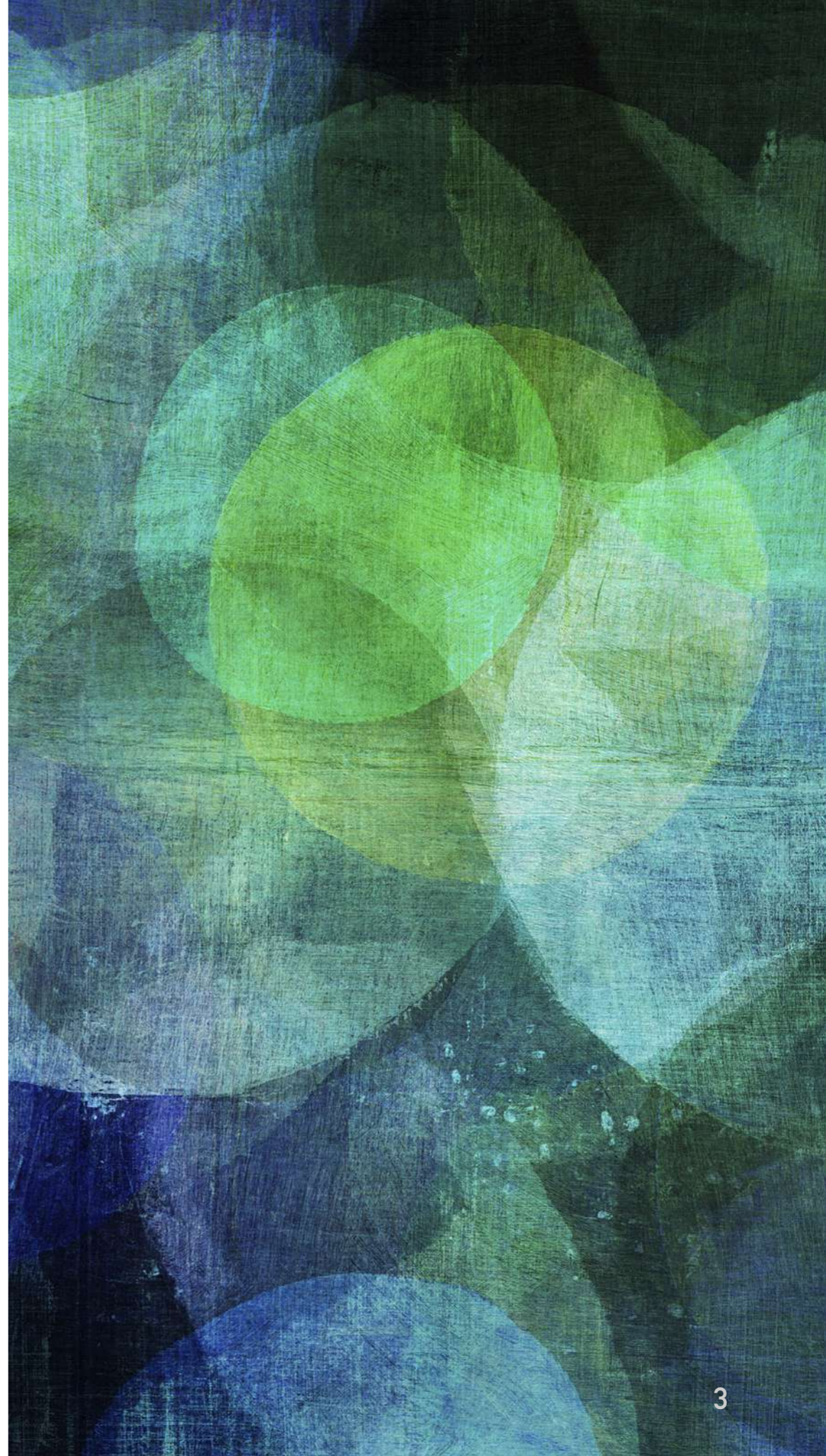
RÉSEAUX ET MULTIMÉDIA - SERVICES INTERNET

*AS-MLP
IUT2 Grenoble - Année 2019-2020
18h TD
Enseignante Camille BERNARD
camille.bernard@iut2.univ-grenoble-alpes.fr*

PLAN GÉNÉRAL DU COURS

1. Introduction à Internet et aux réseaux (18 septembre 2019)
2. Courrier électronique, Groupes de discussion (19 septembre)
3. Web 2.0 (25 septembre)
4. Web 2.0 et Création de page Web (26 septembre)
5. Contrôle de connaissances (2 octobre)
6. Création de page Web (3 octobre)
- 7. Gestion de projet et outils du Web pour la gestion de projet (9 octobre)**
8. Contrôle de connaissances (16 octobre)
9. Correction contrôle de connaissances et suite site Web (23 octobre)

