

**3 JOURS**

E-Learning 1h



Présentiel 21h



Distanciel 21h

GESTION D'UN PROJET NUMÉRIQUE



PUBLICS CONCERNÉS

- Salariés exerçant ou allant exercer dans le secteur du Numérique et amenés à exercer des fonctions de gestion de projet



La formation permet au bénéficiaire **de renforcer ses compétences liées à la gestion de projet numérique** : outils et techniques, vocabulaire, particularités.



PRÉREQUIS

- Connaissance et maîtrise des fondamentaux de la gestion de projet



CERTIFICATION

Optionnelle : à l'issue de la formation, le participant est en mesure de pour passer la certification de branche « Gestion d'un projet numérique » (certification inventaire n° 3758).



OBJECTIFS

- Définir le besoin, la méthodologie et le périmètre d'un projet dans le Numérique
- Définir les rôles et les tâches sur un projet du Numérique
- Suivre la réalisation d'un projet du Numérique
- Gérer et maintenir la solution et le service

ARTICULATION ET RYTHME PÉDAGOGIQUE

- 15 jours avant le début de la formation, le participant est invité à se connecter sur notre plateforme e-Learning afin de mieux connaître ses attentes et besoins et lui permettre de suivre 1 module e-Learning afin de bien vérifier qu'il maîtrise « **Les fondamentaux de la gestion de projet** » **d'une durée d'1 heure**
- La formation en présentiel dure 3 jours
- Puis les participants, connectés sur la plateforme LMS, restent en contact avec le formateur pour échanger vis le forum sur leur plan d'actions, leurs succès et difficultés

PROGRAMME DÉTAILLÉ

AMONT : 1 MODULE E-LEARNING

Durée : 1H

○ Les Fondamentaux de la gestion de projet

- Qu'est-ce qu'un projet ?
- La définition d'un projet
- Les acteurs d'un projet

Lexique et subtilités

Quiz

CONTENU DU PRÉSENTIEL

1. DÉFINIR LE BESOIN, LA MÉTHODOLOGIE ET LE PÉRIMÈTRE D'UN PROJET DANS LE NUMÉRIQUE

- Analyser une demande/les besoins portant sur un projet dans le domaine du numérique

- Préparer le passage de la certification C-certif « Gestion d'un projet numérique ».

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

La pédagogie de cette formation est composée d'une **alternance de présentation et de concept théorique** à l'aide d'une présentation de type PowerPoint (environ 40%), **d'ateliers de mise en pratique basés sur des exercices, des quiz**, pour mettre les participants en situation projet (environ 50%) et **des retours d'expérience partagés** entre chaque participant (environ 10%).

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pendant la formation, le formateur remettra un livret avec les exercices, cas pratiques, quiz. Le support reprenant les concepts clés sera disponible et téléchargeable sur la plateforme LMS.

PLATEFORME PÉDAGOGIQUE

Les participants peuvent utiliser la plateforme e-Learning pendant 3 mois.

Elle se compose de :

- ▶ 1 module de formation afin de bien vérifier que le participant maîtrise « Les fondamentaux de la gestion de projet » d'une durée d'1 heure.
- ▶ Un glossaire de définitions essentielles

- Reconnaître l'importance de l'expression des besoins
- Gérer les exigences : évaluer la complétude et l'exactitude de la demande
- Distinguer les deux approches de la description des besoins :
 - Les Spécifications Fonctionnelles et Techniques
 - Le Backlog « Agile » et la gestion des priorités
- Comparer différentes méthodes de description des besoins (Use Case, BPMN, Users Stories...)

○ Sélectionner une méthodologie de projet adaptée aux exigences et aux cadrages associés à un projet Numérique

- Identifier les différents cycles de vie du projet (Cascade, en V, W, Y, X, incrémental, Spirale, Itératif, Agile...). Identifier les phases, étapes, livrables, propres à chaque cycle. Analyser les mixités possibles entre les différents cycles
- Reconnaître les enjeux propres à chaque type de projet (développement spécifique, ERP, CRM, portail, web, borne, tablette, smartphone, décisionnel...)
- Reconnaître les enjeux futurs de l'application numérique en phase d'exploitation : On Premise (interne, TMA, infogérance) ou Cloud (IaaS, PaaS, SaaS, BPaaS)...
- Choisir le cycle de vie répondant aux enjeux et besoins du projet Numérique considéré

