

# INTRODUCTION À LA GESTION DE PROJETS INFORMATIQUES

## Introduction

---

Vous avez cru qu'on va ne parler que de techniques ? Et bah non !

Plus sérieusement au cours de votre carrière professionnelle vous serez amené à travailler avec différentes personnes/organisations possédant des rôles et des responsabilités bien prédéfinis. Il est donc primordial pour vous de connaître les implications de ces derniers.

En effet lors de votre carrière professionnelle, vous serez confronté à ce qu'en appelle de la **gestion de projets**. Pour résumer la gestion de projets est un mode d'organisation qui permet d'atteindre des **objectifs** avec le respect des délais/budgets/qualités (nous examinerons plus en détail cette partie plus tard).

En réalité les projets informatiques sont complexes. Pourquoi me diriez-vous ? Car dans le secteur informatique, il existe une multitude de domaines (Programmation et développement, Infrastructures et réseaux, responsables métiers, Marketing etc ...) et dans ces mêmes domaines on retrouve différentes spécialistes sur un/des technologies(s) bien spécifiques ( rien que pour le développement on peut des spécialistes en JAVA, Php, Python, Android, etc ...).

Cette grande diversité des acteurs impose une certaine organisation et amène à la gestion de projets qui prend une place de plus en plus considérable.

Le but de cet article et de vous donner une idée de base sur l'organisation d'un projet informatique. Sachez juste que les entités participantes peuvent différer

selon la philosophie, la taille, le budget et organisation de l'entreprise.

## C'est quoi un projet

---

Mais attendez depuis le début on parle de projet, mais qu'est-ce vraiment un projet ?

Par définition un projet est l'ensemble d'actions coordonnées et organisées en phases ou étapes permettant de répondre à un/des besoin(s) dans un délai fixé. De ce fait il est caractérisé par une **date de début** et une **date de fin** et nécessite la mise en œuvre de **ressources humaines et matérielles** pour sa réalisation.

## L'état d'un projet

L'état d'un projet est représenté par les indicateurs suivants :

- **Le Coût** : Les coûts sont-ils maîtrisés ? Le budget prévu de base pour le projet est-il respecté ?
- **Le Délai** : Le projet est-il réalisé dans le temps imparti ?
- **La Qualité** : Les fonctionnalités développées et livrées répondent-elles aux besoins initiaux du projet ?

Une fois ces indicateurs rassemblés, ils forment ce qu'on appelle le **triangle de qualité**



« Triangle Qualité »

## La balance

Le chef de projet doit choisir entre les différents indicateurs indiqués plus haut pour mener à bien son projet. Cependant chaque choix inclut une part de **risque** détaillé ci-dessous :

- **Choisir un projet pas cher et de bonne qualité** : En privilégiant la qualité et l'optimisation du budget il y a des fortes chances que le projet dure longtemps. Dans ce cas le client possède un budget limité et n'a pas forcément de timing de réalisation.
- **Choisir un projet de bonne qualité et rapide** : En priorisant la qualité et la rapidité il y a une assez bonne chance pour que le projet demande plus d'investissement financier. Dans ce cas ça veut dire que pour le client le projet doit être très important et que ce dernier se voit affecter un budget assez conséquent suivi de contraintes de délai.
- **Choisir un projet pas cher et rapide** : C'est le rêve du client mais il faut se rendre à l'évidence, en favorisant la minimisation de budget et la célérité, il y a des grandes chances que le client soit déçu par rapport à ses attentes initiales. Ce type de choix reste certes très avantageux mais il y a des gros risques d'y laisser des dettes techniques.

## Les acteurs

---

Avant de vous présenter les différents acteurs, sachez juste que cette architecture est valable pour les relations entre techniciens/ingénieurs interne à l'entreprise et leur direction mais aussi bien pour les relations entre les entreprises de services et les clients.