I. INTRODUCTION

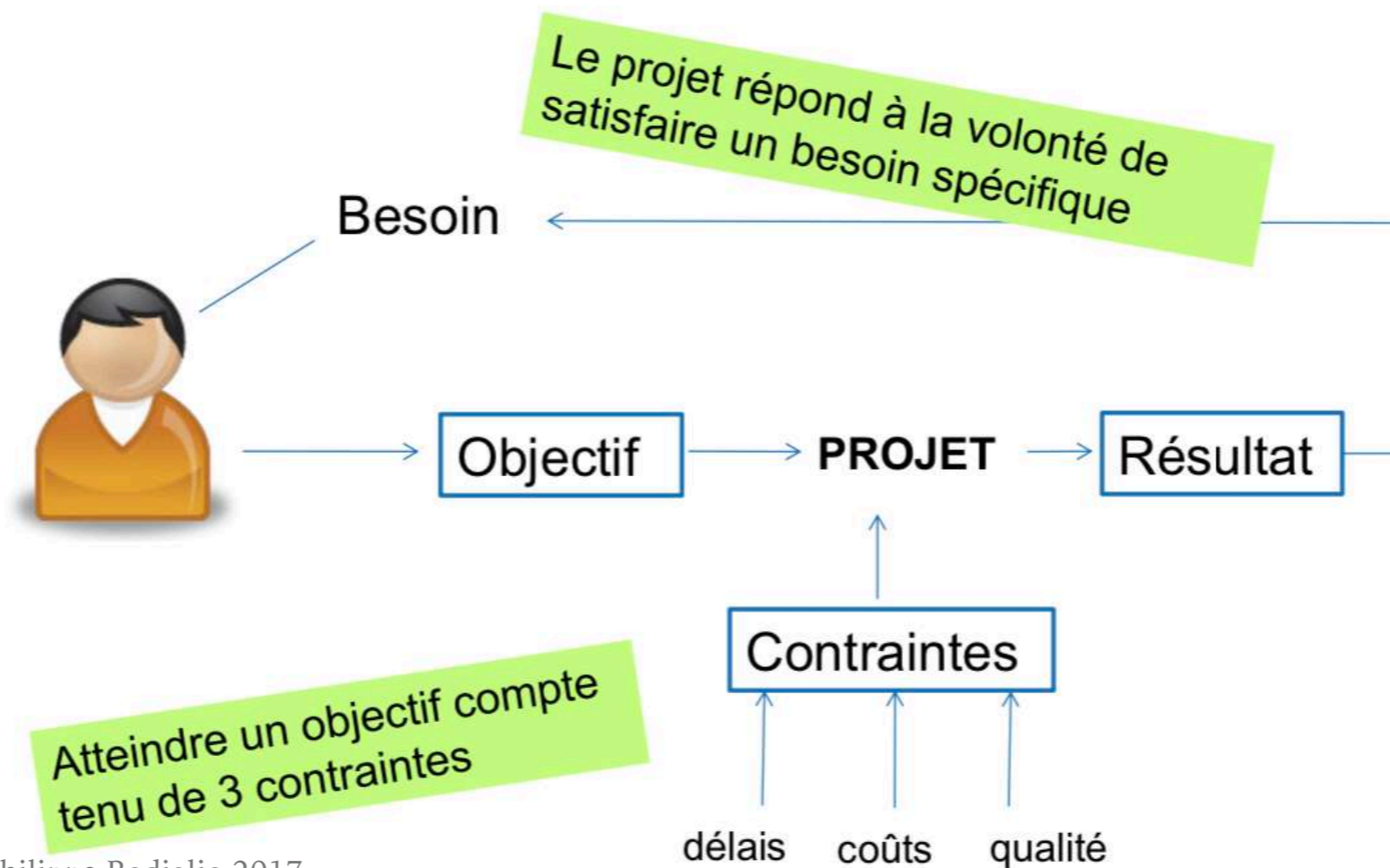


INTRODUCTION

- La gestion de projet pour résoudre :
 - En équipe (vs seul)
 - Pour un client
 - Des problèmes techniques et organisationnels (vs un problème isolé)
 - Mal définis (vs clairement définis, avec toutes les informations nécessaires)
 - Et ayant de nombreuses solutions possibles

INTRODUCTION

- Qu'est-ce qu'un projet ?
 - Part d'un **besoin** d'une ou plusieurs personnes
 - Reformulé en **objectifs** à atteindre = le **résultat** du projet
 - Malgré des contraintes de **délais, coûts et qualité**



