

Conduire un projet informatique

RS3057 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	326
Formacode(s)	31054
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

CENTRE DE FORMATION INNOVATION EN SYSTEME D'INFORMATION · SIRET : 81743947400013

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Néant

Les projets informatiques sont aujourd'hui un enjeu clé pour les entreprises et leur stratégie. Pour les réussir, les professionnels de tous secteurs amenés à en conduire doivent aller au-delà des méthodes traditionnelles : face à des besoins en constante évolution et une concurrence croissante, ils vont piloter le projet par les enjeux et les risques attachés, et permettre au client d'exprimer son besoin tout au long du cycle de vie ; face à des organisations souvent complexes, ils vont adapter la conduite du projet à ses caractéristiques (taille, changement induit, organisation, technologies), notamment par l'emploi de méthodes agiles ; enfin, ils vont gérer des technologies toujours plus sophistiquées en maîtrisant leur complexité. Ils faciliteront aussi l'acceptation des changements induits par les nouvelles solutions et favoriseront la capitalisation et l'optimisation du processus projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétence 1 (C1) : Piloter

le projet informatique

C1.a . Planifier le projet informatique

- Identifier les différentes tâches constituant le projet en estimant leurs durées respectives et leurs contraintes d'ordonnement pour les positionner dans un planning général.
- Attribuer les tâches identifiées aux membres de l'équipe en fonction de leur compétence et de leur disponibilité pour permettre l'avancement du projet.

C1.b. Suivre et contrôler l'avancement du projet informatique.

- Définir des indicateurs pertinents, et leur fréquence de calcul, pour constituer des tableaux de bord de pilotage.
- Suivre les indicateurs d'avancement (résultat, charge, coût et délai) pour détecter les avances et les dépassements.
- Conduire des réunions d'avancement régulières pour être informé, et réagir le plus tôt possible aux difficultés.
- Employer le management visuel pour que tous les membres de l'équipe partagent constamment une connaissance précise de l'avancement du projet.

C1.c. Gérer les risques autour du projet informatique

- Identifier les risques et prévoir des solutions pour y faire face lors de leur survenue.
- Traiter les risques avérés pour assurer la continuité du service/du développement.

C1.d. Clôturer le projet informatique ou une de ses itérations

- Animer les réunions de retour sur itération pour capitaliser les bonnes pratiques de l'équipe et améliorer les pratiques problématiques.
- Etablir le bilan fonctionnel et financier du projet pour évaluer sa réussite et reconnaître l'investissement des participants.

Compétence 2 : Gérer techniquement le projet informatique.

- Utiliser et faire appliquer les bonnes pratiques en production et en développement pour assurer la qualité du

processus.

- Mettre en place une gestion de configuration pour fiabiliser l'évolution du produit délivré.
- Mettre en place et superviser la gestion des incidents logiciels avec un outil dédié pour aider à la qualité du projet.
- Planifier et suivre les tests logiciels pour valider la conformité de la production avec le cahier des charges
- Arbitrer les choix techniques pour garantir le cap et la pérennité du projet et son intégration dans le SI.
- S'assurer que la documentation technique satisfait aux critères de qualité pour que les nouveaux entrants dans l'équipe comprennent sa conception.

Compétence 3 : Manager l'équipe autour du projet informatique.

- Constituer l'équipe en fonction des compétences et disponibilité de chacun pour atteindre l'objectif du projet.
- Définir et présenter avec précision le rôle de chacun et ses relations fonctionnelles pour renforcer l'efficacité de l'équipe.
- Organiser le système de délégation des missions en fonction des compétences et disponibilités pour assurer la continuité du projet.
- Concevoir et organiser des organisations de travail collaboratives pour augmenter la productivité du groupe.
- Concevoir les conduites de réunions d'équipe (avancement, événements importants) pour consolider sa cohésion et faire circuler l'information.
- Organiser la mise en place des entretiens en adaptant son style de management au profil du collaborateur et à la situation pour répondre à la problématique traitée.
- Prévenir les situations difficiles voire conflictuelles pour maintenir la progression harmonieuse du projet.

Compétence 4 : Communiquer autour du projet informatique.

- Utiliser les connaissances et les codes implicites du secteur informatique pour communiquer avec fluidité dans les DSI.
- Communiquer avec les parties prenantes du projet pour mesurer son adéquation avec l'objectif visé.
- Elaborer des rapports d'avancement du projet à présenter au donneur d'ordre pour mesurer les résultats intermédiaires et prévoir les éventuelles mesures correctives.

Compétences évaluées :

- C1. Piloter le projet informatique
- C2. Gérer techniquement le projet
- C3. Manager l'équipe autour du projet informatique
- C4. Communiquer autour du projet informatique

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Diplôme de niveau 3 dans le domaine de l'informatique ou diplôme de niveau 3 dans une autre discipline avec une expérience significative dans la gestion de projets.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/12/2021
-------------------------------------	------------

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.cefisi.com>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/3057/>