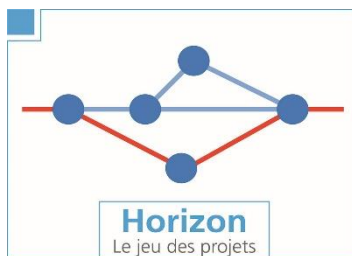
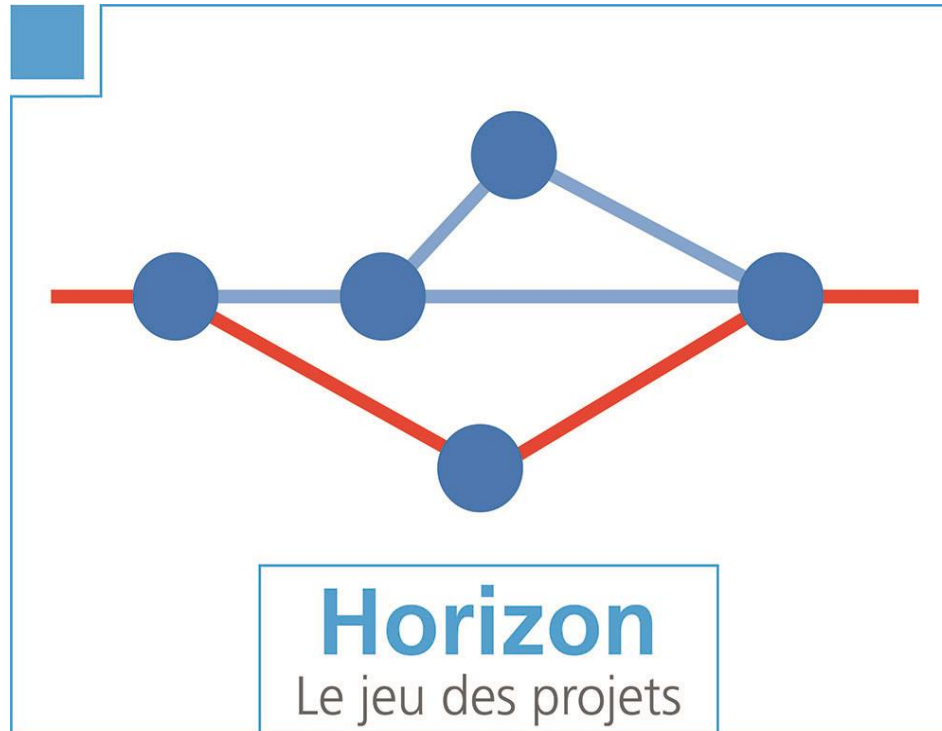


Une collection de 3 jeux sur la gestion de projet



	→ <i>S'initier à la gestion de projet</i>	→ <i>Maîtriser un projet de nouveau produit</i>	→ <i>Appliquer l'agilité dans le management de projet</i>
Objectif	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apprendre à piloter un projet : Construction du réseau des tâches, Planification, Contrôle des délais, Contrôle des coûts, Maîtrise des risques 	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Enjeux, et contenu d'un projet de développement de nouveaux produits : <ul style="list-style-type: none"> 1) étapes, acteurs, outils du DNP, ainsi que les écueils et les remèdes associés 2) les participants prennent des rôles actifs dans une équipe projet, devant développer un nouveau produit répondant aux exigences clients, en optimisant le profit 	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jour 1 : développement de nouveaux produits (contexte pour la gestion de projet), jeu de rôles dans lequel les équipes développent un nouveau produit : (passage de gestion de projet classique à gestion de projet agile) Jour 1 : approfondissement des notions autour de la gestion de projet agile
Public	<ul style="list-style-type: none"> Public : tout public 	<ul style="list-style-type: none"> Public : tout public 	<ul style="list-style-type: none"> Public : tout public
Durée	<ul style="list-style-type: none"> 0,5 à 1 jour 	<ul style="list-style-type: none"> 7h 	<ul style="list-style-type: none"> 2 jour(s)
Principaux concepts	<ul style="list-style-type: none"> Pilotage, Objectifs, Organigramme des tâches, PERT, GANTT, Analyse des risques, Courbe en S, Chemin critique, Réduction des délais, Suivi budgétaire, Jalons, Mesure de l'avancement, Besoins en trésorerie, Cahier des charges, Indicateurs de performance, Chef de projet 	<ul style="list-style-type: none"> Décloisonnement, Ingénierie concurrente, Intégration du fournisseur, Tableau de bord, Pilotage des coûts, Conception à coût objectif, Pilotage des délais, Diagramme PERT, Diagramme de GANTT, Risques & points durs, Opportunités, jalons, Livrables, Équipes projet, Relation client. 	<ul style="list-style-type: none"> acteurs, tableau de bord de l'équipe projet, organisation du travail en lots, sprints, timeboxing, Scrum, % de Promesses Complétées (PPC), planification dynamique, retour d'expérience, aspects humains d'un projet agile, motivation de l'équipe, le dernier planificateur
En savoir +	<ul style="list-style-type: none"> Voir en page 2, et aussi sur : info@cipe.fr - www.cipe.fr 	<ul style="list-style-type: none"> Voir en page 28, et aussi sur : info@cipe.fr - www.cipe.fr 	<ul style="list-style-type: none"> Voir en page 85, et aussi sur : info@cipe.fr - www.cipe.fr



Apprendre à gérer un projet, améliorer ses performances
et maîtriser les risques liés au projet



- Public concerné :
 - Cadres et employés d'entreprise appelés à participer à des projets
 - Etudiants
 - Aucune connaissance préalable requise
- Taille du groupe : entre 6 et 16 personnes



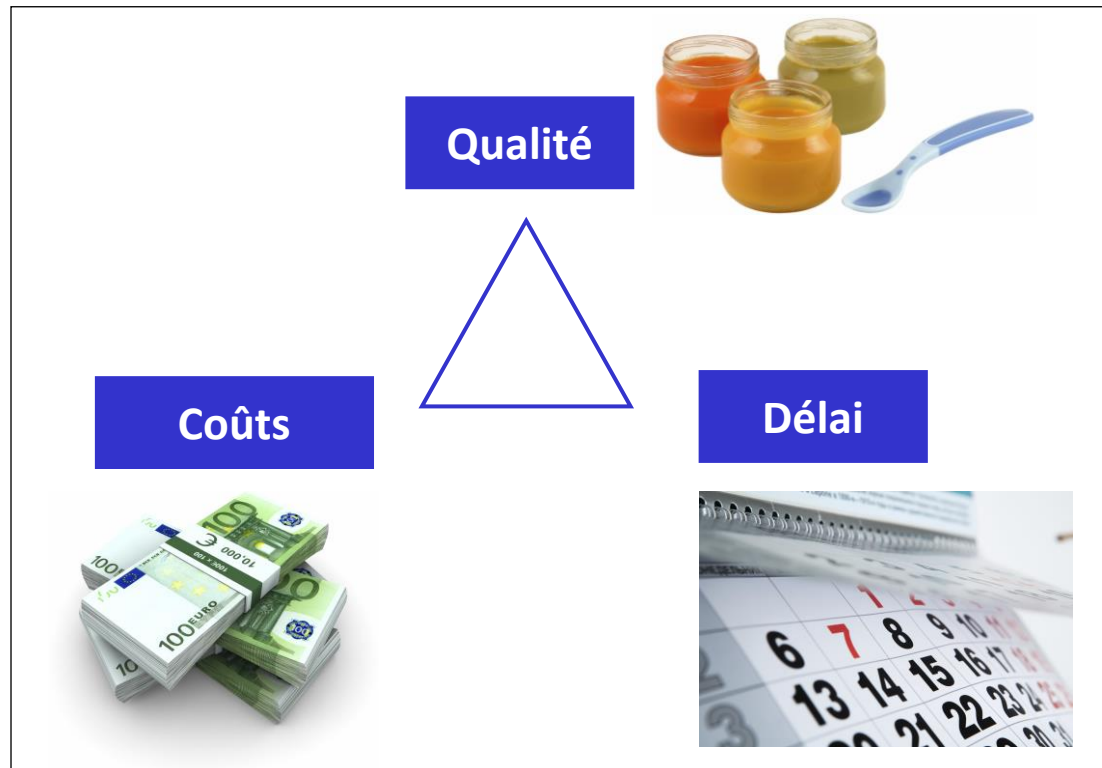
- Entre une demi-journée et une journée
 - La durée dépend des exercices complémentaires réalisés pendant la simulation
 - Le Jeu peut être fractionné en 3 ou 4 séances d'1h30

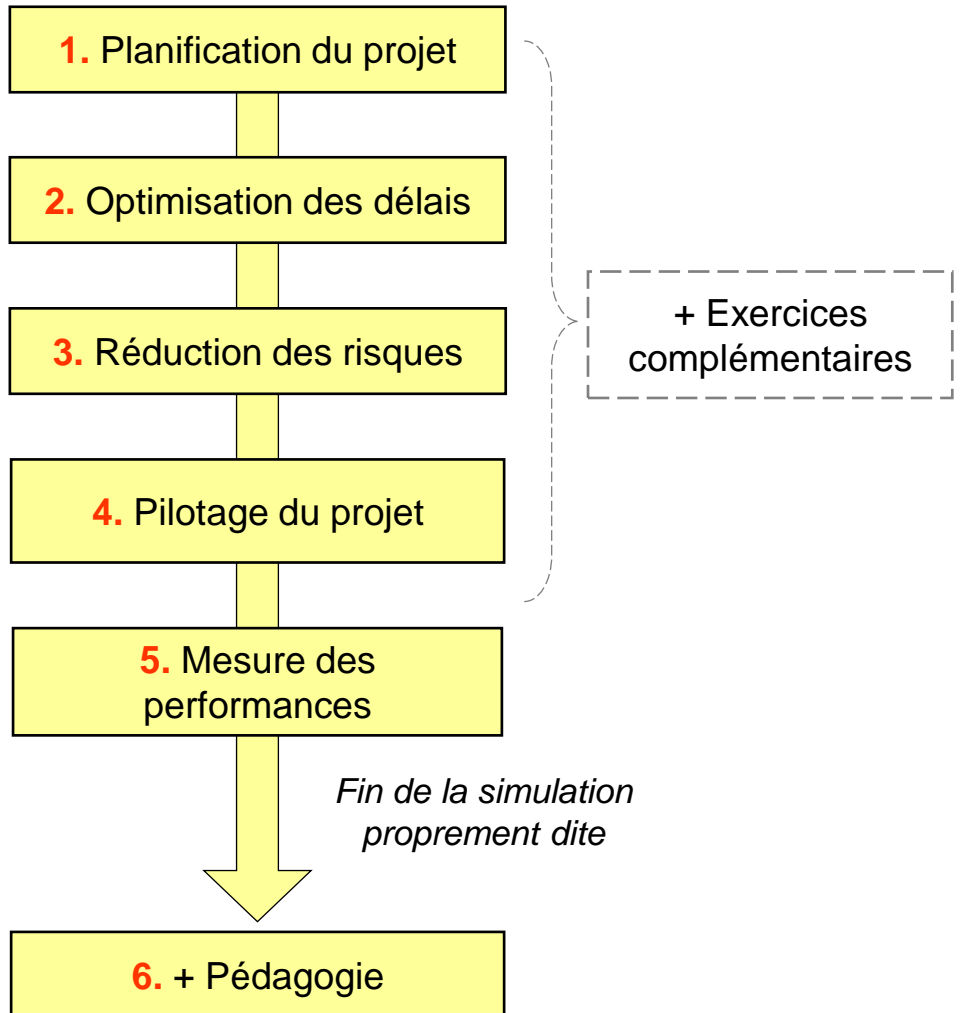
Apprendre à **piloter un projet** :

- Construction du réseau des tâches
- Planification
- Contrôle des délais
- Contrôle des coûts
- Maîtrise des risques

Le groupe est divisé en équipes qui prennent en charge quatre entreprises.

