

Conduite de projet informatique

Apprenez à bâtir des relations adaptées avec les différents acteurs internes et externes et à maîtriser la gestion budgétaire, les aspects qualité, la dimension multi-projets et l'ensemble des techniques contractuelles pour une conduite efficace de projet informatiques plus ou moins complexes.

Objectifs

Public Visé

Manager, Responsable de service, Chargé(e) de développement.
Toute personne amenée à conduire des projets.

Pré Requis

Sens de l'observation, de l'analyse et de l'organisation. Goût du relationnel. Être de préférence initié à l'informatique, au traitement de texte et/ou au tableur.

Objectifs pédagogiques

Comprendre le rôle du chef de projet
Connaitre les spécificités de la conduite de projets informatiques
Définir l'architecture du projet
Maîtriser la dimension contractuelle avec les prestataires
Convaincre -Prévoir, structurer, sécuriser
Coordonner et informer
Contrôler
Suivre le projet
Utiliser les méthodes AGILES et à SCRUM
Gérer multi-projets*
Faire le bilan du projet
*(Optionnel selon temps restant et aptitudes du groupe)

Méthodes et moyens pédagogiques

Tableau blanc
Supports pédagogiques
Supports de cours
Vidéo projecteur
1 poste par stagiaire en réseau avec écrans 19' ou 22' – Connexion ADSL
Logiciel d'assistance des stagiaires à distance
Logiciel de présentation à distance individuelle ou en groupe

Qualification Intervenant(e)s

Consultant-formateur expérimenté en conduite de projet et pédagogie.

Parcours pédagogique

Introduction : être chef de projet

Rôle et mission du chef de projet et compétences induites
Importance du chef de projet dans la réussite du projet

Spécificités de la conduite de projets informatiques

Les fonctions de chef de projet informatique
Inscription du projet dans le Système d'Information global de la société : Évaluer la dimension du projet, décoder les enjeux, identifier les impacts sur les processus internes
Comprendre le rôle des acteurs clés : MOA et MOE, éditeur, intégrateur, prestataire, fournisseur...

Architecture du projet

Identifier le lien entre les ressources
Définir un ordre, des priorités
Organiser des démos
Elaborer un cahier des charges
Etude de la faisabilité, des possibilités et opportunités
Négociations

Maîtriser la dimension contractuelle avec les prestataires

Connaitre les fondamentaux d'un contrat informatique selon l'activité sous-traitée.
Définir les pièces nécessaires au contrat : livrables, documentation, prestations incluses, qualité de service...
Connaitre les forces et les limites des principales clauses contractuelles et juridiques : propriétés, responsabilité, réversibilité...

Convaincre

Présenter le projet, ses objectifs, ses contraintes
Obtenir l'adhésion de l'équipe et des différents partenaires
Planifier, ordonnancer

Prévoir, structurer, sécuriser, coordonner

Identifier les problèmes possibles liés à un projet informatique
Découper en tâches selon le type de projet
Le plan de développement : RAD, cycle en V ou W
Recenser les risques et construire son plan qualité (PQP)

Coordonner et informer

Impliquer les acteurs à chaque étape du projet
Utiliser les techniques de planification (PERT, GANTT)

STRATEGIE Formation - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 95970120697

Lisser/niveler le plan de charges - Piloter les ressources.
Mettre en place des relations efficaces avec les maîtrises d'ouvrage et les directions fonctionnelles
Faire des reportings efficaces

Contrôler

Valider les livrables du projet en termes fonctionnel et technique précis –
Renégociation éventuelle
Recadrer les dérives de chaque sous projet
Tester à tous les niveaux utiles (procédures, documentation utilisateur...)

Suivre le projet

Mettre en place les instances de pilotage
Définir les indicateurs de pilotage, les suivre (tableaux de bord)
Suivre le ROI, analyser les écarts financiers
Préparer les réunions du comité de pilotage
Renégocier des délais, des budgets

Vers une amélioration de la productivité et de la réactivité en gestion de projet :

Introduction aux méthodes AGILES et à SCRUM

Les limites de la gestion de projet conventionnelle
Exemples de projets nécessitant un management assoupli et réactif → Méthode
« prédictive » ou « adaptative » ?
Introduction aux méthodes AGILES
Les impacts sur le cycle du projet
Présentation de SCRUM :
la conduite de l'équipe projet
des acteurs du projet Scrum
terminologie : itérations, backlogs, sprints, User Stories, ...

Gestion de multi-projets*

Définir les tableaux de bord multi-projets
Affecter les ressources techniques et fonctionnelles entre les projets
Maîtriser les techniques avancées de planification et d'ordonnement
Connaître les points clés pour réduire certains délais
Identifier les pièges courants et appliquer les meilleures pratiques
Définir les critères de priorité entre plusieurs projets et arbitrer : alignement
stratégique, atout/attractif, coût/utilité, risques

Faire le bilan du projet

Effectuer la synthèse du projet
Capitaliser sur les méthodes et outils du projet
Préparer et assister la conduite du changement

*Optionnel selon temps restant et aptitudes du groupe

Méthodes et modalités d'évaluation

- Questionnaire de positionnement
- Evaluation en cours de formation : exercices
- Evaluation de fin de formation : Qcm
- Bilan individuel des compétences acquises
- Questionnaire de satisfaction à chaud

Modalités d'Accessibilité

Nous consulter

STRATEGIE Formation - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 95970120697

Stratégie Informatique

Guadeloupe : Immeuble la Coupole, Grand-Camp 97142 ABYMES Tél : 05 90 83 06 18 Fax : 05 90 83 46 71
Martinique : Immeuble Sera n°6, Zone de Manhity 97232 LAMENTIN Tél : 05 96 57 40 20 Fax : 05 96 51 60 53
SARL AU CAPITAL DE 7775€ - SIRET 352 717 193 00044-APE 6202 A



Durée

28.00 Heures

4 Jours

Effectif

De 1 à 8 Personnes



Contactez-nous !

Stéphane POUILLOT
Commercial

Tél. : 0690371551

Mail : spouillot@strategie-info.com