

# Conduite de projet

Niveau d'étude  
**Bac +5**

ECTS  
**6 crédits**

Composante  
**Sciences Fondamentales  
et Appliquées**

---

## Présentation

### Description

Après une présentation théorique des concepts et des bonnes pratiques en vigueur dans le domaine de la gestion de projet, les étudiants seront amenés à les mettre en pratique en réalisant un projet d'envergure (environ 13 semaines à temps complet).

Il s'agit de choisir et de décliner, en fonction de contraintes opérationnelles, une méthodologie de planification, d'évaluation des risques et des coûts afin de respecter l'ensemble des attendus d'un projet réel d'informatique.

Plusieurs points de rencontres formels ont lieu pendant le déroulement du projet, mettant en situation les étudiants sur leurs cas pratiques :

- présentation du projet et lancement du projet ;
- réunion de suivi ;
- comité de pilotage de projet ;
- livraison/bilan ;
- soutenance finale.

### Objectifs

L'objectif est de mettre en œuvre une méthodologie de planification, d'évaluation des risques et des coûts.

## Heures d'enseignement

P-SJP	Simulation et jeu pédagogiques	15h
CM	CM	10h

## Pré-requis obligatoires

Environnements professionnels, management de l'innovation

## Compétences visées

Maîtriser les concepts généraux de la conduite de projet :

- Affecter les ressources en construisant un plan de charge,
- Définir et partager les jalons du projet en bâtissant un diagramme de Pert, puis de Gantt, ou un *release planning*,
- Evaluer les risques et anticiper les problèmes en identifiant le chemin critique, et en mettant en place un plan d'action adapté,
- Chiffrer et suivre le consommé en estimant les charges et en le rapportant à la capacité à faire, en dessinant un *burn-down* chart et en mesurant la vélocité

Connaitre toutes les phases d'un projet classique, maîtriser les attendus de l'équipe projet et comprendre les instances de gouvernance des projets :

- Réunion de lancement/ cadrage,
- Comité de pilotage externe / interne,
- Comité de suivi projet,
- *Daily meeting*,
- *Poker planning*,
- Revue de sprint,
- ...

Organiser la livraison d'un projet, ainsi que sa validation par les commanditaires, puis établir son bilan.