L'objectif est de piloter le développement d'un nouveau produit.

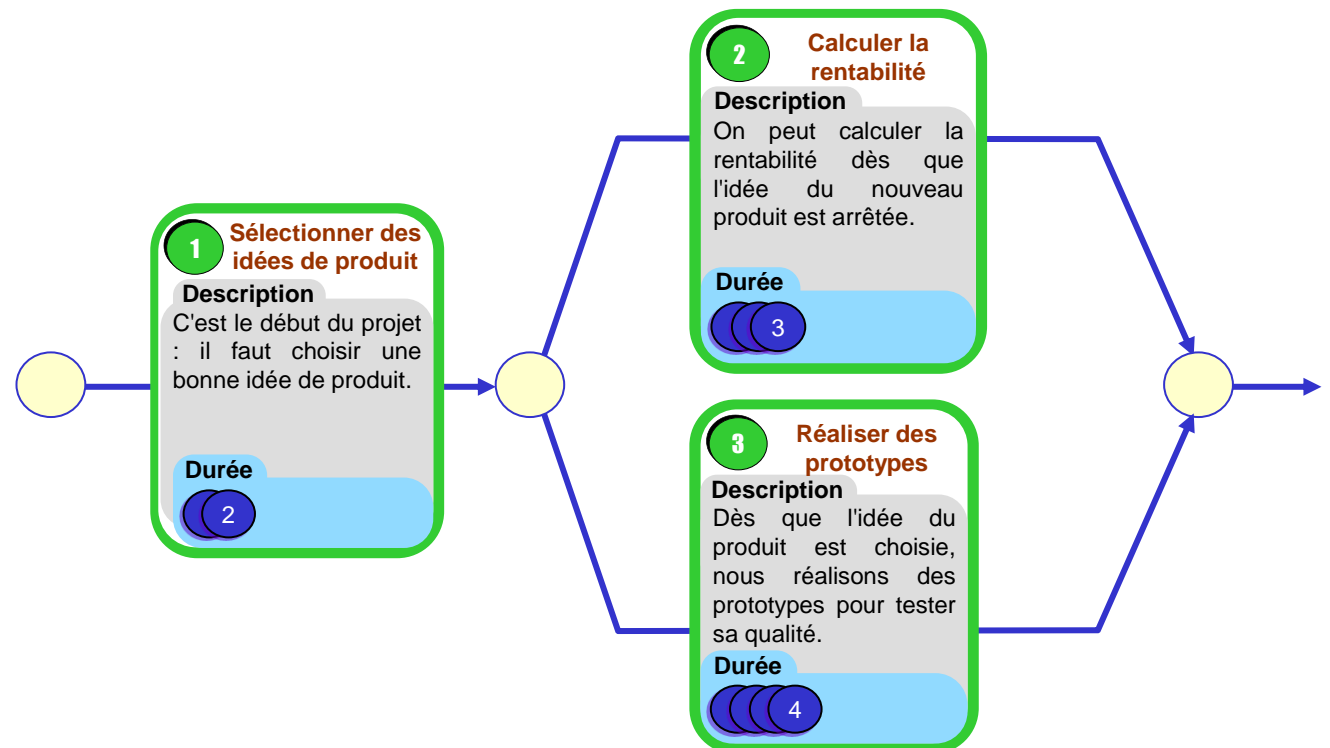




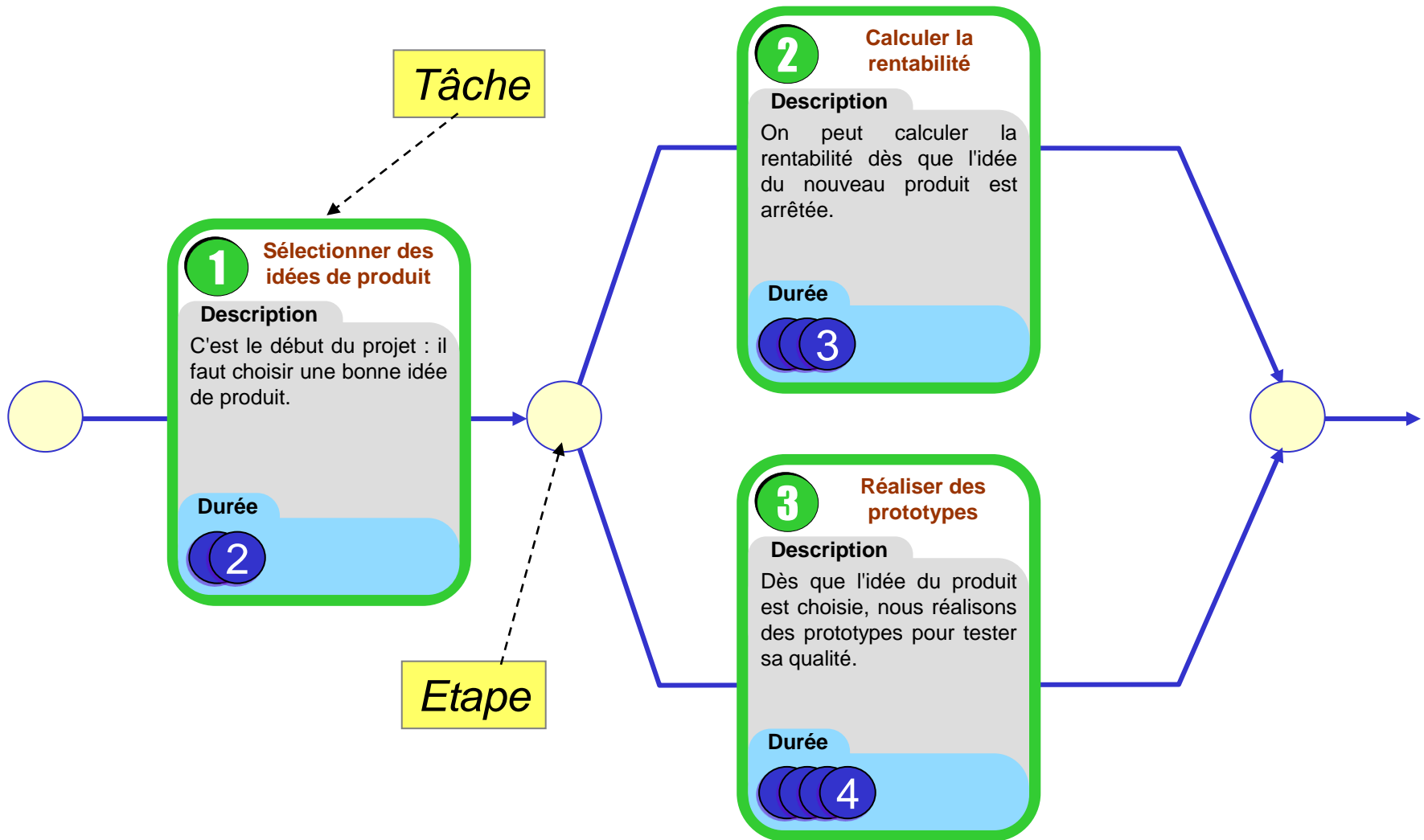
- Le scénario comporte 5 phases principales.
- Des exercices complémentaires sont proposés en option pour chacune des phases.
- Une présentation pédagogique est proposée sous forme d'un diaporama commenté qui approfondit les concepts découverts dans le Jeu.

1. Planification du projet

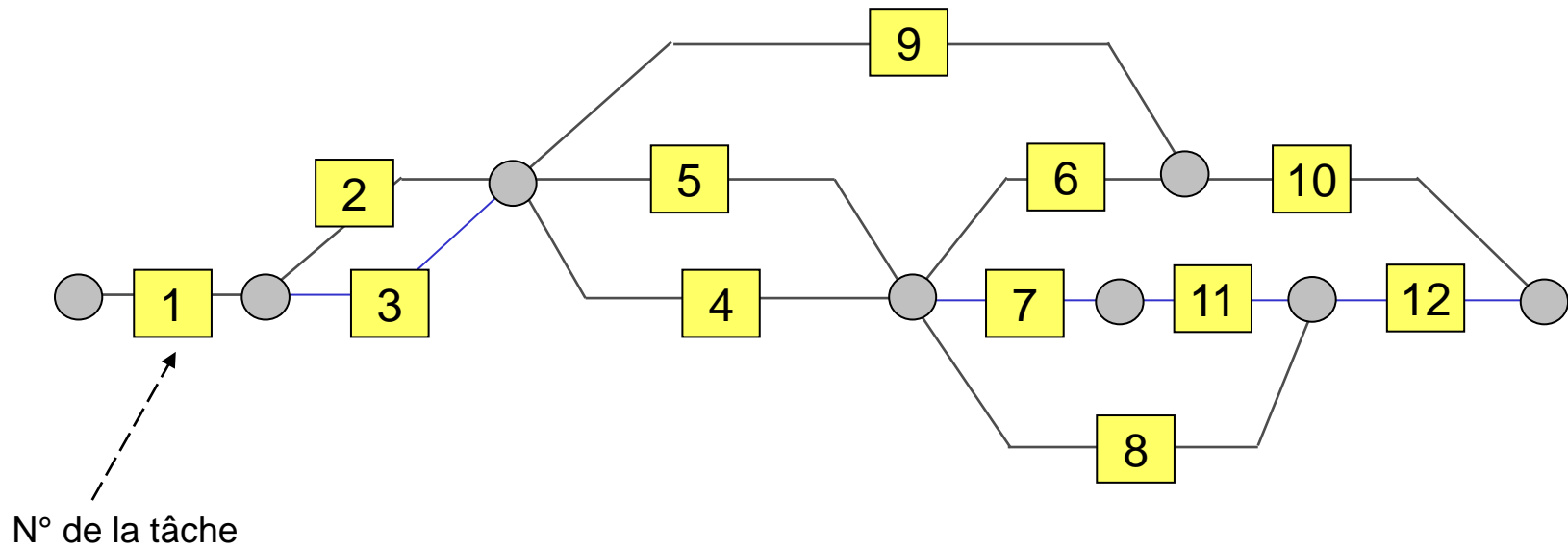
- Les participants reçoivent des fiches représentant les tâches du projet.
- Ils construisent un réseau PERT cohérent en les disposant sur une affiche.
- Ils mesurent les délais et notent le chemin critique



