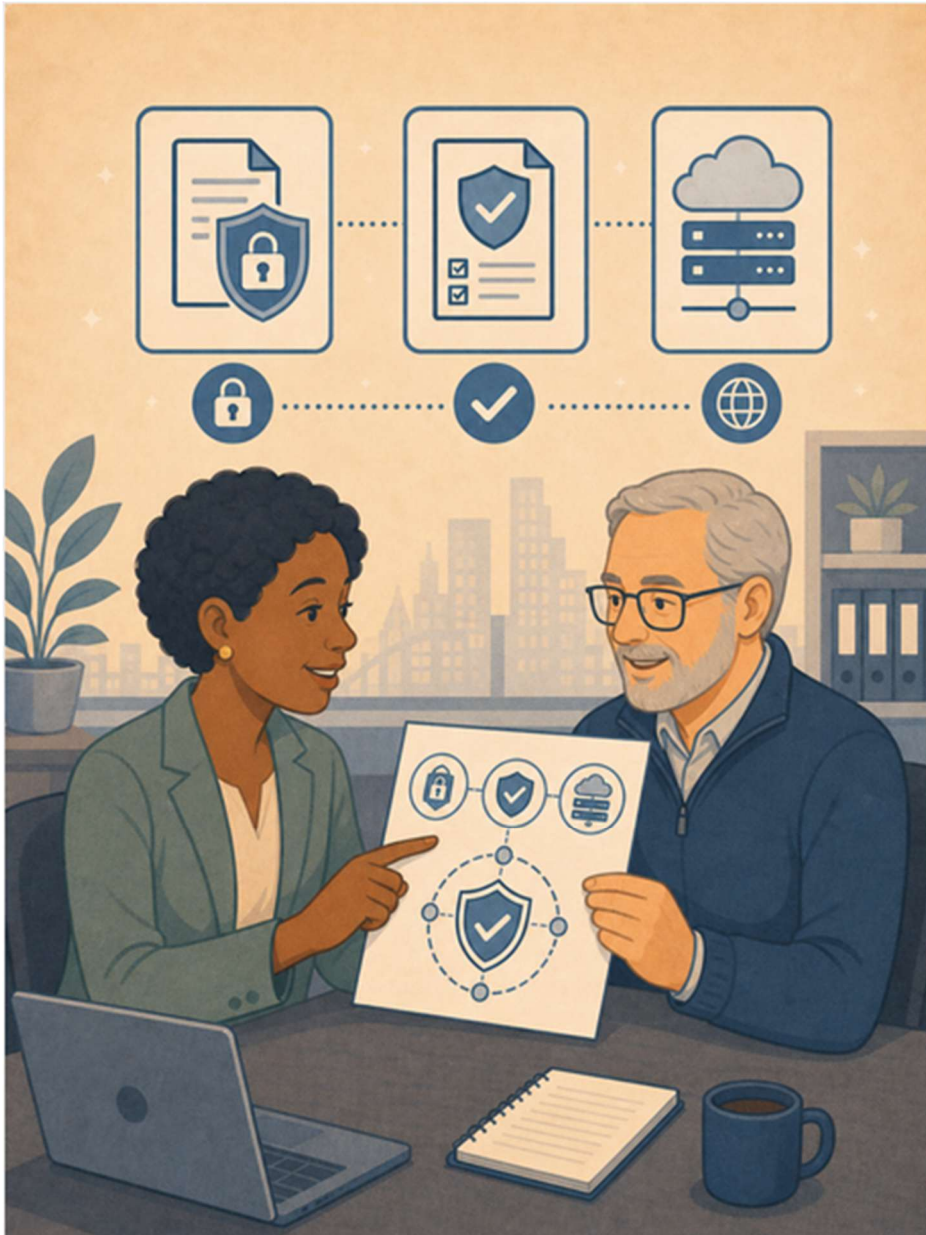


Chapitre 1 – INTRODUCTION ET CADRAGE D’UN PROJET INFORMATIQUE



- Objectifs

- Identifier les particularités d’un projet informatique et ses principaux acteurs.
- Recueillir et formaliser un besoin utilisateur.
- Définir des objectifs, un périmètre et des livrables cohérents.
- Prioriser les besoins et préparer le lancement du projet.