INTRODUCTION



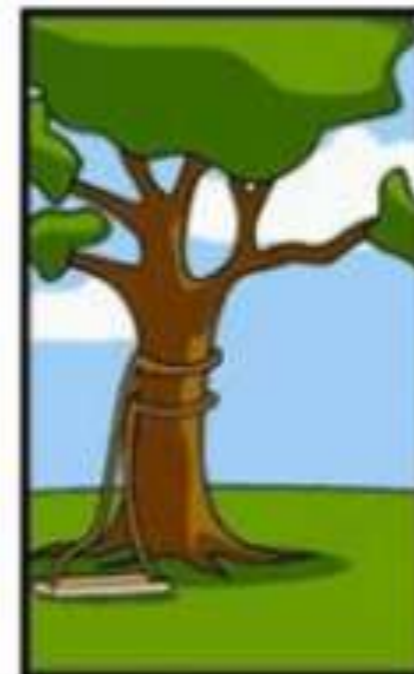
Comment le client a exprimé son besoin



Comment le chef de projet l'a compris



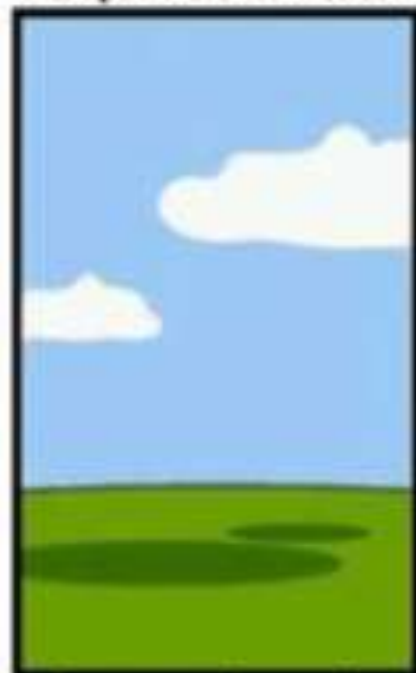
Comment l'ingénieur l'a conçu



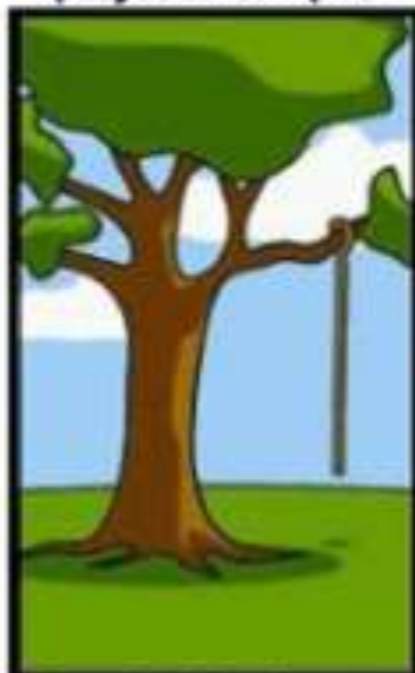
Comment le programmeur l'a écrit



Comment le responsable des ventes l'a décrit



Comment le projet a été documenté



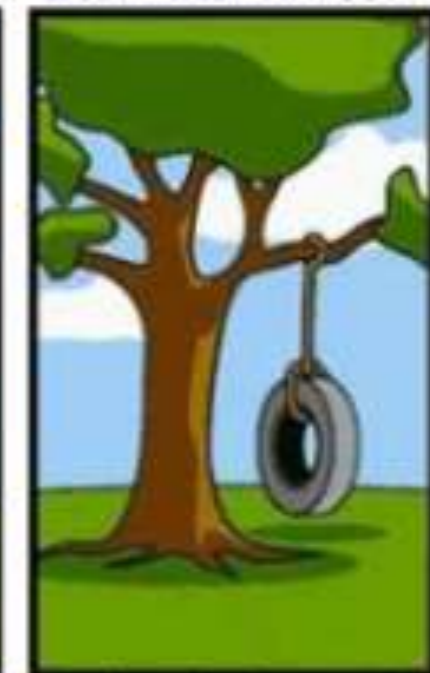
Ce qui a finalement été installé



Comment le client a été facturé



Comment la hotline répond aux demandes

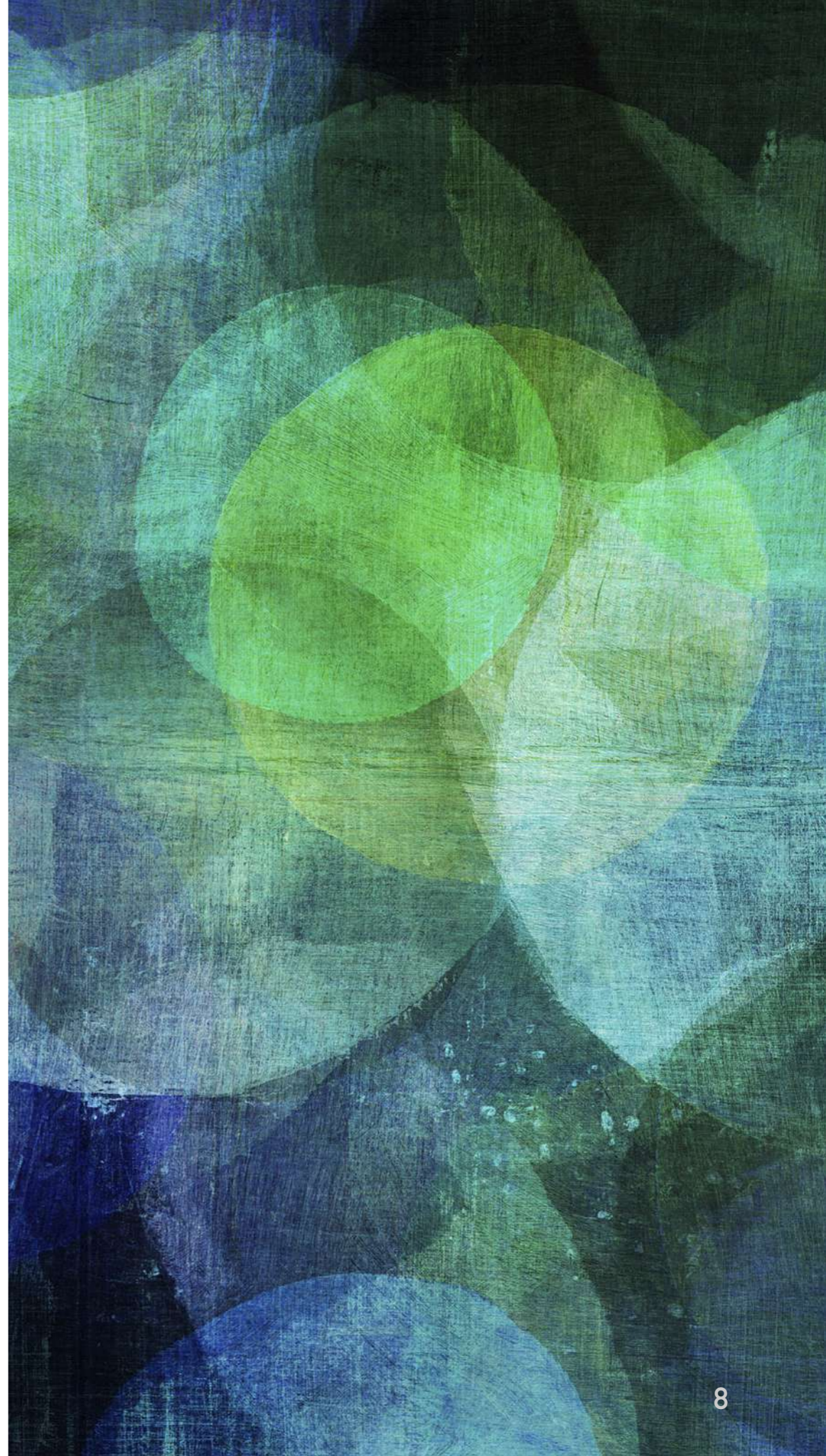


Ce dont le client avait réellement besoin

INTRODUCTION

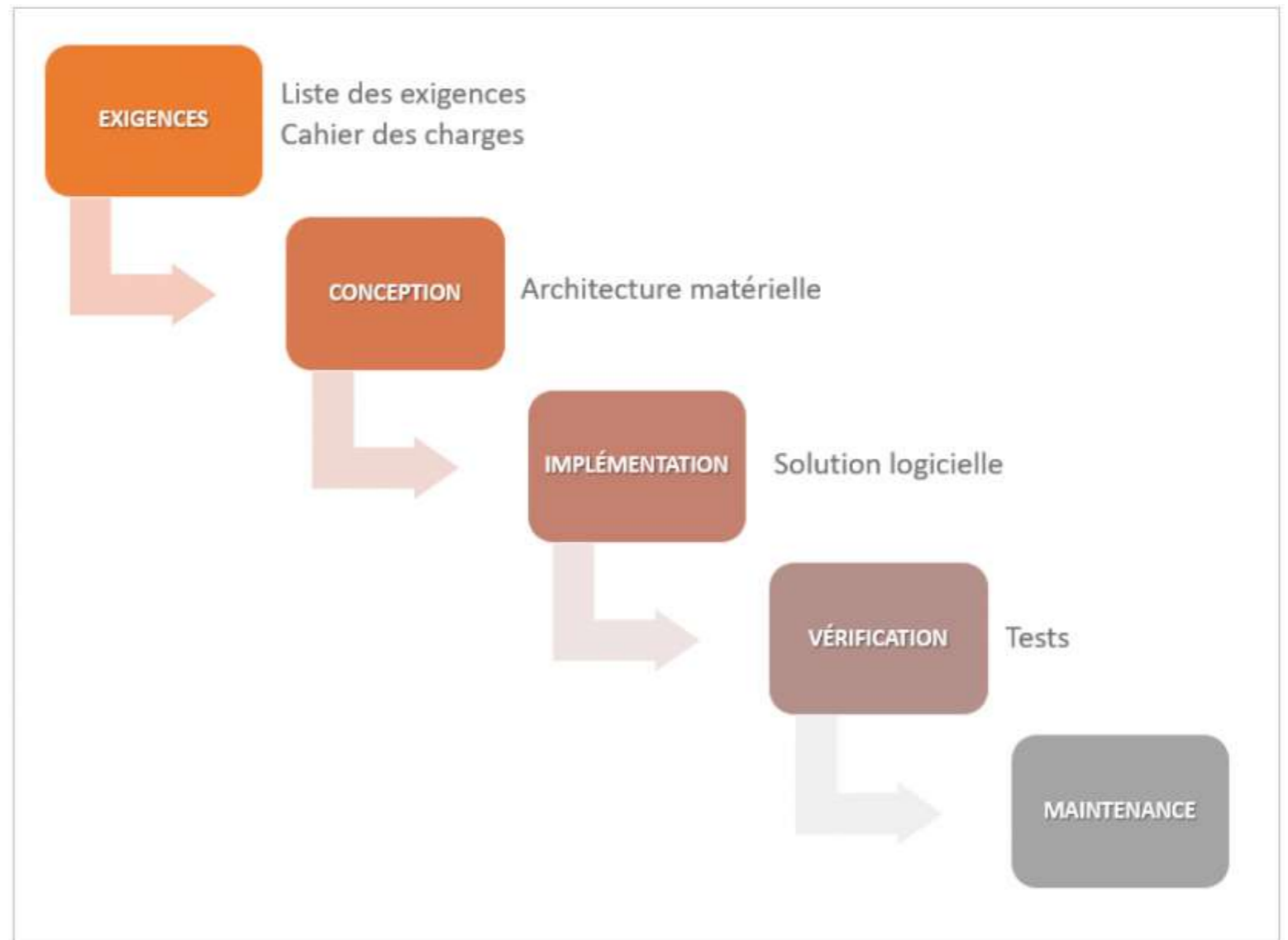
- Quel est l'intérêt de la gestion de projet ?
 - Définir clairement quels sont les objectifs = création d'un **cahier des charges**
 - Clarifier les rôles et les responsabilités
 - Gestion des délais, des coûts
 - Faire en sorte que la contribution de l'équipe dépasse la simple addition des contributions individuelles
 - Trouver la bonne articulation entre division du travail et mise en commun

II. LES MÉTHODES



MÉTHODES « CLASSIQUES »

- Méthodes appelées « en cascade » car chaque étape doit être terminée pour passer à la suivante



Source : <https://www.planzone.fr/blog/methodologies-gestion-projet>

https://www.inflexsys.com/wp-content/uploads/2018/09/InfleXsys_MethodeDevCascade-830x616.png

MÉTHODES « CLASSIQUES »