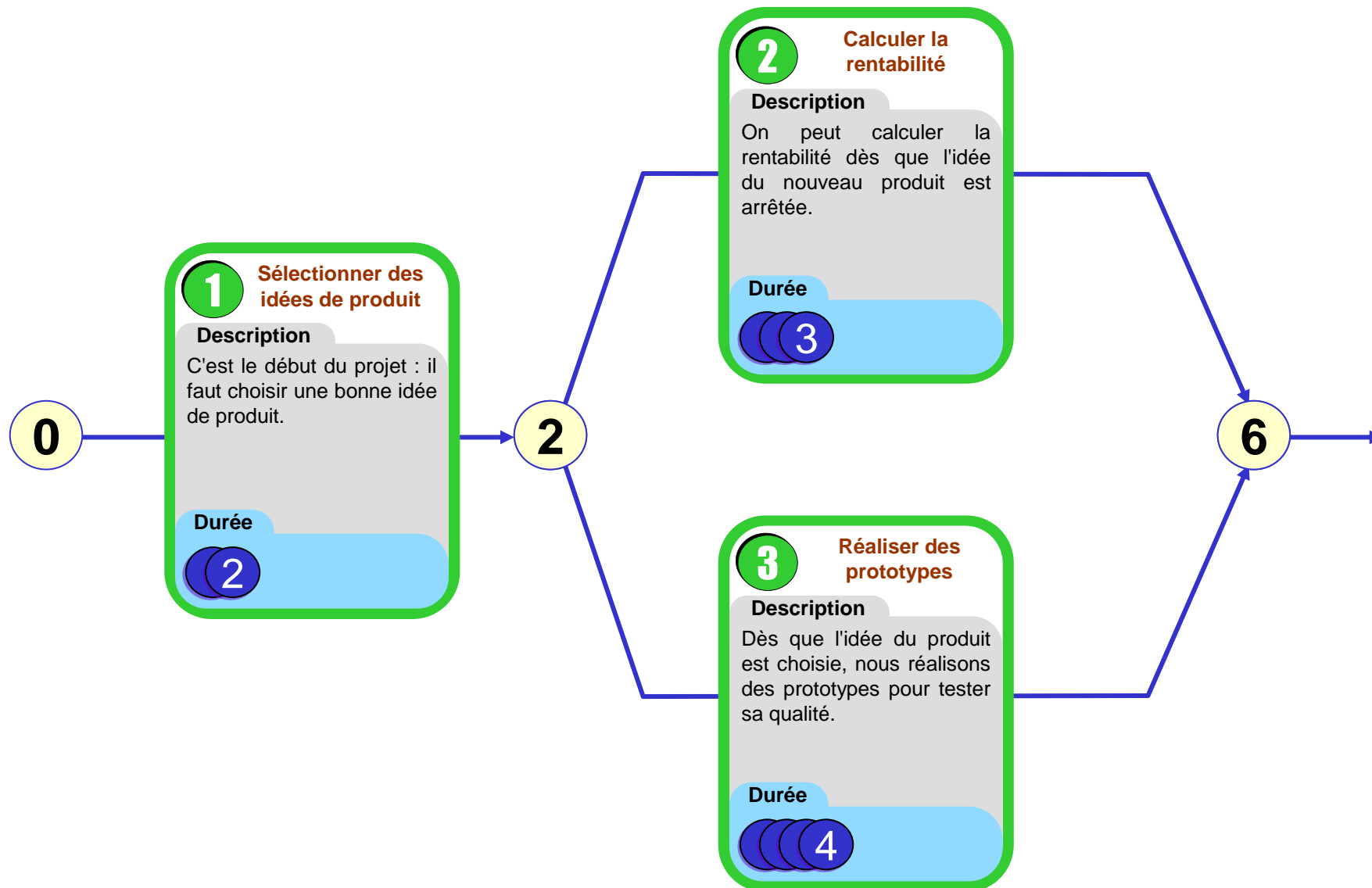
1. Le réseau des antériorités



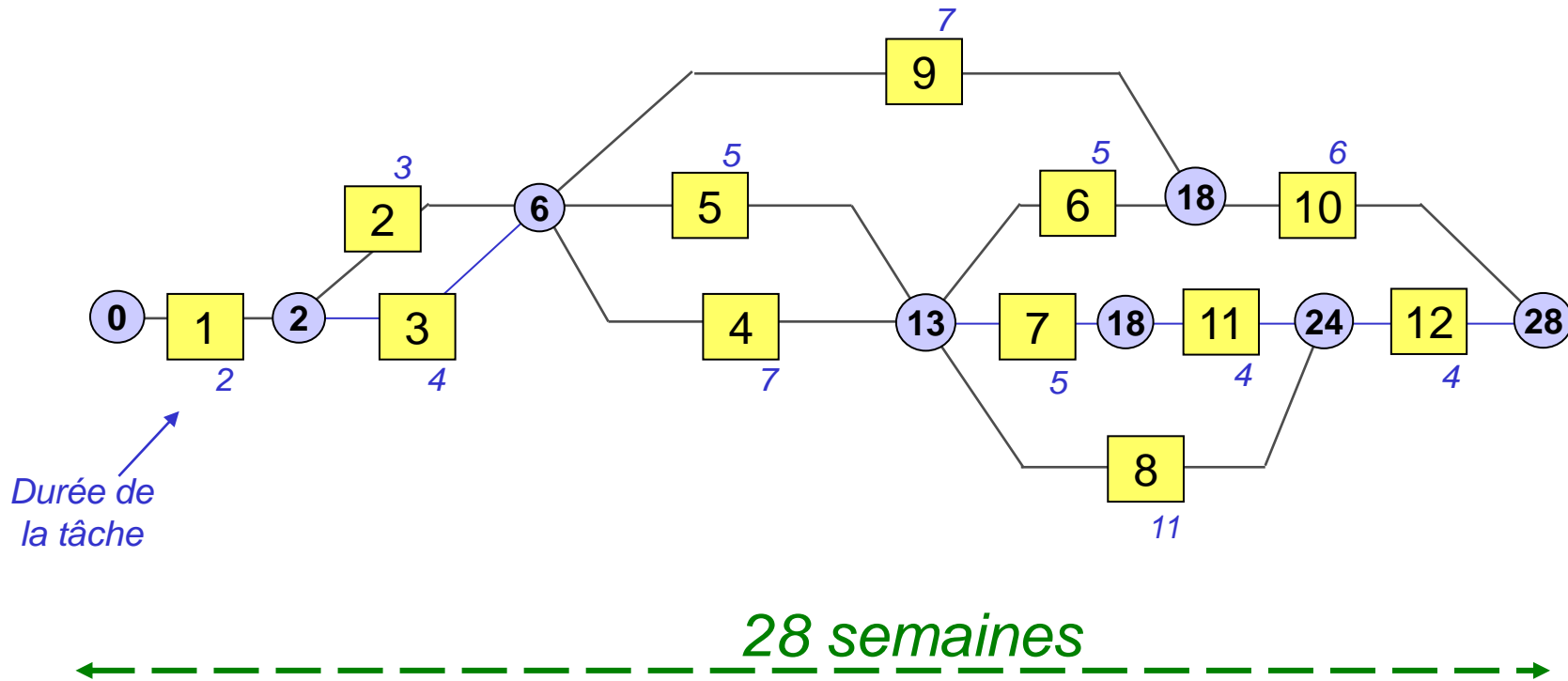
1. Corrigé de la parallélisation



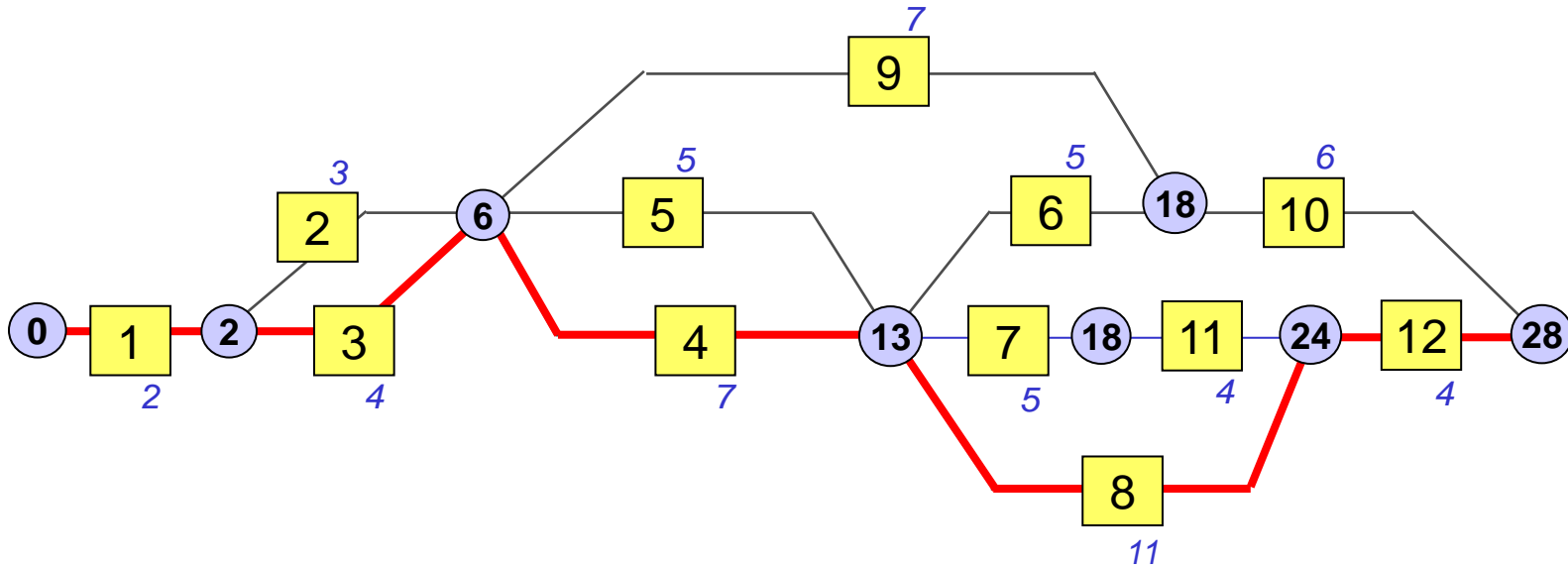
1. Calcul de la durée



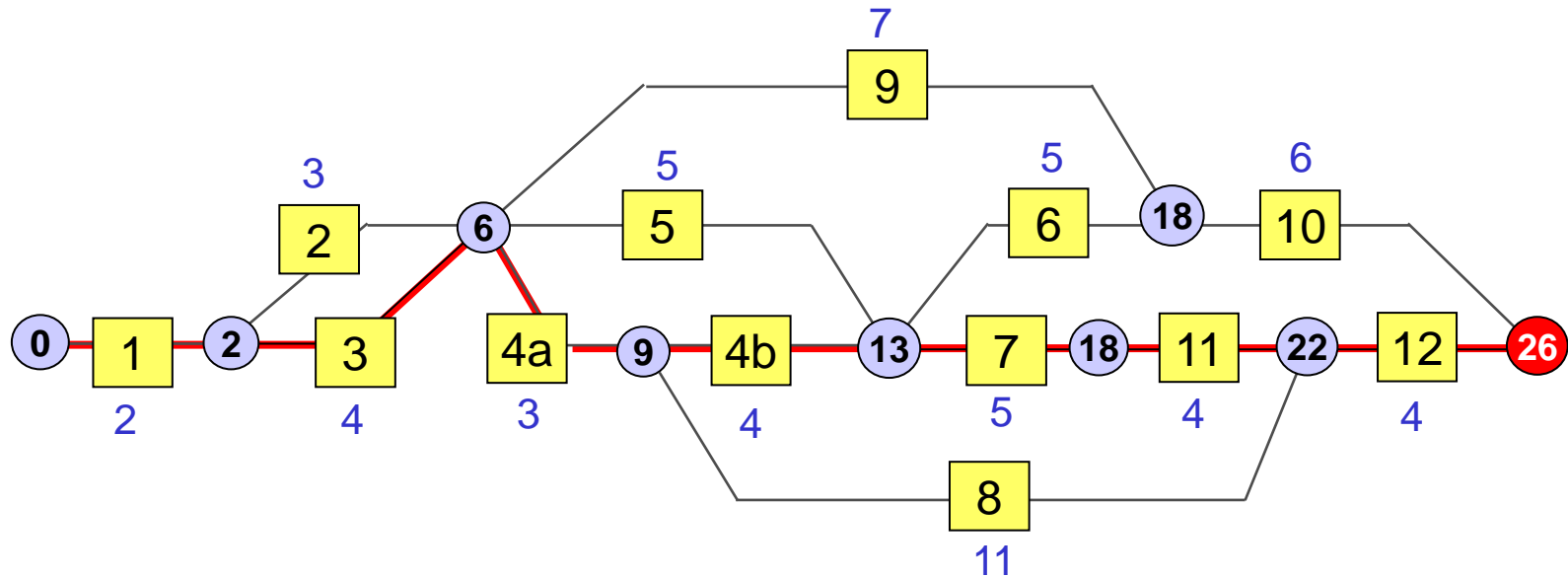
1. Corrigé du calcul du délai



1. Chemin critique du projet

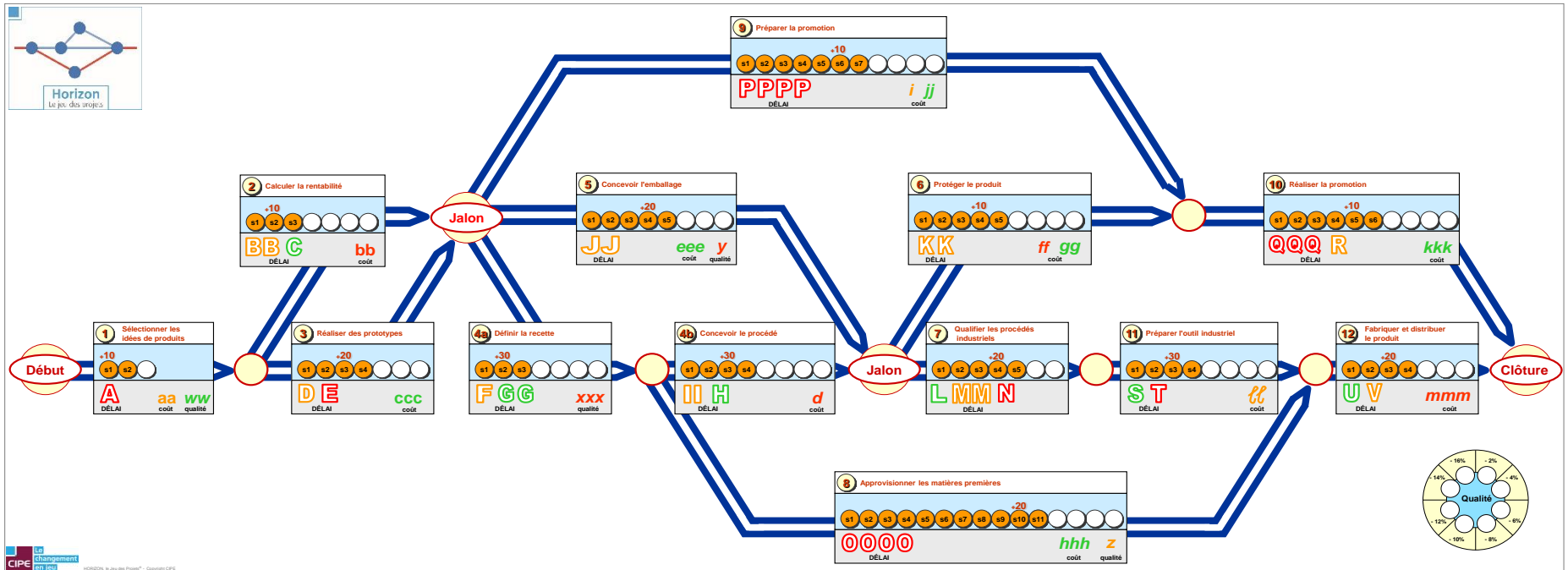


1. Le nouveau réseau



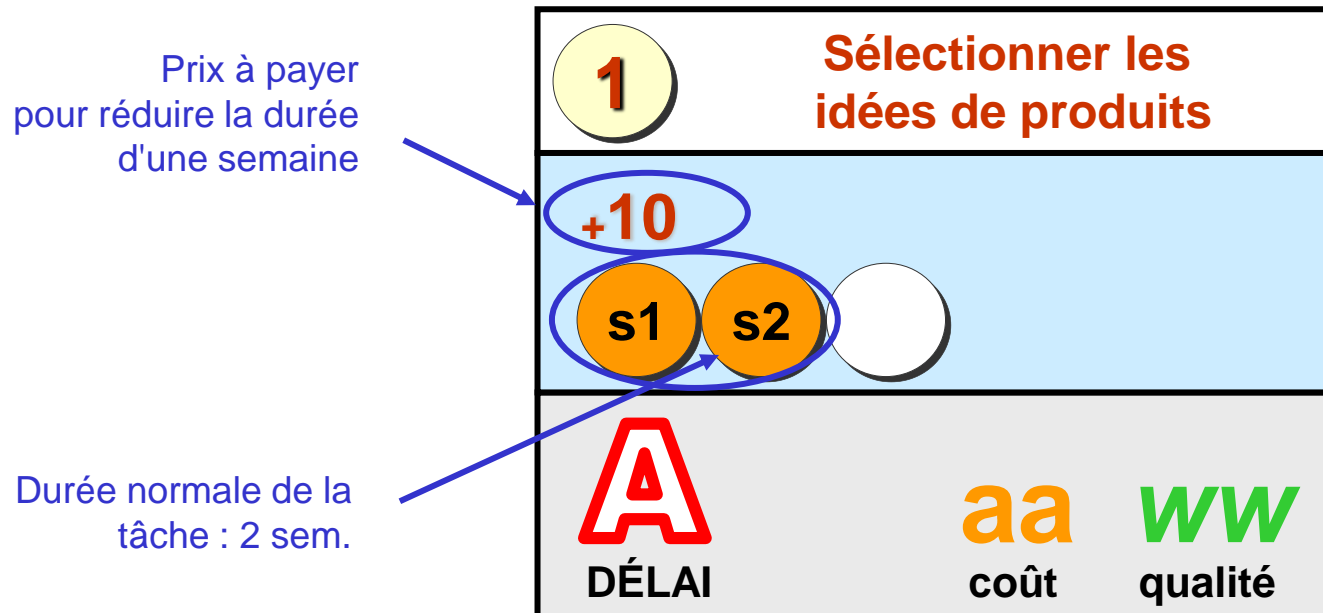
Quelles sont les différentes solutions pour réduire la durée d'un projet ?

1. Distribuer à chaque équipe l'affiche destinée à la simulation



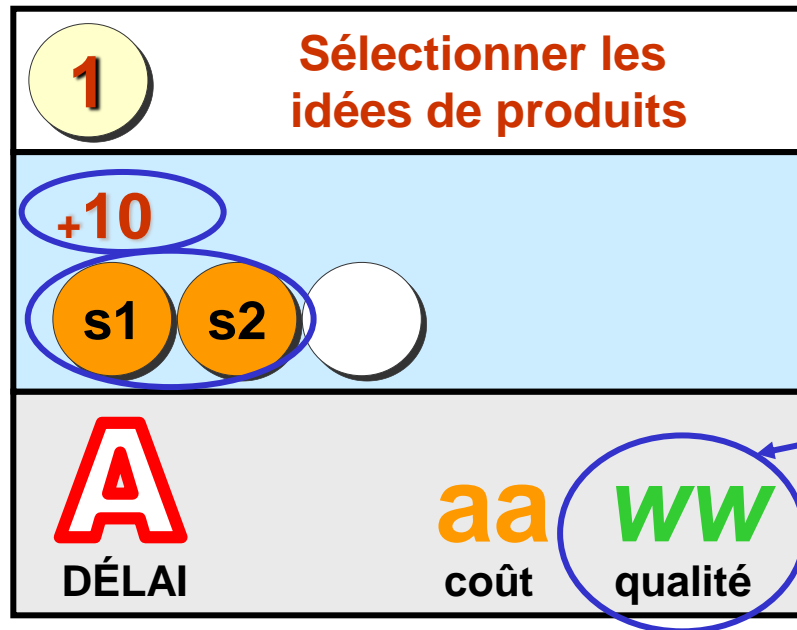
2. Optimisation des délais

- Les participants sont invités à restructurer le projet pour réduire les délais (fractionnement des tâches, réduction des contraintes d'antériorité)