### Maîtrise d'Ouvrage (MOA)

La maîtrise d'ouvrage (dans la méthodologie SCRUM, on parle de "Product Owner") représente les utilisateurs finaux à qui l'ouvrage est destiné. Dans "**ouvrage**" il faut

comprendre le produit qui sera livré à la fin du projet. Cette entité est chargée de définir l'expression du besoin en précisant les objectifs, les délais et le budget consacré à ce projet. Elle est responsable de l'**expression fonctionnelle** et non technique, elle n'a généralement aucune idée sur les contraintes techniques qu'elle impose à la MOE.

## Assistance à la Maîtrise d'Ouvrage (AMOA)

L'assistance à maîtrise d'ouvrage (AMOA ou AMO) possède les compétences nécessaires au pilotage du projet et conseil auprès de la maîtrise d'ouvrage, lorsqu'elle n'a pas les compétences nécessaires. Il fait l'interface entre la maîtrise d'ouvrage (MOA) et le maîtrise d'œuvre (MOE) en s'assurant que les besoins sont clairement exprimés auprès du MOE. Ce rôle est souvent pris par un chef de projet.

## Maîtrise d'Œuvre (MOE)

La maîtrise d'œuvre est l'entité retenue par la MOA et assure la production du projet dans le respect des délais, des coûts fixés et de la qualité (triangle de qualité ) attendue pour la réalisation du projet. Elle est représentée par un chef de projet.

## Assistance à la Maîtrise d'Œuvre (AMOE)

Quand la MOE ne connaît pas forcément le métier et l'environnement de la MOA, elle fait appel à un assistant à la maîtrise d'œuvre qui est spécialiste du métier de la MOA.

## Sous-traitance

La Maîtrise d'œuvre (MOE) peut confier sous sa responsabilité partiellement et sous son contrôle sa production (**à sa charge**) à la sous-traitance.

## Les équipes et les comités dans un projet

### Les équipes

On peut séparer les acteurs vu précédemment par deux équipes distinctes :

- **L'équipe client** : C'est l'équipe qui connaît les besoins et possède la **connaissance fonctionnelle** avec une expertise métier et tout un vocabulaire et notions techniques liées à leur métier.
- **L'équipe technique** : C'est l'équipe qui peut répondre aux besoins du client et possède la **connaissance technique**.

### Les comités

Comme vous avez peut-être pu le remarquer, il existe plusieurs intervenants dans un projet informatique. Ces derniers participent à diverses structures avec des rôles, composition et des missions bien spécifiques dans le but de toujours mener à bien le projet.

#### Le comité de pilotage (Copil)

On retrouve le comité de pilotage qui a pour but de définir et acter les **choix stratégiques** du projet. Les membres de ce comité sont composés de responsables et chefs de projets de la MOA et de la MOE.

Les missions et les responsabilités du comité de pilotage du projet portent sur les éléments suivants :

- Décider sur les orientations stratégiques
- Planifier les diverses dates du projet
- Négocier les contrats
- Surveiller du bon déroulement du projet
- Allouer ou pas un nouveau budget si nécessaire
- Coordonner les équipes
- Superviser les ressources allouées
- Trancher sur les propositions techniques des chefs de projet
- Suivre l'évolution du Plan d'Assurance Qualité (PAQ)

### Le comité de suivi

Ils actent les **choix opérationnels** et exercent un suivi du projet. Les membres de ce comité sont composés de chefs de projets de la MOA et de la MOE et les experts techniques (Développeurs, DBA (DataBase Administrator), Admin Sys, etc ...) peuvent y être conviés.

Les missions et les responsabilités du comité de suivi du projet portent sur les éléments suivants :

- Surveiller l'avancement du projet en vérifiant l'état des tâches
- Assurer le bon déroulement de la mise en œuvre du projet

- Prioriser les tâches
- Planifier les tâches à venir
- Rechercher les points de blocage et les résoudre
- Suggérer Points d'améliorations

Les réunions du comité de suivi sont plus fréquentes que les réunions du comité de pilotage.