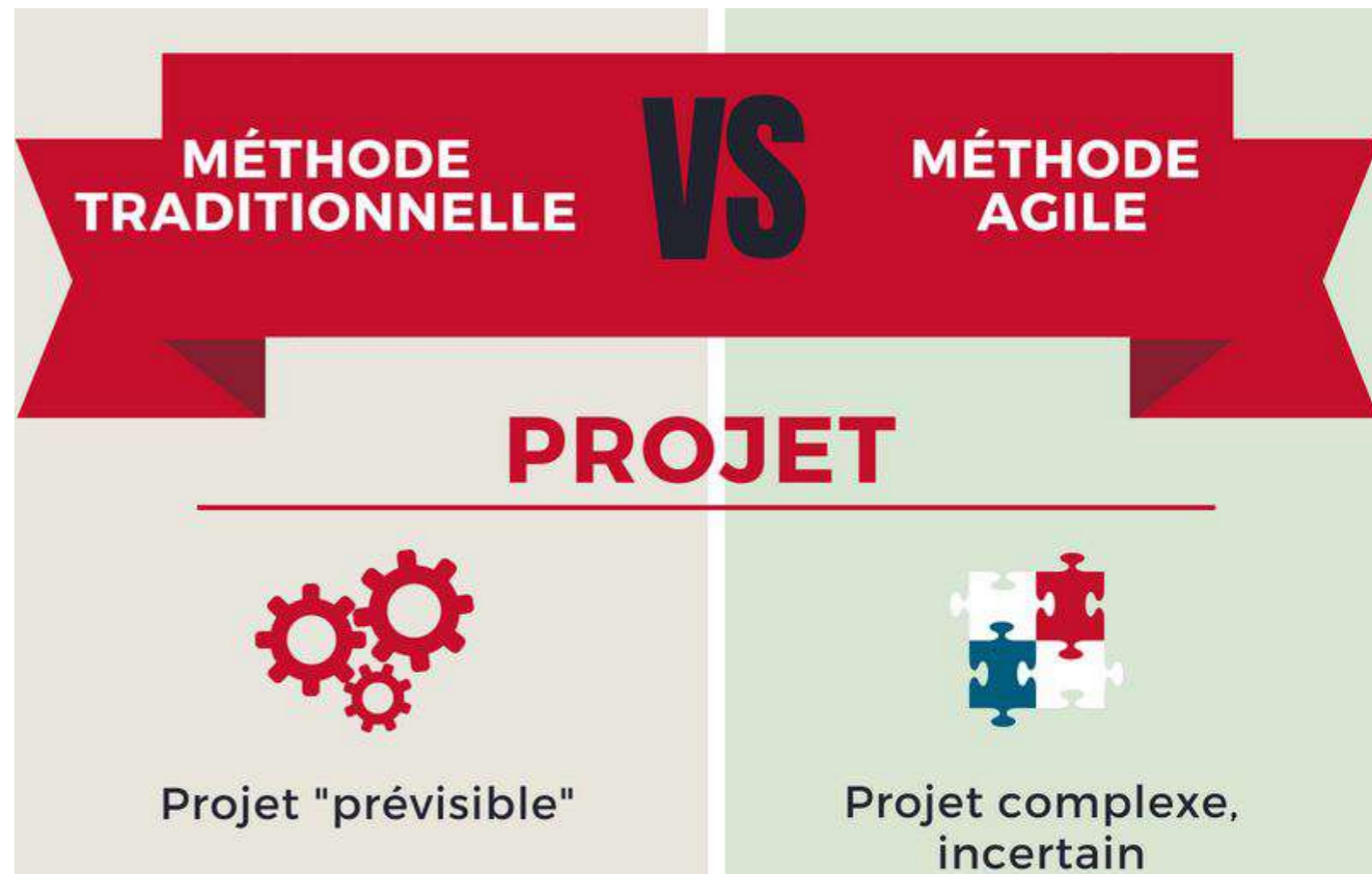
- Méthodes appelées « en cascade » car chaque étape doit être terminée pour passer à la suivante
- En appliquant cette méthodologie, l'équipe projet suit le cahier des charges à la lettre
- travaille sur la totalité du projet jusqu'à sa livraison.
- Pas d'interaction avec le client qui recevra son projet une fois que celui-ci est terminé.
- Tout doit être prévu. L'équipe s'engage sur un planning précis et définit l'ensemble des tâches à réaliser.

MÉTHODES « CLASSIQUES »

- Les limites des approches classiques en gestion de projet
 - Cahier des charges et spécifications établis au début du projet, alors que le client ne sait pas tout à fait ce qu'il veut
 - L'expression de son besoin peut ne pas être réaliste
 - Ses besoins peuvent évoluer.

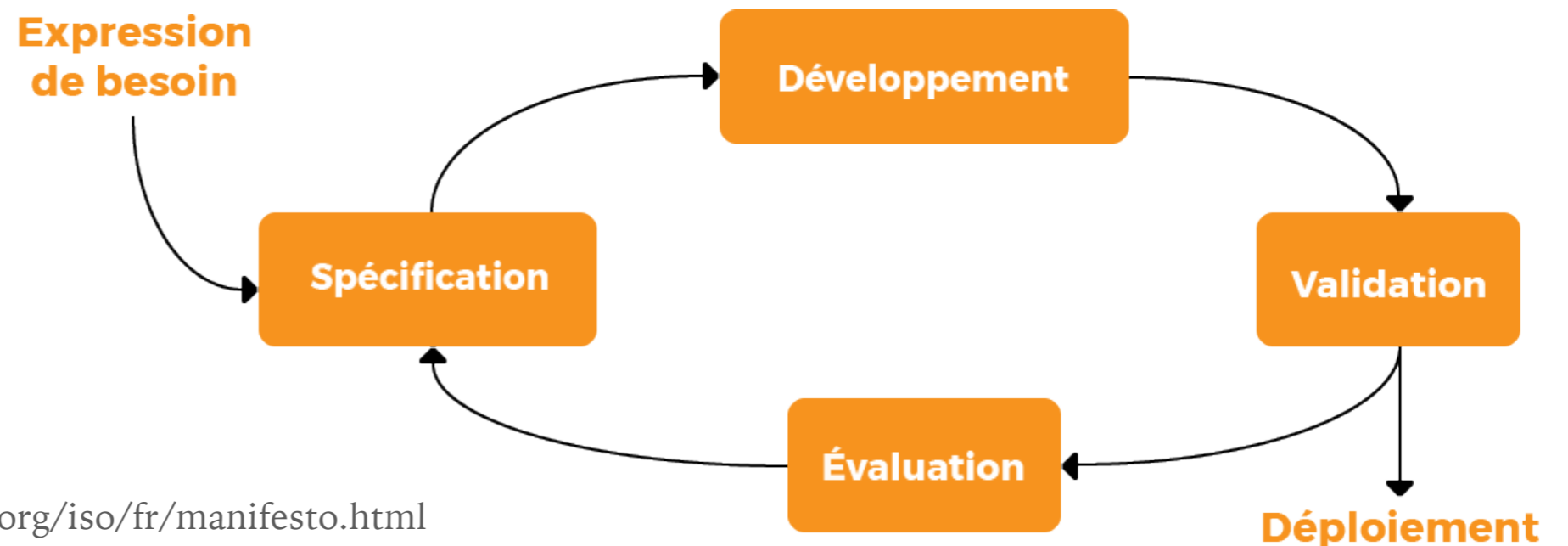
MÉTHODES AGILES

- Méthodologie née dans le monde de l'informatique et du développement logiciel, dans les années 2000
- Méthodes dites **d'écoute active, itératives** (par oppositions aux méthodes traditionnelles plus linéaires, où les besoins sont formulés au début du projet)
- Ensemble de pratiques pour le pilotage de projet en impliquant au maximum le client, afin de comprendre quels sont ses besoins et de suivre l'évolution de ses besoins.