- Ils peuvent aussi engager des ressources supplémentaires pour réduire le délai d'une tâche
- Mais cette réduction a un coût, et il n'est pas certain que l'accélération soit justifiée



3. Réduction des risques

- Les fiches de tâches signalent les risques
- Les participants calculent la criticité et décident d'engager ou non une action de prévention



Trois types de risques : sur les délais, le coût ou la qualité.
La lettre caractérise un type d'incident, le nombre de lettres sa gravité, la couleur sa probabilité

3. Les risques sont visibles sur l'affiche

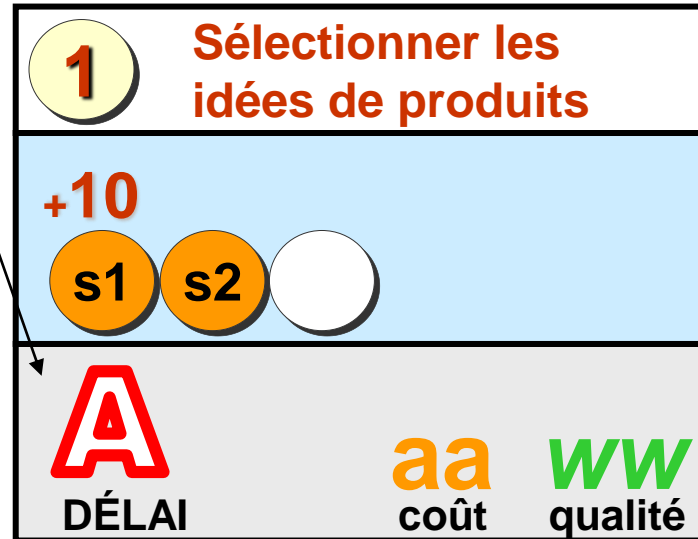


Le dé possède :

1 face verte

2 faces oranges

3 faces rouge















Si le dé tombe sur le **rouge**, l'incident **A** survient. Cela crée un retard de niveau 1 (il y a 1 lettre « A »).