○ Définir le périmètre d'un projet du Numérique et valider la conception générale et les livrables

- Identifier le périmètre et l'environnement d'accueil de la Solution Numérique
- Identifier les différentes architectures et modalités propres au monde du Numérique (architectures urbanisées, SOA, multimodales, décisionnelles, Cloud, Big Data...)
- Identifier tous les acteurs concernés par la validation de la conception générale
- Établir un processus efficace de validation de la conception générale

Ateliers :

- (1) Réaliser en groupe une Note de Cadrage projet sur la base d'un Cas d'Étude.
- (2) Réaliser un diagramme de Use Case

2. DÉFINIR LES RÔLES ET LES TÂCHES SUR UN PROJET DU NUMÉRIQUE

○ Définir les rôles et les acteurs au sein d'un projet du Numérique

- Identifier tous les acteurs et leurs rôles sur un projet Numérique en phase de conception, réalisation puis en phase d'exploitation de la Solution Numérique issue du projet
- Mesurer l'intérêt de la collaboration avec les futurs « mainteneurs » et exploitants de la Solution Numérique (DEVOPS)
- Identifier les rôles respectifs de la Maîtrise d'Ouvrage (MOA) : la Direction Générale, les métiers, la DSI... et de la Maîtrise d'œuvre (MOE), le projet et

- ▶ Des fiches pratiques / fiches outils
- ▶ Des quiz pour vérifier l'appropriation des concepts clés
- ▶ Un forum pour interagir entre participants et avec le formateur

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- à Clichy-la-Garenne (92110) ; et à Paris :
- ▶ une salle de formation + une salle de détente au cœur du 2^e arrondissement, accessible par 4 lignes de métro
- ▶ PC, relié à un écran LCD pour vidéoprojection
- ▶ Vidéoprojecteur
- ▶ Paper-board
- ▶ Accueil avec café, thé, eau, jus d'orange et gâteaux

MODALITÉS D'ÉVALUATION DES ACQUIS

- Une **première auto-évaluation est réalisée en début de stage** pour définir le niveau global de la session. Le formateur pourra ainsi adapter en fonction des besoins. Durant toute la durée de la formation l'évaluation des stagiaires est assurée à l'aide de quiz à la fin de chaque chapitre.
- Pendant la réalisation des exercices liés à l'étude de cas, les stagiaires pourront s'autoévaluer. Le formateur accompagne l'auto-évaluation de chacun.
- A la fin de la formation, les stagiaires rempliront une feuille d'évaluation de la formation pour permettre de

ses acteurs : le chef de projet, l'équipe projet, les sous-traitants, les Centres de Services...

- Sous-traitance : mesurer les enjeux d'un engagement de moyens, d'un engagement de résultat
- Mesurer les bases du droit des contrats propres au Numérique : différents types de contrats, droits du logiciel, droit de la propriété intellectuelle, rôle de la CNIL
- **Définir, planifier et attribuer les tâches au sein d'un projet du Numérique**
 - Découper le projet en phases et tâches. Rappel des notions fondamentales (PERT, Gantt, RACI)
 - Rôle du Chef de projet en méthode classique ; des Project Owner, Scrum Master et équipiers en méthode Agile
 - Identifier différentes méthodes d'évaluation des tâches : à dire d'experts, unités d'œuvre et abaques, méthode des 3 points, Planning Poker et vélocité...

Atelier 3 : réaliser le RACI du projet défini dans la note de cadrage du Cas d'Etude

- **Suivre la réalisation d'un projet du numérique**
 - Construire une gouvernance : la comitologie d'un projet (COPIL, COPROJ, etc.)
 - Utiliser les différentes méthodes de suivi : 0/100, unités d'œuvre, reste à engager, valeur acquise...
 - Analyser les risques projet
 - Établir une gestion des changements, en particulier la gestion des exigences (fonctionnelles et techniques)
 - Identifier l'enjeu d'une approche qualité. Rôle et attendus, pour un projet du Numérique, d'un Plan Assurance Qualité ou d'un Plan de Management
- **Suivre et valider la conception détaillée en cohérence avec la demande**
 - Passer de l'expression de besoins à la description de la solution. Identifier les acteurs de la validation
- **Suivre et valider les développements dans le respect des modes de gestion et des indicateurs qualité définis et selon le planning projet validé**
 - Construire les tableaux de bord (critères, indicateurs) en fonction des besoins du projet
- **Suivre et valider les tests d'intégration et les recettes**
 - Les enjeux de l'IVVQ (Intégration / Vérification / Validation / Qualification)
 - Les Plans de Test (Stratégie, Plateformes, Méthodes, Outils, Planning, Ressources), Fiches de Test et Dossiers de Test