MÉTHODES AGILES

- Cycle de développement itératif + des itérations courtes : le cahier des charges est modifié au fur et à mesure du projet
- Valorisent :
 - Les individus et leurs interactions
 - La collaboration avec les clients
 - L'adaptation au changement



Source : <http://agilemanifesto.org/iso/fr/manifesto.html>

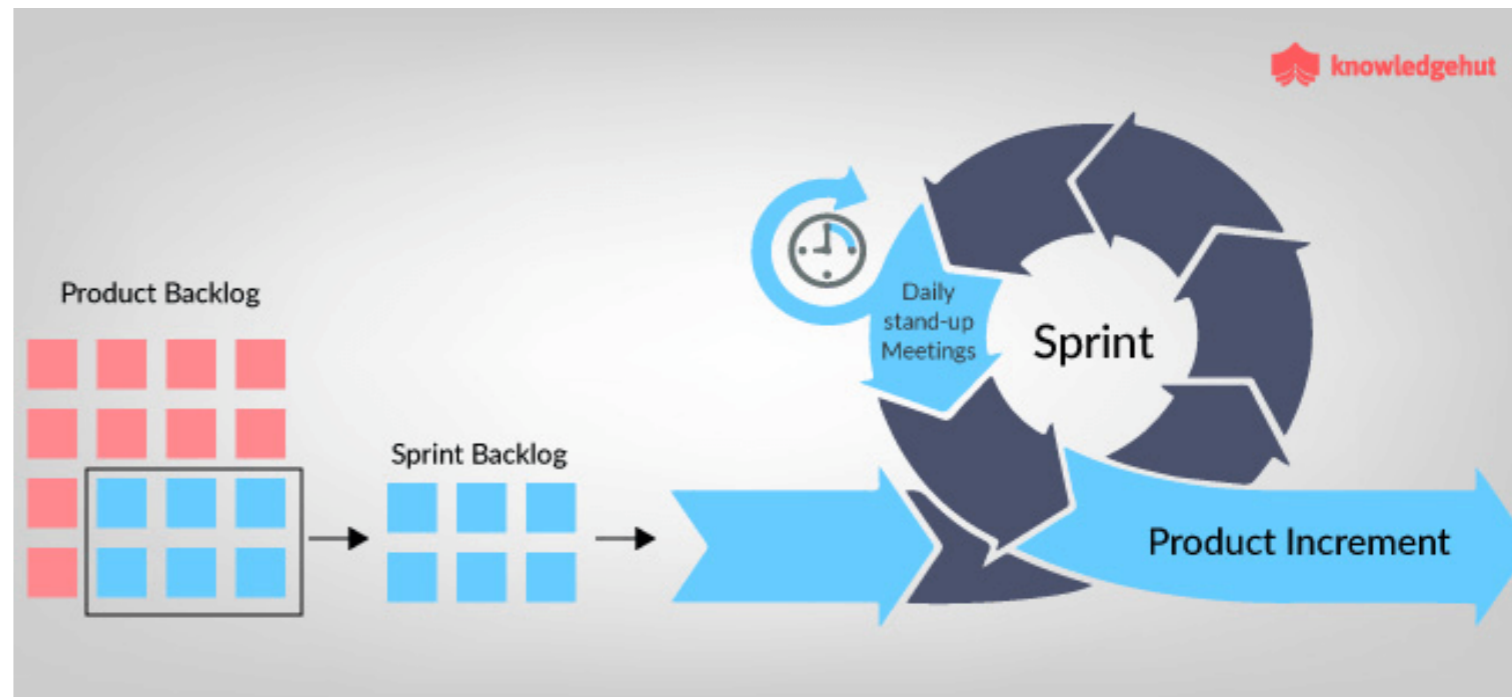
<https://www.geek-directeur-technique.com/2009/02/06/le-cycle-iteratif>

APPROCHE SCRUM

- Scrum est la méthodologie la plus utilisée parmi les méthodes Agiles existantes.
- Scrum = mêlée
- L'équipe avance ensemble et réoriente le projet au fur et à mesure de sa progression
- Mêlée quotidienne de 15 minutes, debout (d'où son nom anglais de "stand-up meeting").
- Suit les principes de la méthodologie Agile, c'est-à-dire l'implication et la participation active du client tout au long du projet.

APPROCHE SCRUM

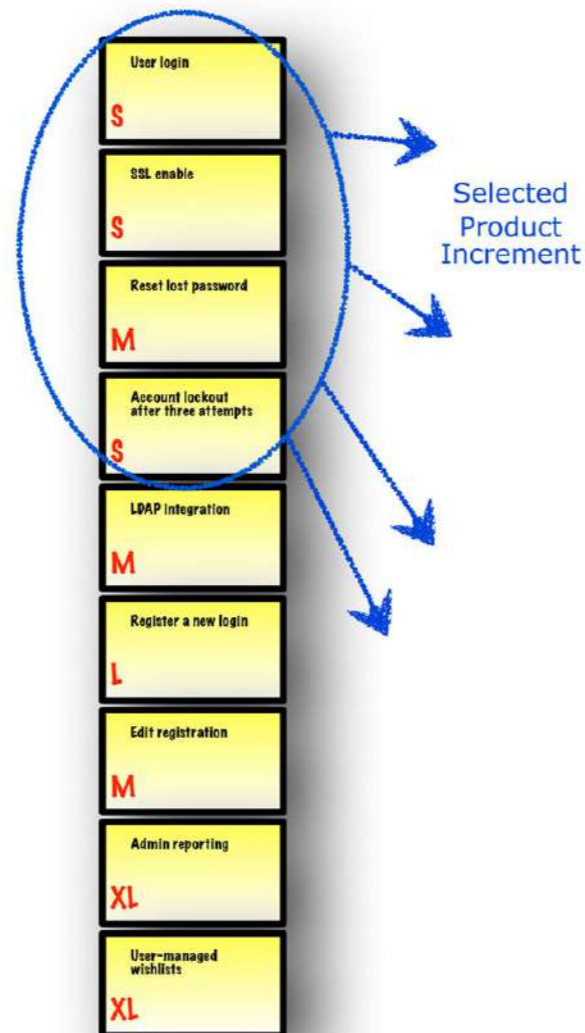
- Notions importantes dans Scrum :
 - Le **product owner** = le client. Il travaille en interaction avec l'équipe et participe tout au long du projet
 - Le **Product backlog** (carnet de produit) : qui liste tous les besoins du client (document qui évolue tout au long du projet)
 - Le **sprint** = une itération (de 2 à 4 semaines). A chaque début d'itération, il est décidé d'une liste de tâches à réaliser (un extrait des tâches listées dans le product backlog)