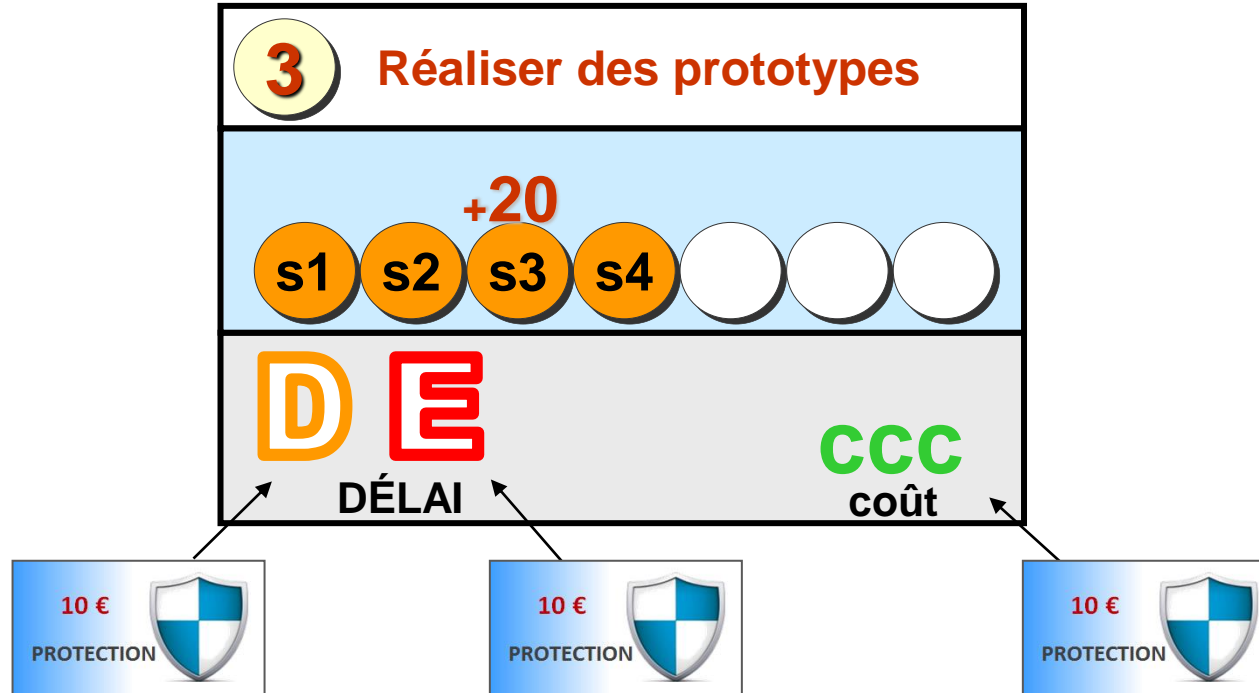
Si le dé tombe sur **l'orange**, l'incident **a** survient. Cela crée un surcoût de niveau 2 (= 2 lettres « a »).

Si le dé tombe sur le **vert**, l'incident **w** survient. Cela crée un défaut de niveau 2.

3. L'impact des incidents

Risques sur :	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 4
Le délai	Retard léger  1 semaine	Retard moyen  2 semaines	Retard grave  3 semaines	Retard important  4 semaines
Le coût du projet	Surcoût minime  10 €	Surcoût moyen  20 €	Surcoût élevé  30 €	Surcoût très élevé  40 €
La qualité du produit fini	Défaut mineur  2% de parts de marché	Défaut majeur  4% de parts de marché	Défaut grave  6% de parts de marché	Défaut critique  8% de parts de marché

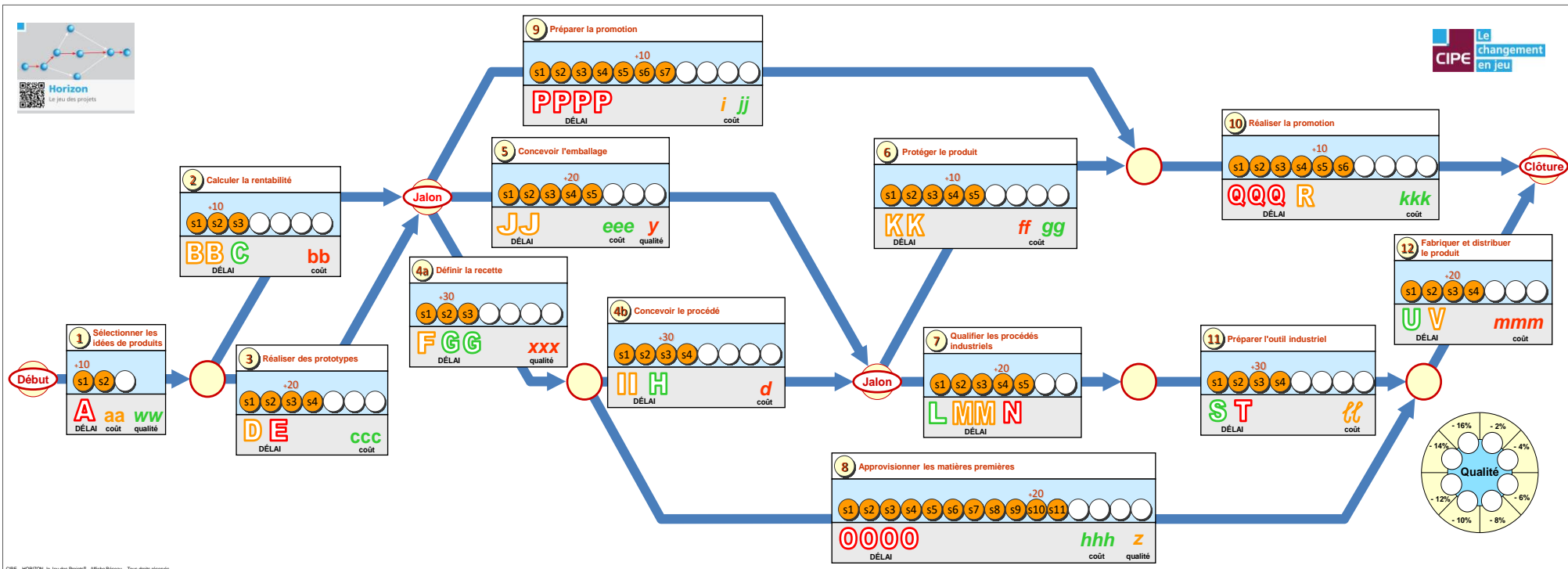
3. Se protéger contre les incidents



- Chaque tâche connaîtra **forcément** un incident (soit **D**, soit **E**, soit **ccc**).
- Une protection protège contre **un incident**.
- Pour se protéger contre tous les risques possibles, il faut **3 protections**.
- Chaque protection coûte **10 €**.
- Vous pouvez acheter autant de protections que vous voulez.
- Collez-les sur l'affiche pour indiquer que vous êtes protégé.

4. Pilotage du projet

- Le projet se déroule pendant 24 semaines
- Les participants doivent faire face à des incidents qui compromettent les délais, les coûts ou la qualité



CIPE - HORIZON, le Jeu des Projets™ - Affiche Révisé - Tous droits réservés

4. Pilotage du projet : questions d'expert

- Pendant le projet les participants répondent à des « questions d'expert » qui peuvent leur rapporter de l'argent
- Les questions sont choisies par l'animateur, en fonction de ses objectifs pédagogiques, à l'intérieur d'un catalogue de questions



Êtes-vous un expert ?

En gestion de projet la " marge libre " définit :

- 1) L'incertitude sur la marge bénéficiaire que peut rapporter le projet.
- 2) La différence entre le début au plus tôt et le début au plus tard d'une tâche.
- 3) La différence entre le début au plus tôt et la fin au plus tard d'une tâche.

Bonne réponse : **5 euros**



Êtes-vous un expert ?

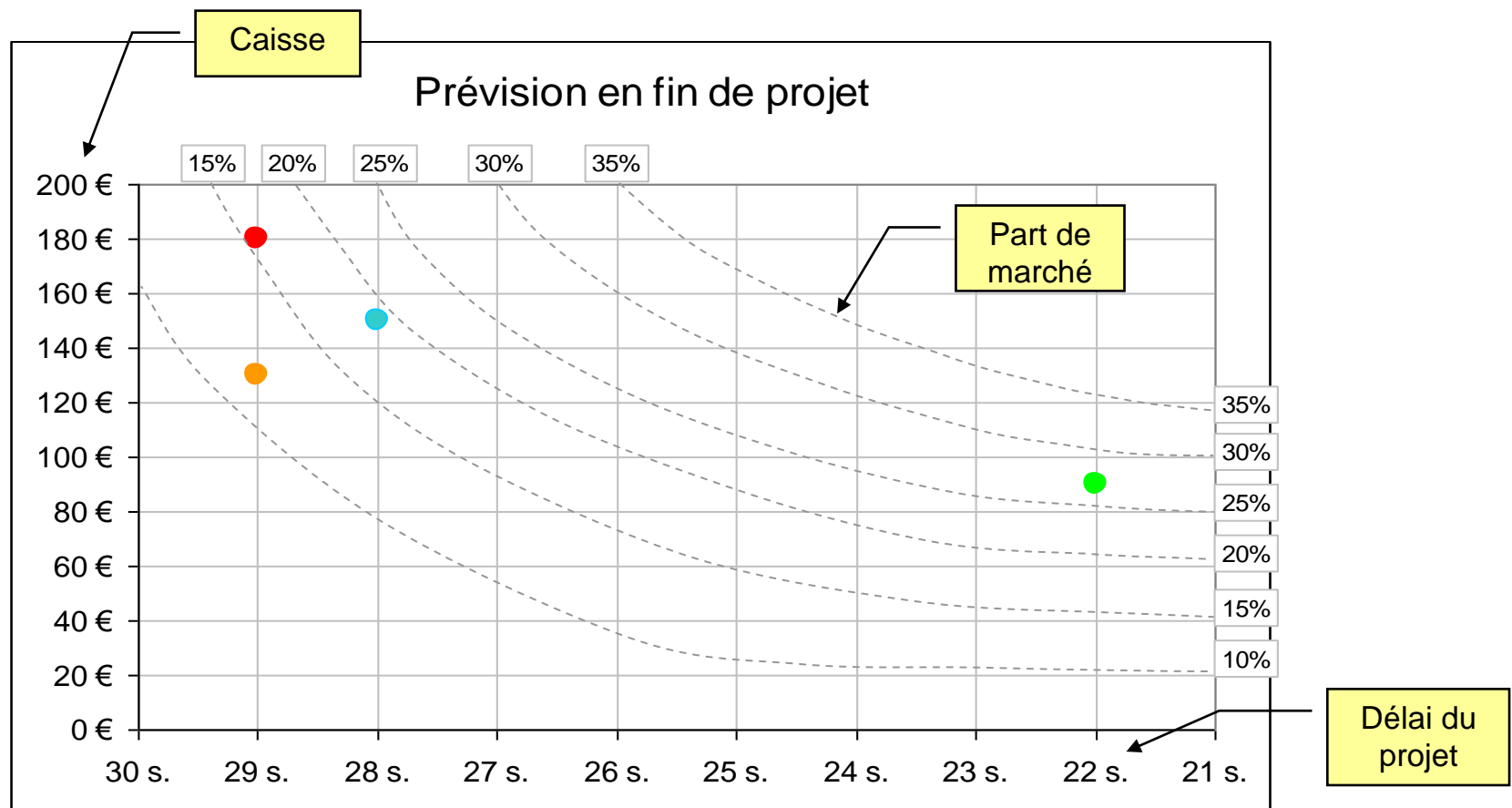
Qu'est-ce qu'une revue de projet ?