- En résumé

Un projet informatique vise à transformer un besoin métier ou utilisateur en une solution numérique concrète : application, logiciel, site web ou outil interne. Il mobilise plusieurs acteurs et doit respecter des contraintes de délai, de coût, de qualité et de ressources.

Le recueil des besoins permet ensuite de traduire les attentes des utilisateurs en éléments compréhensibles pour l'équipe projet.

Enfin, un bon cadrage permet de préciser les rôles des différentes parties prenantes et d'installer une base commune de compréhension.



A- Introduction à la gestion de projet informatique

Comme tout projet, il possède un début, une fin, des objectifs et des ressources limitées.

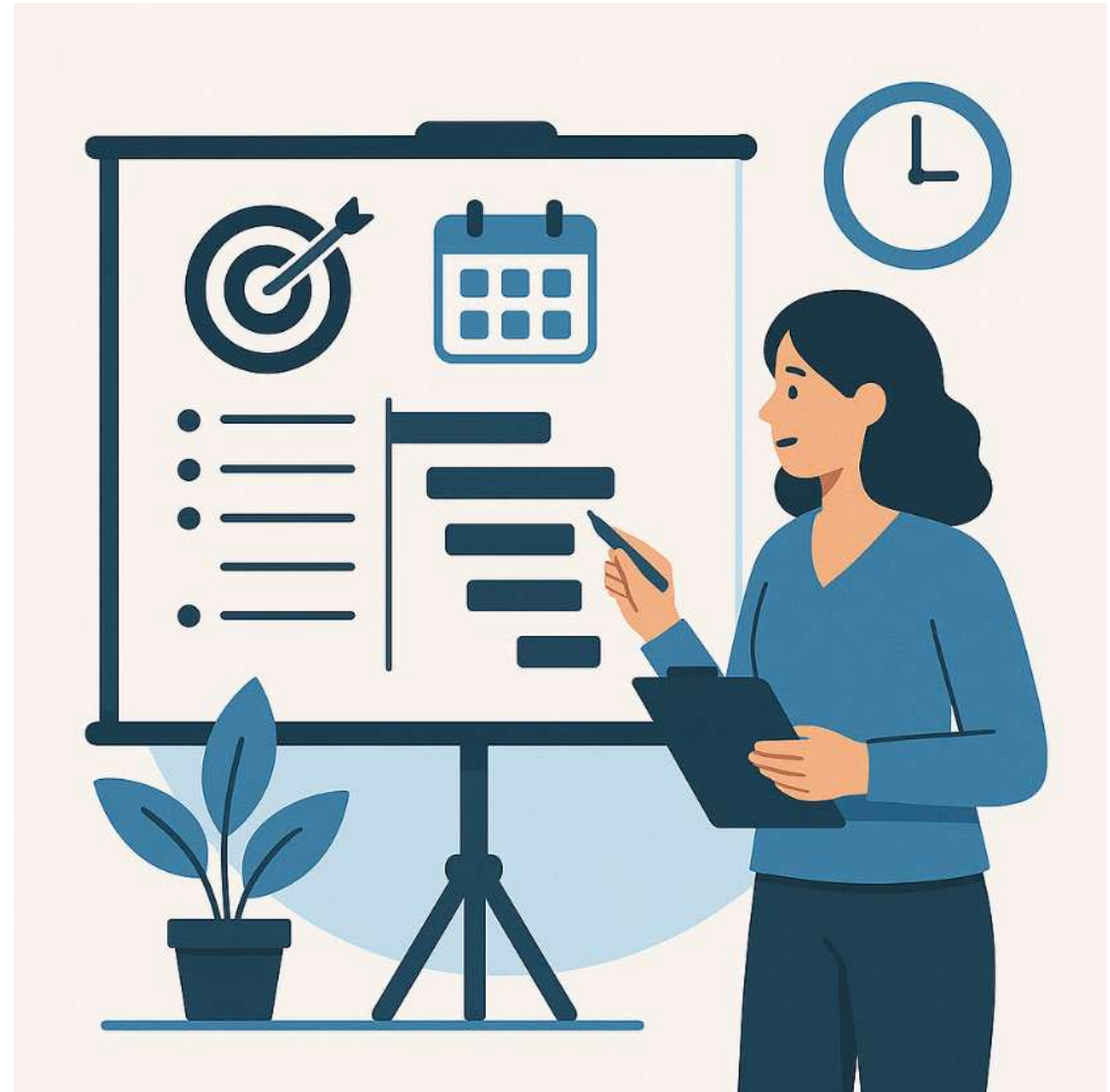


- **Projet** : création d'une nouvelle application ou d'un nouveau service.
- **Maintenance** : correction ou évolution continue d'un système existant.
- **Exploitation** : fonctionnement quotidien du système en production.
- **Acteurs fréquents** : client ou sponsor, utilisateurs, chef de projet, Product Owner, Scrum Master, développeurs, testeurs, administrateurs et experts sécurité.

