

Projets et méthodologie SI : 2 jours présentiel + 1 jour distanciel

Total horaire présentiel et distanciel : 21 heures

Objectifs

- Comprendre les particularités des projets SI :
 - Les acteurs
 - Les catégories
 - Les modes de gestion
 - Les différentes phases
- Acquérir les techniques spécifiques à la gestion de ces projets.
- Maîtriser le cycle spécifique des projets SI
- Intégrer l'utilisateur dans le projet

Pré-requis

- Connaissance des fondamentaux de la gestion de projets
- Expertise dans le domaine des SI

Public

- Acteurs projet ou futurs acteurs du SI
- Salariés évoluant dans le secteur du Numérique
- 5/12 personnes maximum

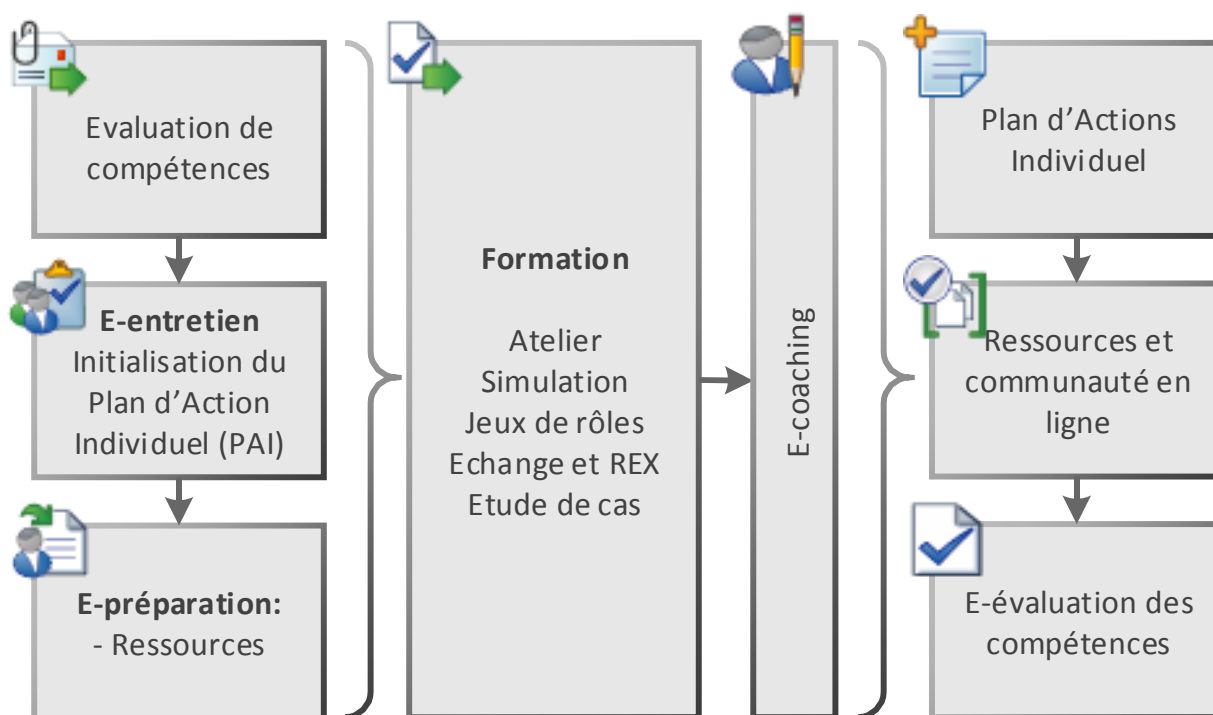
Langues

- Français

Profil des formateurs

- Double compétence en conduite de projet et SI

Modalités pédagogiques



Déroulé Présentiel

Journée 1 Matin : Introduction et cycle de vie

- Rappel définition d'un projet, d'un processus norme ISO
- Spécificités d'un projet informatique et référentiel ITIL
- Prise en compte du SI existant
- Cycle linéaire : Cascade, Cycle en V
- Cycle incrémental, cycle en spirale : Scrum, XP, UP
- Bonnes pratiques projets de l'entreprise : CMMI
- Phase préparatoire
- Phase de réalisation
- Phase de recette
- Phase de déploiement
- Phase de maintenance
- Phase de retrait
- *Étude de cas : succès et échec de projets informatiques*

Journée 2 Matin : Développement et test

- Site web, Intranet, Extranet
- API, Webservice, Multimédia
- Application bureau, mobile, embarquée connectée ou non
- Business Intelligence, ERP, CRM
- Les différents types de tests
- L'approche TDD
- Les normes et leur couverture
- Les différents environnements : développement, qualification, pré-production, production...
- Les campagnes de tests différentes recettes
- *Étude de cas : analyse des résultats d'un projet*

Journée 1 Après-midi : Acteurs et expression du besoin

- Différents acteurs d'un projet informatique
- Relations MOA/MOE
- Relation architecte/développeur
- Relation Architecte/Urbaniste
- Clients, fournisseurs, prestataires ...et relations contractuels
- Licences et droits d'auteur
- Cahier des charges
- Spécifications et use cases
- Story mapping et User stories
- Tableau de répartition des charges
- Aramis 1,2,3
- Méthode des points de fonction
- Pondération d'estimation
- Planning poker
- *Étude de cas : estimation d'un projet informatique*

Journée 2 Après-midi : Qualité

- Livraison du produit
- Intégration dans le SI existant
- Transition
- Suivi et correction des bugs
- Gérer les demandes d'évolutions
- Génération et déploiement des versions
- *Jeux de rôles : mise en situation de la gestion client dans le cadre de TMA évolutive*