- A. Un journal interne qui donne de l'information au personnel sur le projet.
- B. Une fête avec des danseuses organisée à chaque jalon du projet.
- C. Une réunion destinée à faire le point sur l'avancement du projet.

Bonne réponse : **5 euros**

5. Mesure des performances

- Les équipes comparent leurs performances aux principaux jalons
- L'équipe gagnante est celle qui a les meilleurs résultats en fin de projet (coût, délai, qualité)



Le diaporama est constitué d'une centaine de diapositives sur la gestion de projet organisées en 13 chapitres

SOMMAIRE

1. Introduction
2. Connaissance des besoins du client.
3. Contenu du projet
4. Gestion des délais et des coûts
5. Management des risques
6. Soutien de l'ensemble de l'entreprise
7. Partenaires associés au projet
8. Chef de projet compétent
9. Equipe projet efficace
10. Suivi du projet
11. Disponibilité des ressources
12. Résolution de problèmes
13. Capitalisation des connaissances

6. Exercices complémentaires

- a) Calculer un indice global d'avancement du projet à partir de l'avancement de ses tâches

Avancement du projet					
	Adaptation auto-cuiseur	Avanct. physique	Préparer l'outil industriel	Avancement fin janvier	Budget
J0	Début des travaux	0%	Aménagement des salles	300 m ²	700 h.
J1	Démontage four	20%	Adaptation auto-cuiseur	J3	450 h.
J2	Câblage électrique	40%	Adaptation ligne de conditionnement	J1	550 h.

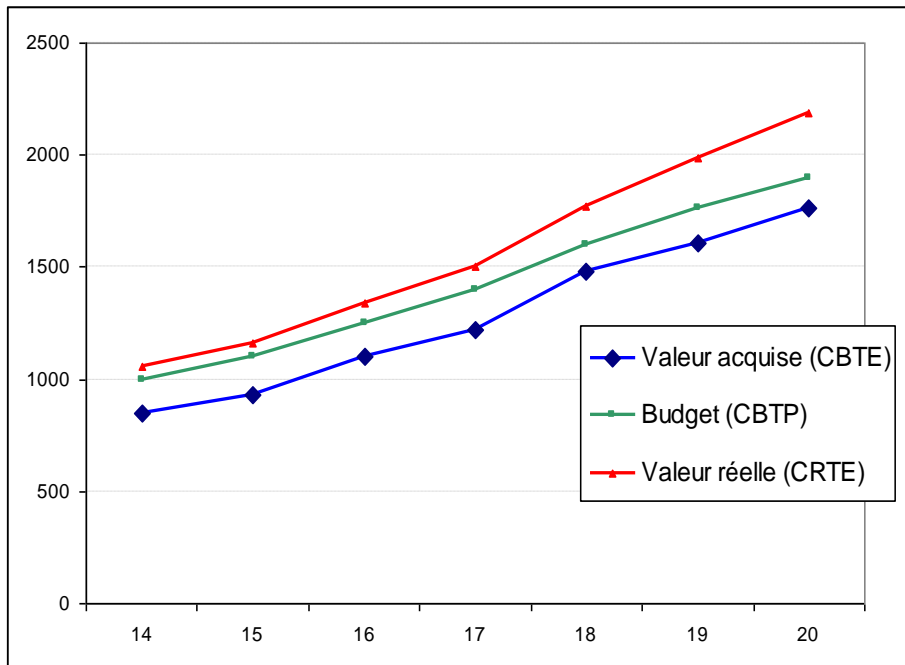
- b) Décider ou non d'une révision budgétaire en cours de projet

Reprévision							
Reprévision des heures : qualifier le procédé	Heures dépensées	Heures budgétées	Avanct. physique	Heures calculées	Heures révisées	Reste à dépenser	Ecart
Essais cuisson	65 h.	70 h.	35%	186 h.	200 h.	135 h.	0 h.
Essais conditionnement	125 h.	140 h.	70%	179 h.	180 h.	55 h.	-20 h.
Modifications	140 h.	160 h.	80%	175 h.	180 h.	40 h.	-20 h.

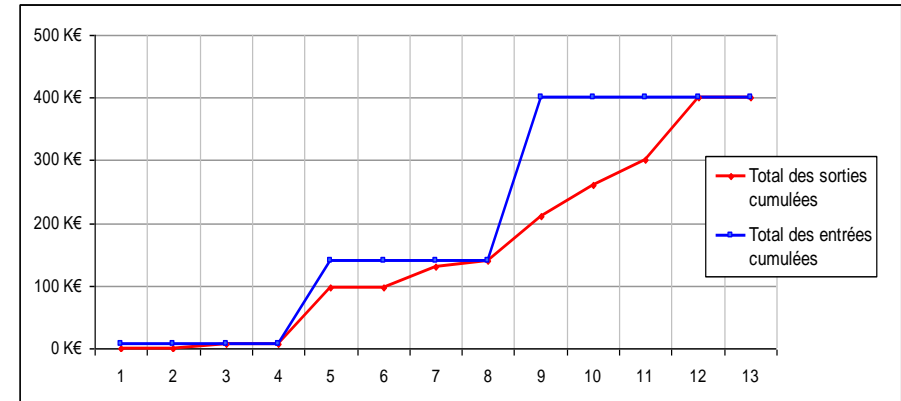
6. Exercices complémentaires

- c) Suivre sur le même graphique l'évolution des coûts et des délais (courbe en S)
- d) Prévoir l'évolution des besoins en trésorerie pendant le déroulement du projet (trésorerie)

Courbe en S



Trésorerie



5. Les principaux concepts abordés

**PILOTAGE DE
PROJET**

**OBJECTIFS
QUALITÉ,
COÛTS, DÉLAIS**

**ORGANIGRAMM
E DES TÂCHES**

PLANNING PERT

**PLANNING DE
GANTT**

**ANALYSE DES
RISQUES**

COURBE EN S

**CHEMIN
CRITIQUE**

**RÉDUCTION DES
DÉLAIS**

**SUIVI
BUDGÉTAIRE**

JALONS

**MESURE DE
L'AVANCEMENT**

**BESOINS EN
TRÉSORERIE**

**CAHIER DES
CHARGES**

**INDICATEURS
DE
PERFORMANCE**

**RÔLE DU CHEF
DE PROJET**

Diverses formules de mise en œuvre du jeu sont possibles : *n'hésitez pas à nous contacter*

Contact : **Nadia GHARBI**

Tél. : 01 40 64 59 18

Mail : info@cipe.fr

- **Acquisition** du jeu :
 - Matériel
 - Licence d'utilisation
 - Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
 - Option de customisation du jeu à votre problématique
- Achat d'une **animation** du jeu :
 - Réalisée par un animateur du CIPE
 - Incluant le matériel mis en œuvre
 - Option de customisation de l'animation à votre problématique
- Le jeu peut être **customisé**, à divers niveaux :
 - Vocabulaire utilisé
 - Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
 - Ajout de concepts / chapitres
 - Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
 - Etc.



Un jeu de rôles pour comprendre et mettre en œuvre
les bonnes pratiques de gestion de projet



- Public concerné :
 - Tout public
 - Encadrement, Maîtrise, Employés
 - Etudiants
- Taille du groupe :
 - entre 8 et 20 personnes



- 7h00
 - Fractionnable en plusieurs séances

- Le support pédagogique se décompose en 2 grands modules :

module
"découverte"

module
"simulation"

<ul style="list-style-type: none">découvrir les notions de base du DNP : étapes, acteurs, indicateursconnaître des écueils types et les mesures de maîtrise du DNP	objectifs	<ul style="list-style-type: none">préparer le développement d'un nouveau produitvivre le développement d'un nouveau produit à travers une simulation concrète
environ 3h00	durées	environ 3h30

- La page suivante présente le détail du déroulement des 2 modules

- 1. le DNP : définition et enjeux**
- 2. le Processus de DNP**
- 3. les Acteurs du DNP**
- 4. Analyse de Retours d'expériences**

- 1. le DNP : définition et enjeux**
- 2. le Processus de DNP**
- 3. les Acteurs du DNP**
- 4. Analyse de Retours d'expériences**



1. le DNP : définition et enjeux

2. le Processus de DNP

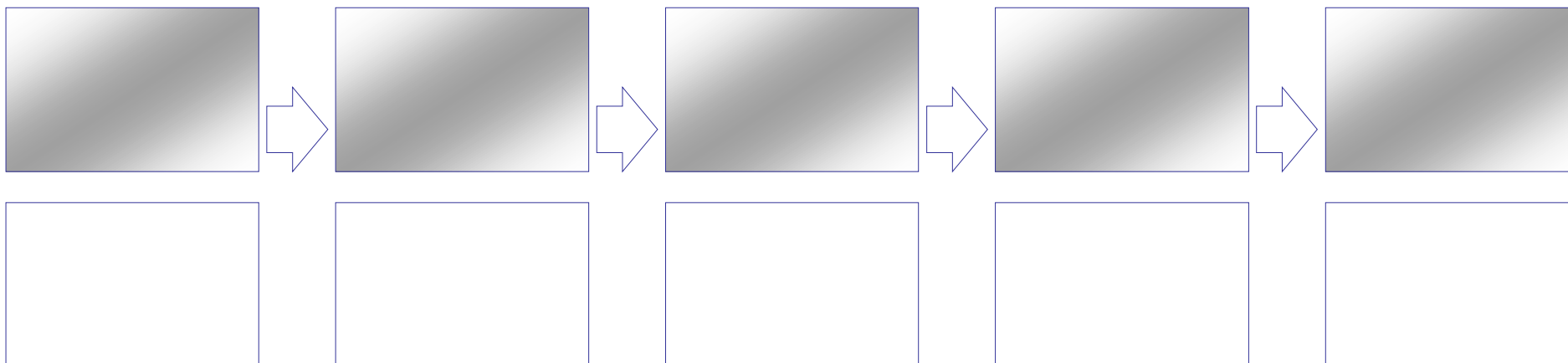
3. les Acteurs du DNP

4. Analyse de Retours d'expériences

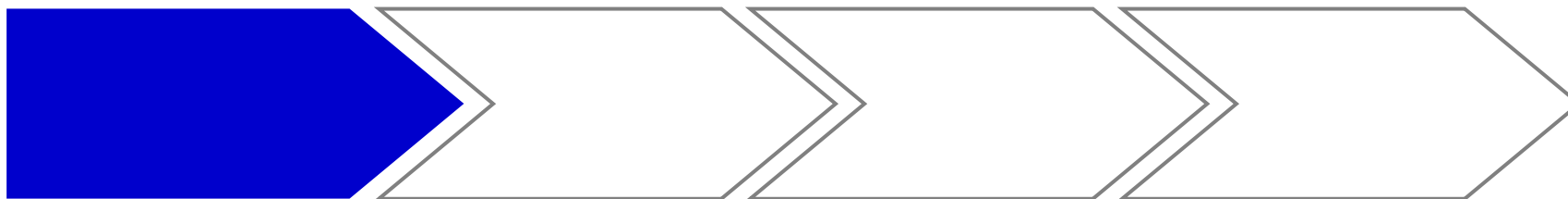
- Ordonnez les cartes



- Placez les définitions :



- Quelle est cette phase ?



