

Organisation générale du cours – GESTION DE PROJET

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les spécificités de la gestion de projet informatique.
- Cadrer un besoin, définir des objectifs et un périmètre de projet.
- Organiser, estimer et planifier le travail d'une équipe.
- Comparer et utiliser les principes du cycle en V, de Scrum et de Kanban.
- Suivre un projet, communiquer efficacement et gérer les imprévus.
- Intégrer la dette technique, la qualité, Git et les principes CI/CD au pilotage.
- Clôturer un projet et capitaliser sur les retours d'expérience.
- Mettre en pratique une démarche agile au travers d'une simulation de projet.

Chapitre 1 : introduction et cadrage d'un projet informatique

- A- Introduction à la gestion de projet informatique
- B- Cadrage des besoins
- C- Objectifs, périmètre et priorisation
- D- Parties prenantes et lancement

Chapitre 2 : Organisation, estimation, planification et méthodes

- A- Découpage et estimation du travail
- B- Planification et dépendances
- C- Le cycle en V
- D- Scrum

Mini-cas 1 portant sur les chapitres 1 et 2

Chapitre 3 : Suivi, communication, risques et dette technique

- A- Suivi du projet et indicateurs
- B- Communication et collaboration
- C- Risques et imprévus
- D- Dette technique

Chapitre 4 : Qualité, livrables, outils et clôture

- A- Qualité et stratégie de tests
- B- Livrables d'un projet informatique
- C- Git et gestion collaborative du code
- D- CI/CD et automatisation de la livraison
- E- Clôture et retour d'expérience

Mini-cas 2 portant sur les chapitres 3 et 4