

Gérer des projets avec un processus itératif

Référence : MATP

De nombreuses démarches de gestion de projet ont déjà été proposées. Mais l'avènement des nouvelles technologies a motivé la recherche de méthodologies mieux adaptées à des projets plus dynamiques ; le produit de ces efforts se cristallise aujourd'hui dans le Processus Unifié (UP) et les méthodes agiles.

Structuré autour des phases et des activités du Processus Unifié, ce cours vous montre comment gérer un projet en suivant un processus itératif. Il vous permet d'acquérir les compétences nécessaires à la gestion de projets modernes : gestion des exigences (identification, suivi et gestion des évolutions), prise en compte des risques, techniques de planification liées au développement itératif et incrémental.

Organisé autour d'un cas pratique suivi tout au long de la session, il vous fournira les clefs de la planification et du suivi de projet : "Comment estimer la charge et la durée du projet ?", "Comment structurer le planning ?", "Comment définir le contenu des itérations ?", "Comment gérer l'équipe ?", "Comment suivre l'avancement du projet ?", "Quel bilan tirer ?".

Vous allez apprendre à :

- Appliquer le Processus Unifié à un projet de développement logiciel
- Positionner UP par rapport à d'autres méthodologies de conduite de projet
- Connaître la terminologie, les caractéristiques et les bonnes pratiques de UP
- Délimiter le périmètre fonctionnel d'un projet et identifier les principales fonctionnalités
- Gérer de manière proactive les risques inhérents au développement logiciel
- Connaître les principales méthodes de macro-estimations et appliquer la méthode des cas d'utilisation
- Découper le projet en phases et en itérations
- Utiliser une Work Breakdown Structure (WBS) générique et planifier une itération
- Reconnaître l'importance des activités de tests dans le développement itératif
- Suivre l'avancement du projet et assurer le reporting
- Organiser la capitalisation

Durée : 3.0 jours - 21.0 heures

Audience :

Chefs de projet ou futurs chefs de projet, chefs d'équipe technique, architectes, responsables qualité et méthodes et tout membre d'une équipe de projet informatique

Pré-requis :

Avoir participé à un projet informatique ou être impliqué dans un projet informatique

Méthode pédagogique : 60% de travaux pratiques

Programme détaillé :

Le chef de projet

- Les activités du chef de projet
- Les qualités / compétences du chef de projet

Le cycle de vie des projets

- Les différents cycles de vie
- Zoom sur le cycle en cascade
- Les principes de base des méthodes dites agiles

Les caractéristiques du processus UP

- Historique
- Disciplines et activités
- Phases et itérations
- RUP

Les bonnes pratiques du processus UP

- Processus itératif
- Gestion des exigences
- Contrôle qualité
- Maîtrise des changements
- Architecture à base de composants
- Modélisation visuelle

**Les principaux artefacts du processus UP
(approche par discipline)**

Délimiter le périmètre fonctionnel

- Les techniques de recueil du besoin
- Les cas d'utilisation
- Les principaux artefacts

Gérer les risques

- Identification et analyse

- Priorisation et suivi

Effectuer les macro-estimations

- Le processus de macro-estimations vs. le processus de micro-estimations
- Les différentes techniques de macro-estimations

Définir les phases du projet

- Objectifs de chaque phase et des jalons associés
- Le plan de phases

**Construire la Work Breakdown Structure
(WBS) du projet**

- Diagrammes de Gantt et Pert
- WBS par itération

Définir l'itération suivante

- Définir le contenu d'une itération
- Le plan d'itération

Gérer les itérations

- Savoir planifier, démarrer, piloter et clore une itération
- Manager les hommes

Tester le logiciel et gérer les changements

- Définir la stratégie de tests
- Gérer les demandes de changements

Le suivi d'avancement et le reporting

- Suivre l'avancement technique
- Communiquer sur l'avancement du projet
- Indicateurs et KPI

Clore un projet et capitaliser l'expérience

- Faire un bilan de projet quantitatif et qualitatif
- Améliorer le processus