→ Définition du besoin

DÉFINITION DE L'IDÉE

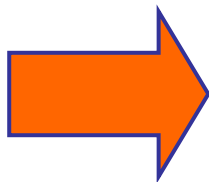


**Proposer des idées
d'innovation de produits**

**Sélectionner l'idée potentiellement
la plus intéressante pour
l'entreprise**

Établir un business plan

DÉFINITION DE L'IDÉE



LANCLEMENT DU PROJET



**Proposer des idées
d'innovation de produits**

**Sélectionner l'idée potentiellement
la plus intéressante pour
l'entreprise**

Établir un business plan

Définir l'équipe projet

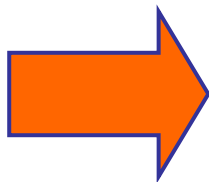
Rédiger la note d'organisation

Réaliser la réunion de lancement

LANCEMENT DU PROJET



Définir l'équipe projet
Rédiger la note d'organisation
Réaliser la réunion de lancement



FAISABILITÉ



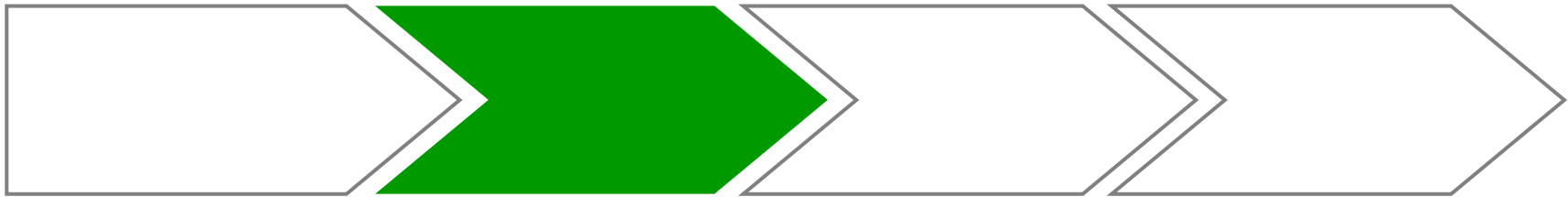
Confirmer la faisabilité du nouveau produit

Identifier les risques et opportunités du projet

Affiner le coût du produit

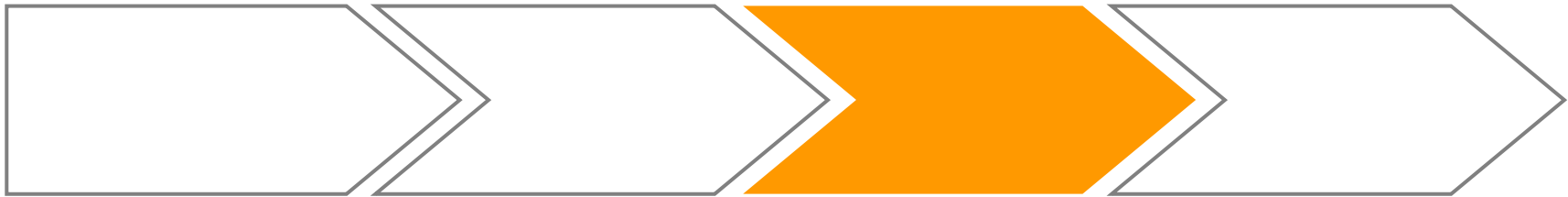
Rédiger le cahier des charges interne décrivant le projet

- Quelle est cette phase ?



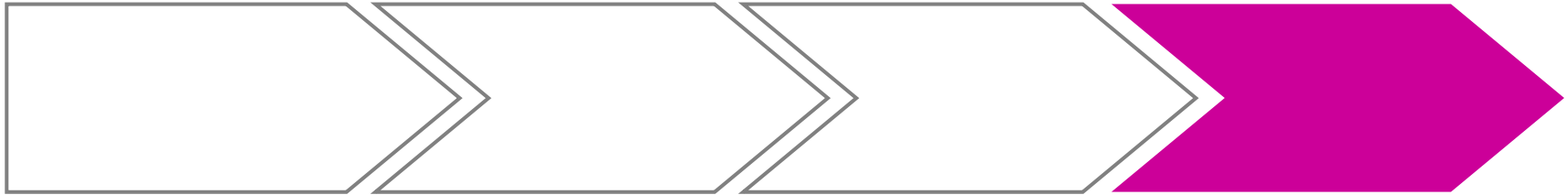
→ Conception

- Quelle est cette phase ?

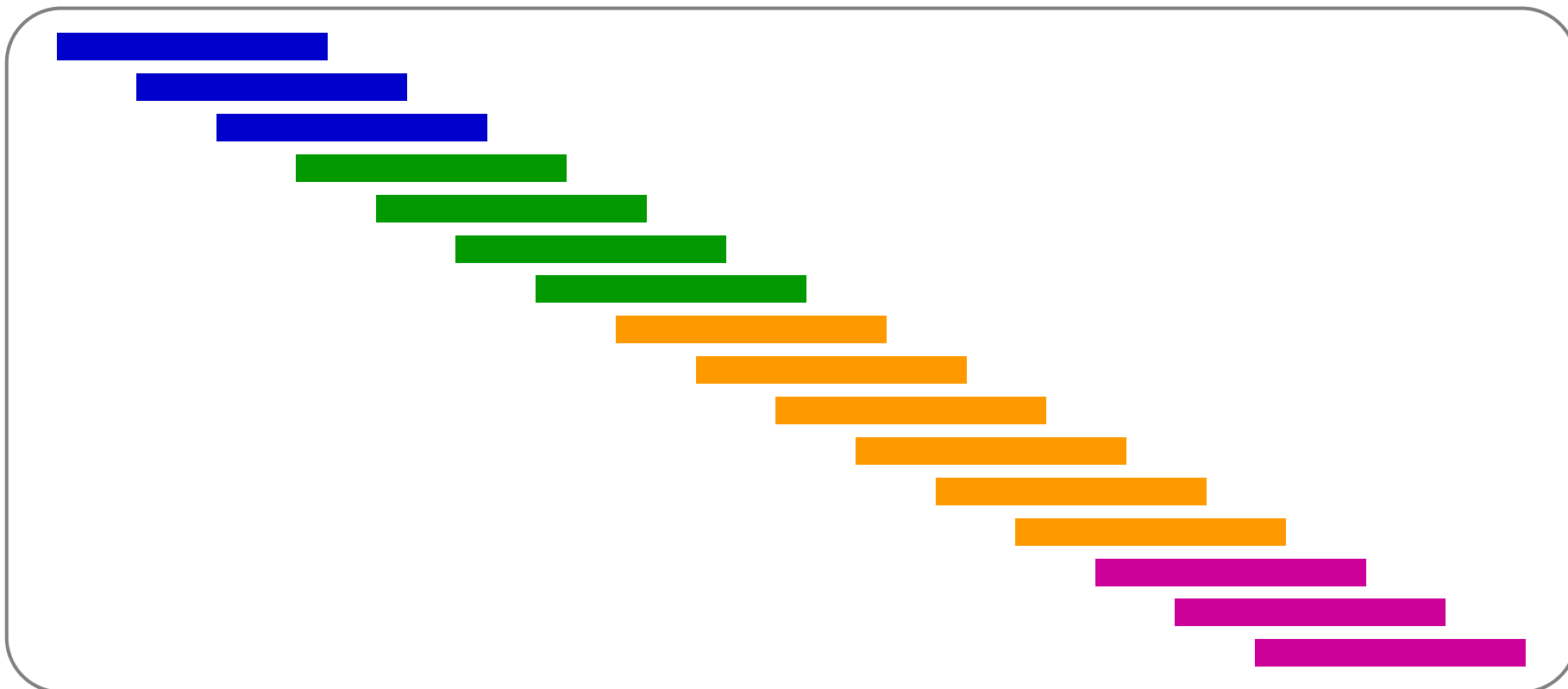
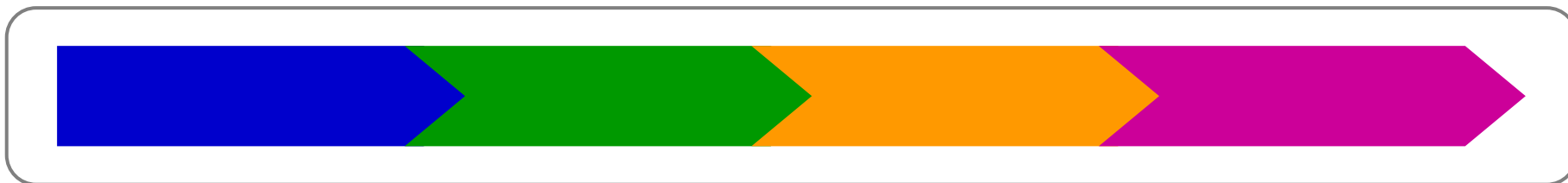


→ Industrialisation

- Quelle est cette phase ?