Précision : Le responsable du projet ne doit pas seulement suivre un planning. Il doit maintenir un équilibre entre besoin utilisateur, contraintes techniques, qualité, délais et ressources.

Exemple : Une entreprise souhaite remplacer un fichier Excel partagé par une application interne de gestion des congés.

Le projet ne consiste pas seulement à programmer l'application : il faut comprendre les règles RH, gérer les droits d'accès, reprendre les données existantes, tester et former les utilisateurs.



B- Cadrage des besoins



Le cadrage commence par la compréhension du problème à résoudre. Le besoin exprimé par le client n'est pas toujours le besoin réel. Il faut donc questionner les utilisateurs, observer leurs pratiques et clarifier leurs contraintes.

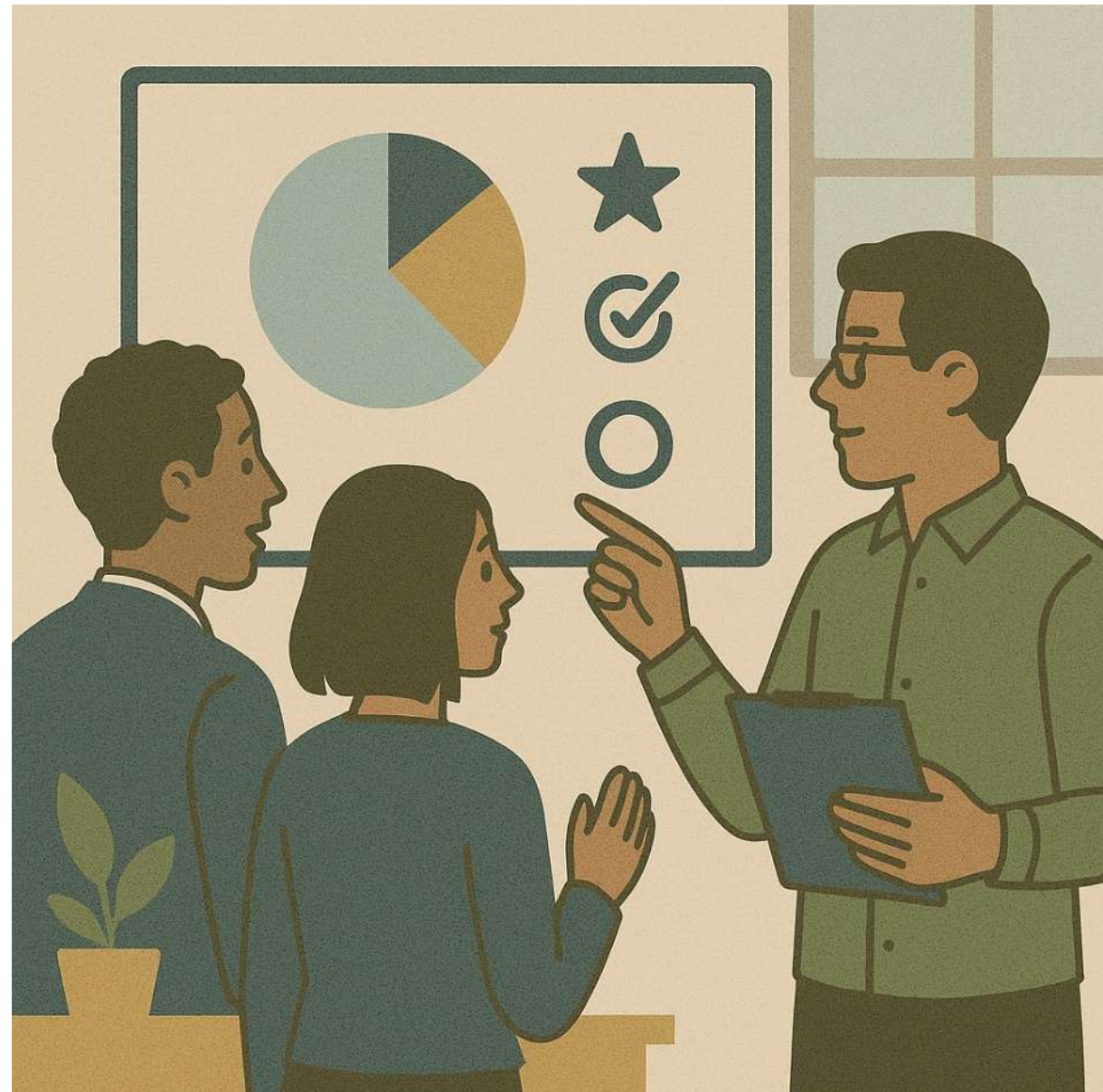
- Entretiens avec les utilisateurs et parties prenantes.
- Ateliers de cadrage ou brainstorming.
- Observation des processus existants.
- Analyse des documents, outils et données déjà utilisés.
- Formalisation sous forme de cahier des charges, liste d'exigences ou user stories.