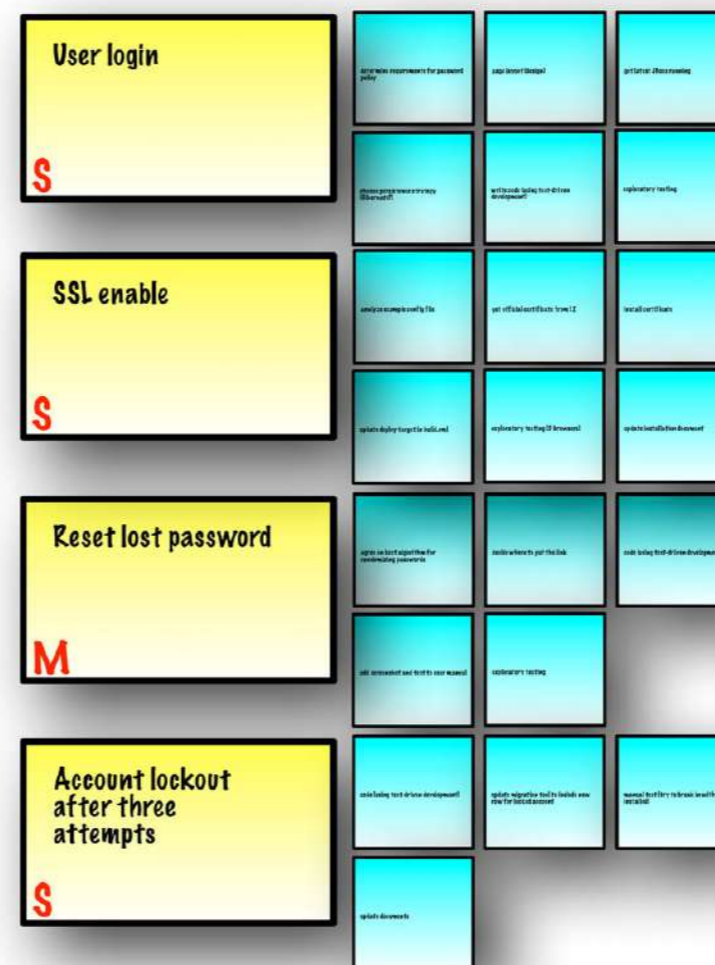
APPROCHE SCRUM

- Les outils de la méthode Scrum :
- Sprint backlog (carnet de Sprint)

