

Master Informatique

Génie logiciel 2 et gestion de projets

Responsables	Descriptions	Informations
Nicolas HOAREAU nicolas.HOAREAU@univ-amu.fr	Code : S51IN3D01	Composante : Faculté des Sciences
Christian ROMANO christian.ROMANO@univ-amu.fr	Nature : Unité d'enseignement Domaines : Sciences et Technologies	

LANGUE(S) D'ENSEIGNEMENT

Français

CONTENU

PARTIE GÉNIE LOGICIEL

- spécification / conception / design-pattern
- méthodes agiles
- intégration continue
- MOA / MOE
- Rédaction de documentation

PARTIE GESTION DE PROJETS

Un projet est une organisation à caractère temporaire, possédant des moyens et des ressources spécifiquement dédiés, dans le but de fournir un produit, un service ou un résultat unique. Mais...pourquoi ce type d'organisation nécessite des connaissances spécifiques ? Quelle est la différence entre la gestion d'une activité projet et celle d'une activité « classique » ? Pourquoi il ne suffit pas d'être un expert pour être un chef de projet ?

Au travers de ce module, les élèves acquerront les connaissances fondamentales de la gestion de projet, ainsi que d'autres informations (que vous ne trouverez pas dans les manuels) liées à ce métier plein de défis. Le contenu est décomposé de la façon suivante :

Planification, estimation et exigences

- Définition
- Objectives fondamentaux d'un projet (coût, qualité, délai)
- Cycles de développement et représentation
- Le principe des estimations
- Définition et catégorisation des exigences

Gestion de la qualité, des risques et des coûts.

- Définition de la qualité.
- Différents types et tâches d'un contrôle qualité
- Niveaux et techniques de test qualité (stratégies agile et classique)
- Définition et attributs d'un risque.
- Stratégie de gestion des risques (réduction/prévention...)
- Coûts : création d'un budget et suivi des coûts

Le pilotage, le PMO et la communication

- Gouvernance et monitoring projet en management classique.
- Pilotage (données et reporting)
- Suivi de l'avancement projet
- Project Management Office (PMO)
- La communication et les parties prenantes
- Les comités de pilotage et les revues de jalon.

Gestion de projet Agile

- Les limites de la gestion classique
- Le cycle Agile
- Introduction à la méthode Scrum

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

PARTIE GÉNIE LOGICIEL

- Description bientôt disponible.

PARTIE GESTION DE PROJETS

- Préparation d'un plan projet de A à Z
- Identification d'une politique de pilotage et communication
- Mise en place d'une stratégie de gestion des imprévus
- Déroulement d'un projet en mode Agile.

MODALITÉS D'ORGANISATION

PARTIE GÉNIE LOGICIEL

- Description bientôt disponible.

PARTIE GESTION DE PROJETS

- **Cours magistraux** : Présentations des concepts théoriques et partage de retour d'expérience de deux chefs de projet, pour discussion autour des problématiques actuelles dans le domaine.
- **TD** : Mise en pratique de techniques d'estimation, planification, budget, plan projet...
- **TP** : Analyse de scénarios projet, mises en situation avec étude de cas, jeux de simulation Scrumble.

VOLUME HORAIRE

- Volume total: 54 heures
- Cours magistraux: 18 heures
- Travaux dirigés: 18 heures
- Travaux pratiques: 18 heures

CODES APOGÉE

- SINCU88L [ELP]
- SINCU88J [ELP]

POUR PLUS D'INFORMATIONS

[Aller sur le site de l'offre de formation...](#)



Dernière modification le 23/11/2022