Précision : Une user story décrit un besoin du point de vue de l'utilisateur :
« En tant que [profil], je veux [fonction] afin de [bénéfice] ».

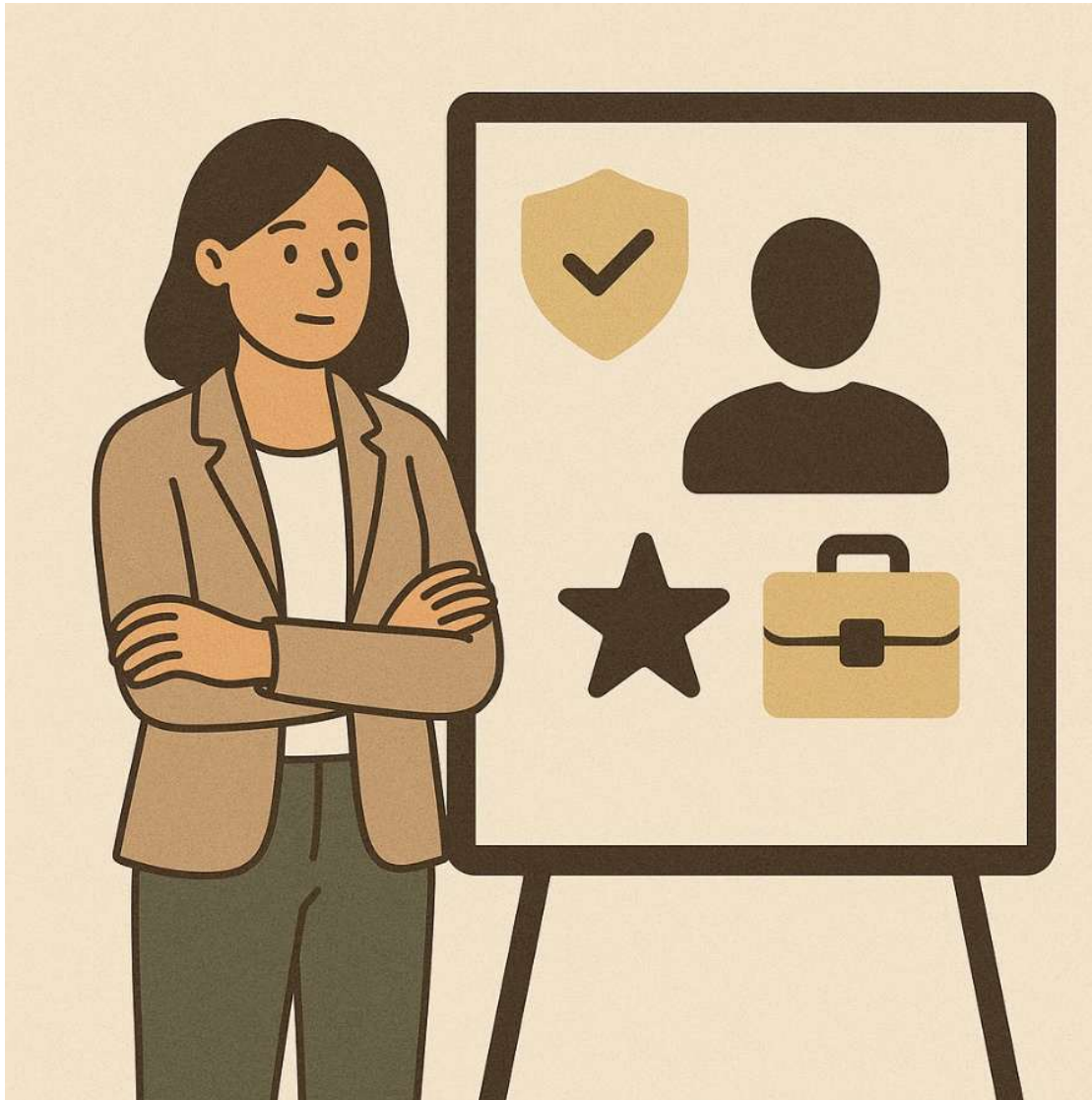
Elle peut être complétée par des critères d'acceptation qui permettent de vérifier si le besoin est réellement satisfait.

Exemple : En tant que salarié, je veux consulter mes jours de congé restants afin de planifier mes prochaines absences.

Critère d'acceptation : le solde affiché doit tenir compte des congés déjà validés.



C- Objectifs, périmètre et priorisation



Un projet doit disposer d'objectifs compréhensibles et mesurables. La méthode SMART aide à vérifier qu'un objectif est Spécifique, Mesurable, Atteignable, Réaliste et Temporellement défini.

- Définir les résultats attendus et les indicateurs de réussite.
- Lister les livrables principaux.
- Préciser les contraintes : budget, délai, technologies, sécurité, réglementation.
- Identifier un MVP (Minimum Viable Product) : version minimale apportant déjà une valeur réelle.
- Prioriser les besoins, par exemple avec la méthode MoSCoW : Must, Should, Could, Won't.

Précision : Le MVP n'est pas une version de mauvaise qualité. Il s'agit d'une version volontairement limitée à l'essentiel, mais suffisamment fiable pour être utilisée et évaluée.

Exemple : Pour une plateforme de réservation de salles, le MVP peut inclure connexion, calendrier, réservation et annulation.

Les statistiques avancées ou l'intégration à un outil de visioconférence peuvent être reportées.



D- Parties prenantes et lancement



Une fois le besoin cadré, l'équipe doit identifier qui décide, qui réalise, qui valide et qui utilise.

- Sponsor ou direction : fixe le cadre stratégique et valide les décisions majeures.
- Client / utilisateur : exprime le besoin et valide la valeur produite.
- Chef de projet : coordonne l'ensemble et assure le suivi.
- Product Owner : priorise le produit et le backlog dans Scrum.
- Équipe technique : conçoit, développe, teste et documente la solution.
- Parties prenantes externes : prestataires, hébergeurs, fournisseurs, partenaires.