Product Backlog



Sprint Backlog

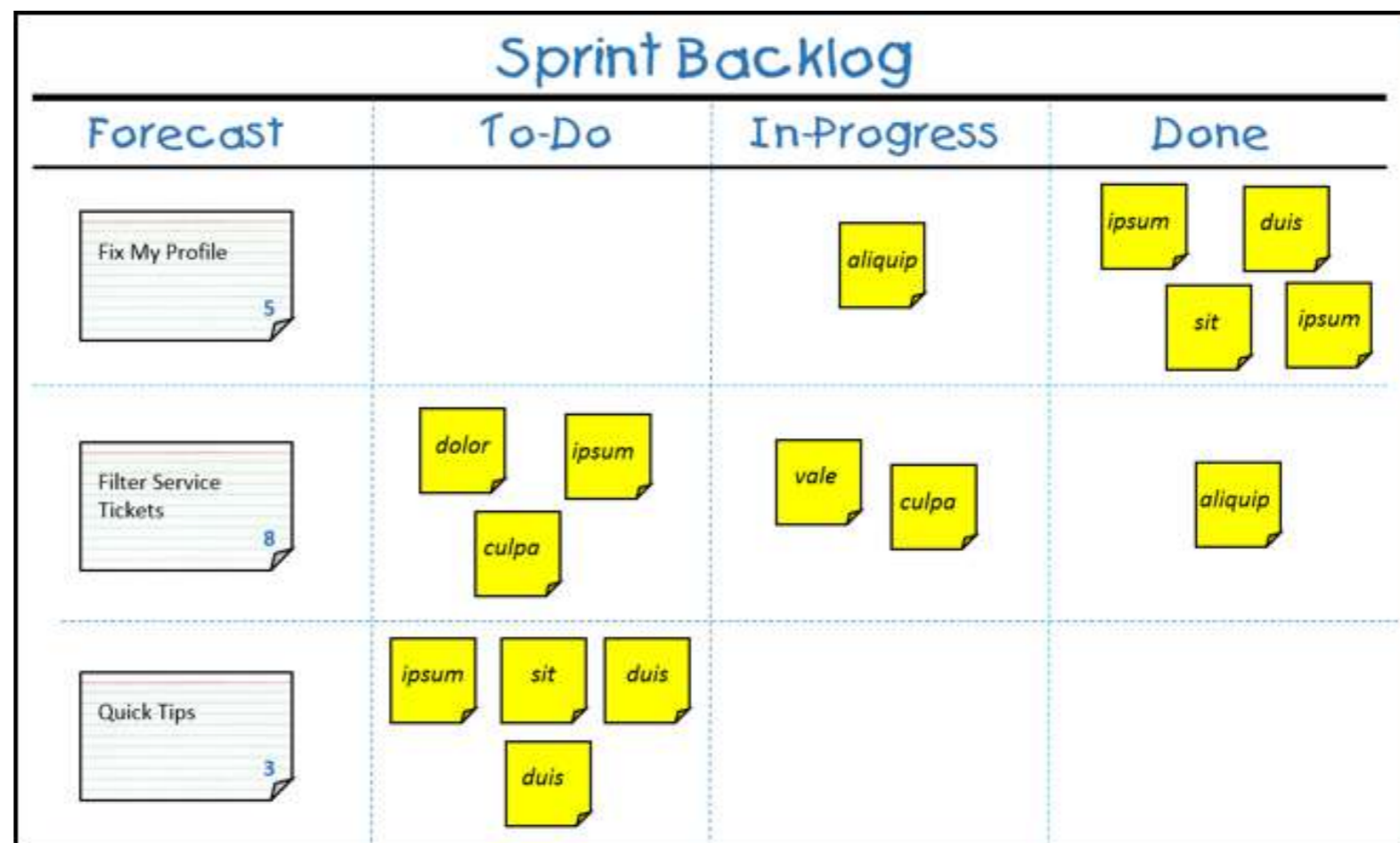


APPROCHE KANBAN

- Kanban signifie « étiquette » en japonais
- Méthode agile provenant du Japon
- Son outil principal :
 - un tableau blanc
 - Divisé en plusieurs colonnes : de la liste des tâches à effectuer à la liste des tâches réalisées
 - Les tâches sont représentées par un post-it que l'on fait avancer au fur et à mesure de la progression

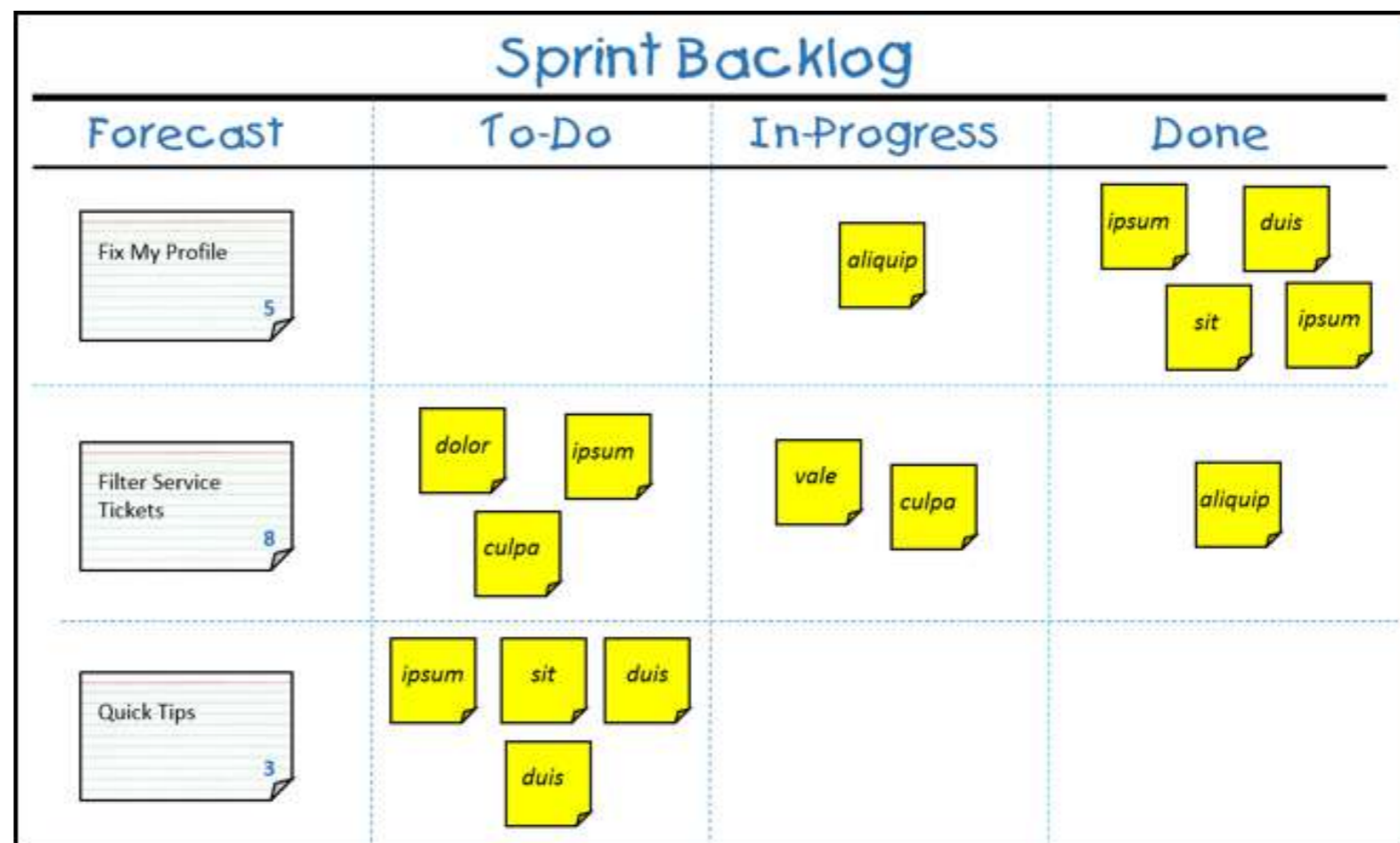
APPROCHES SCRUM + KANBAN

- Logiciels existants : scrumy, framemo, trello
- <https://scrumy.com/>
- <https://framemo.org/>
- <https://trello.com/>



EXERCICE

- Avec le logiciel Trello, créer en groupe le tableau pour la gestion d'un de vos projet en cours (dans une autre UE).
- OU organiser la gestion du projet suivant « Créer la newsletter d'une bibliothèque »
- <https://trello.com/>



EXERCICE HTML CSS

- <https://camillebernard.github.io/info-com-conception-site-web/index.html>
- 6 - CSS
- Laissez de côté Weebly et revenez dans le système de fichier de votre ordinateur.