mettre en place des actions correctives en respectant le principe d'amélioration continue.

MODALITÉS

- INTER ou INTRA à partir de 5 participants.
- Lieux : IDF et Province.

FINANCEMENT

Pour les adhérents de l'OPCO ATLAS, cette formation est disponible en Action collective. Pour toute question sur ce dispositif de financement, contactez nos conseillères formations :

- ▶ Par téléphone :
01 47 39 02 02
- ▶ Par mail : info@evoluteam.fr

FORMATION À DISTANCE

Pendant toute la période de votre formation, pour toute question relative à la plateforme ou pour toute assistance technique, notre équipe pédagogique en charge des modules e-Learning, répondra à vos questions

- ▶ de 9h30 à 17h30 au
01 47 39 02 02
- ▶ ou sur l'adresse mail suivante :
contact@creativelearning.digitalcamp.fr

○ Préparer et coordonner la mise en production et la formation d'utilisateurs

- Choisir les démarrages progressifs ou en big-bang. Identifier les risques propres à ces modes
- Reprendre les données existantes, préparer les équipes de maintenance et d'exploitation, préparer les utilisateurs
- Accompagner le Changement, produire des plans de Communication, de Formation
- Évaluer les besoins d'assistance au démarrage

○ Coordonner et piloter le développement et l'approvisionnement ou de la sous-traitance

- Recourir à un engagement de moyens ou de résultat
- Identifier les types de contrat et le périmètre à sous-traiter
- Évaluer le besoin en transfert de compétences, d'outils

○ Le cas particulier des méthodes Agiles

- Le manifeste Agile : 4 valeurs et 12 principes.
- Choisir une méthode Agile (Scrum, RAD, DSDM, XP...)
- Identifier les spécificités d'une méthode Agile (Scrum) : responsabilité collective, backlog, planification, sprint, stand-up meeting, Kanban, Burn Down et Burn Up Charts... mesurer l'importance des rituels

Ateliers :

- (4) Identifier, prioriser les risques du projet du Cas d'Étude. Proposer un plan d'actions
- (5) Identifier, pour le Cas d'Étude les différents types de tests à réaliser, et à quelle étape
- (6) Réalisation collective d'une Story Map en Stand Up meeting

3. GÉRER ET MAINTENIR LA SOLUTION ET LE SERVICE

- Transférer la Solution Numérique aux équipes d'Exploitation et de Maintenance.
- Transférer les outils de gestion (gestion des exigences, documentation, outils de développement, outils de reporting, de tests...). Accompagner la montée en compétence des équipes
- Mesurer les exigences de Maintien en Conditions Opérationnelles (MCO) Identifier les dispositions spécifiques à la Maintenance, la Tierce Maintenance Applicative (TMA) et à l'Infogérance. Prévoir au plus tôt la Convention de Service, les Service Level Agreement (SLA)
- Formaliser la Gestion des Incidents et la Gestion des Changements (référentiel ITIL)
- Formaliser la réversibilité (changement d'opérateur)

○ Gérer la documentation et les données associées à un projet du Numérique afin de garantir la sécurité de l'information

- Établir des normes de présentation, de maîtrise du contenu (y compris les droits d'accès). Définir des règles de classification (Thèmes, Projets, Produits). Gérer les versions de documents

- Envisager des outils de gestion de la documentation (GED, Travail collaboratif...)
- Structurer la diffusion. Organiser la mise à disposition
- **Gérer la configuration et la solution associées à un projet du Numérique**
 - Identifier les différents produits résultats d'un projet Numérique (logiciel, documentation...)
 - Identifier les nécessités et modalités de configuration de ces différents produits