



IDENTIFICATION	
Intitulé de l'Unité d'Enseignement : Techniques de gestion de projets	Niveau d'études : A
	Nombre de crédits ECTS : 3
Nombre de périodes : 40	N°UE : 1105 Code de référence : 7502 05 U32 D1

DESCRIPTION
<p>Prérequis : En français,</p> <ul style="list-style-type: none"> • résumer les idées essentielles d'un texte d'intérêt général et les critiquer ; • produire un message structuré qui exprime un avis, une prise de position devant un fait, un événement... (des documents d'information pouvant être mis à sa disposition). <p>Titre pouvant en tenir lieu : Certificat d'enseignement secondaire supérieur (CESS).</p>
<p>Objectifs : Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable, à partir d'un scénario choisi par le chargé de cours et illustrant un cas simple de projet rencontré dans l'entreprise, en disposant de la documentation ad hoc, dans le respect des consignes données, et dans le respect des règles et usages de la langue française,</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'appliquer les méthodes et outils de la gestion de projet pour le formaliser et le finaliser ; • de rédiger un rapport argumenté décrivant et analysant les différentes phases de la construction de ce projet. <p>Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le degré de pertinence dans le choix des méthodes appliquées, • le niveau de qualité de l'argumentation, • le degré de précision et la clarté dans l'emploi des termes techniques,
<p>Contenu du cours :</p> <p>Les Bases</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3C • Le cycle en « cascade » • Le cycle en V • Cycle en spirale • Cycle itératif <p>AGILE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observations générales • Succès et échecs des projets informatiques • Coût du changement dans un projet informatique • Bénéfice du changement dans un projet Agile • Le 3C vu autrement • Agile c'est quoi ? • 4 valeurs • 12 principes • Le principe d'itération, au cœur des méthodes Agile <p>AGILE : Introduction Scrum</p>

- Les Acteurs
- Les Artefacts
- Cycle de Vie Scrum

AGILE : Introduction X Programming

- Définition.
- Cycle de développement.
- Valeurs.
- 13 Pratiques.

Le TDD : Test Driven Development

- Démarche
- La stratégie dite de Développement
- La stratégie de débogage
- Code hérité

Pert & Gantt

- PERT généralité
- Construction du réseau PERT
- Dates au plus tôt
- Dates au plus tard
- Le chemin critique
- Diagramme de Gantt

Le cahier des charges

- Introduction
- Plan
- Rédiger un cahier des charges

Les outils et méthodes

- Carte Mentale
- SWOT
- KAN BAN
- La méthode CPS
- Les Taches, Les Ressources Et Les Coûts
- Logiciel de gestion de projet
- Les différentes structures de management de projet
- Suivi de projet
- Introduction à l'analyse des risques

Bibliographie :

- Gestion de projet, Vers les méthodes agiles - Véronique Messenger Rota
- Le Guide Scrum - Ken Schwaber et Jeff Sutherland
- Rédiger un cahier des charges – AWT
- Michel EMERY Conseil et Formation
- <https://www.digitalwallonia.be/fr>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Gestion_de_projet

PERSONNEL(S) ENSEIGNANT(S)

Mr Eddy DIEU

METHODOLOGIE

Le cours est fourni en fichier pdf, accompagné de nombreux cas de la gestion de projet
Des exercices sont réalisés pendant et en dehors des cours.

MODES D'ÉVALUATION

L'évaluation est basée sur la réalisation d'un travail.