→ Présérie

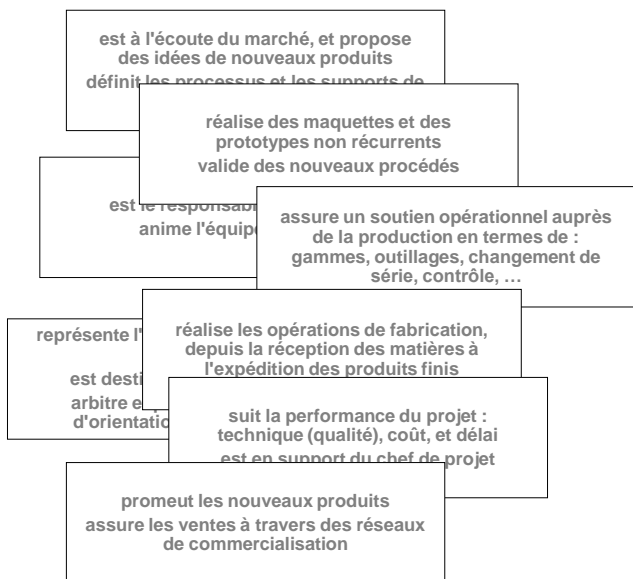


1. le DNP : définition et enjeux

2. le Processus de DNP

3. les Acteurs du DNP

4. Analyse de Retours d'expériences



LES PRINCIPAUX ACTEURS DU DÉVELOPPEMENT DE NOUVEAUX PRODUITS		
Recherche & Développement	Marketing	Chef de Projet
Bureau d'Etudes	Laboratoire	Comité de Pilotage
Finances	Contrôle de Gestion	Ingénieur Commercial / d'Affaire
Industrialisation	Bureau des Méthodes	Ingénieur Qualité Coût Délai
Achat	Production	Architecte
Fournisseur / Coopérant	Commerce	

Chef de Projet

**est le responsable du projet
anime l'équipe projet**

Comité de Pilotage

**assure l'instance de décision des
projets
est destinataire de reporting
arbitre et prend les décisions
d'orientations sur les projets**

Ingénieur Commercial / d'Affaire

**est l'interlocuteur principal du client
assure le recueil du besoin
suit la relation client durant le projet**

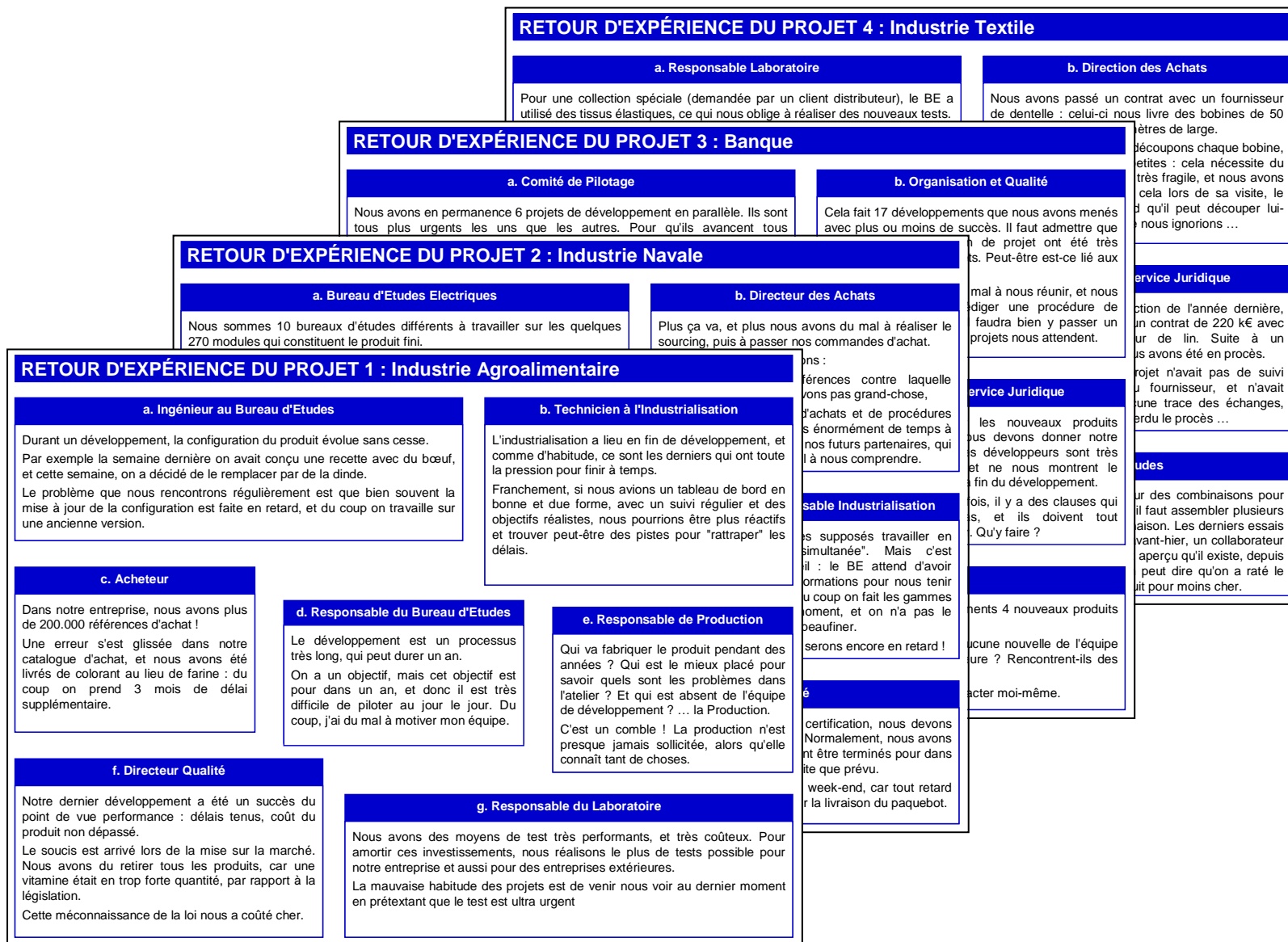
Ingénieur Qualité Coût Délai

**suit la performance du projet :
technique (qualité), coût, et délai
est en support du chef de projet**

Architecte

**assure le découpage du produit
coordonne les travaux des différents
bureaux d'études**

- 1. le DNP : définition et enjeux**
- 2. le Processus de DNP**
- 3. les Acteurs du DNP**
- 4. Analyse de Retours d'expériences**



- 1 REX = 2 post-its :

le problème

une solution possible

RETOUR D'EXPERIENCE DU PROJET - Industrie Agroalimentaire

a. Ingénieur au Bureau d'Etudes

Durant un développement, la configuration du produit évolue sans cesse. Par exemple la semaine dernière on avait conçu une recette avec du bœuf, et cette semaine, on a décidé de le remplacer par de la dinde. Le problème que nous rencontrons régulièrement est que bien souvent la mise à jour de la configuration est faite en retard, et du coup on travaille sur une ancienne version.

b. Technicien à l'Industrialisation

L'industrialisation a lieu en fin de développement, et comme d'habitude, ce sont les derniers qui ont toute la pression pour finir à temps. Franchement, si nous avions un tableau de bord en bonne et due forme, avec un suivi régulier et des objectifs réalistes, nous pourrions être plus réactifs et trouver peut-être des pistes pour "rattraper" les délais.

c. Acheteur

Dans notre entreprise, nous avons plus de 200.000 références d'achat ! Une erreur s'est glissée dans notre catalogue d'achat, et nous avons été livrés de colorant au lieu de farine : du coup on prend 3 mois de délai supplémentaire.

d. Responsable du Bureau d'Etudes

Le développement est un processus très long, qui peut durer un an. On a un objectif, mais cet objectif est pour dans un an, et donc il est très difficile de piloter au jour le jour. Du coup, j'ai du mal à motiver mon équipe.

e. Responsable de Production

Qui va fabriquer le produit pendant des années ? Qui est le mieux placé pour savoir quels sont les problèmes dans l'atelier ? Et qui est absent de l'équipe de développement ? ... la Production. C'est un comble ! La production n'est presque jamais sollicitée, alors qu'elle connaît tant de choses.

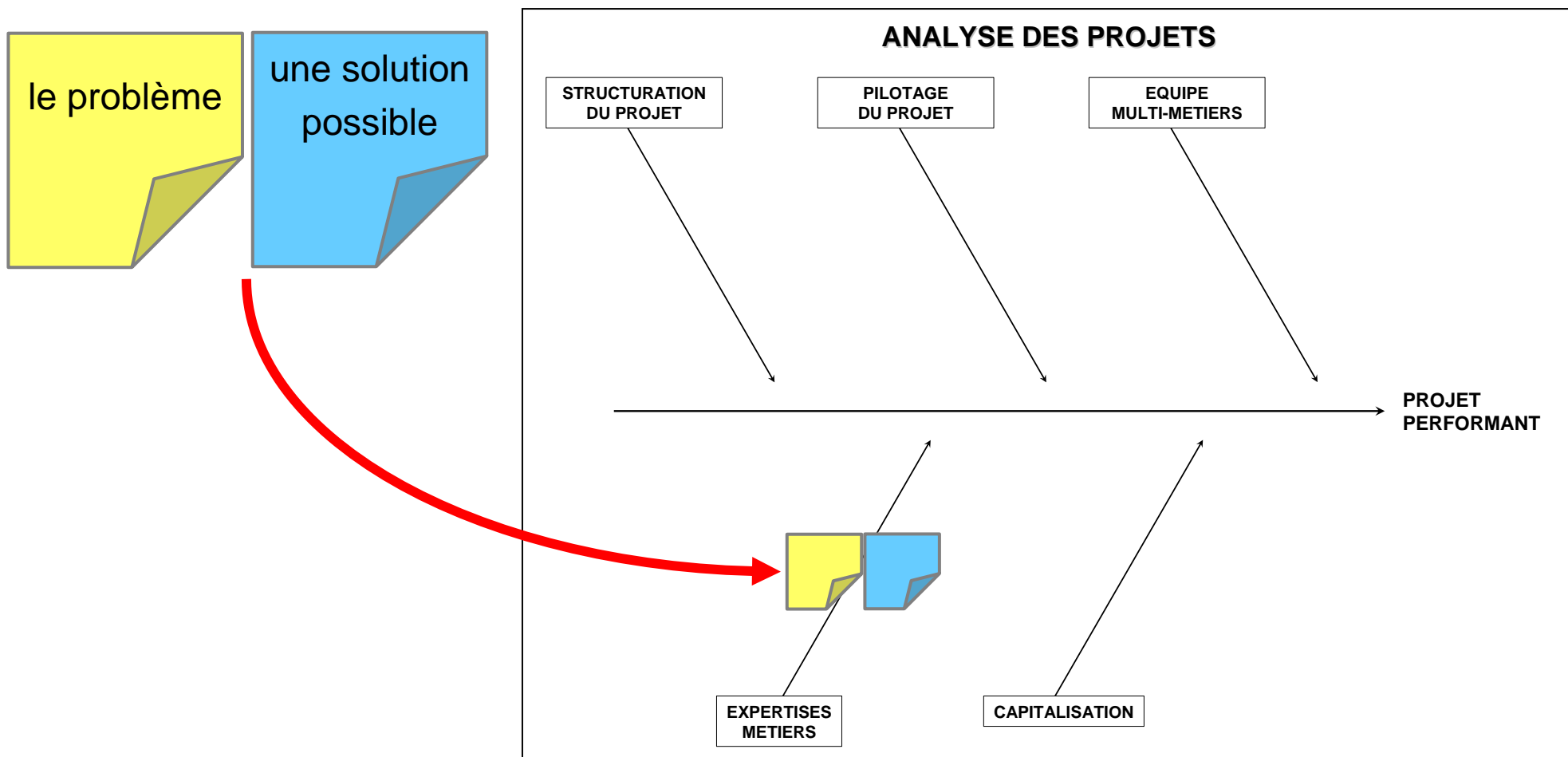
f. Directeur Qualité

Notre dernier développement a été un succès du point de vue performance : délais tenus, coût du produit non dépassé. Le soucis est arrivé lors de la mise sur la marché. Nous avons du retirer tous les produits, car une vitamine était en trop forte quantité, par rapport à la législation. Cette méconnaissance de la loi nous a coûté cher.

g. Responsable du Laboratoire

Nous avons des moyens de test très performants, et très coûteux. Pour amortir ces investissements, nous réalisons le plus de tests possible pour notre entreprise et aussi pour des entreprises extérieures. La mauvaise habitude des projets est de venir nous voir au dernier moment en prétendant que le test est ultra urgent

- Placez les post-its dans la bonne famille de causes :



ANALYSE DES RETOURS D'EXPERIENCES

STRUCTURATION
DU PROJET

PILOTAGE
DU PROJET

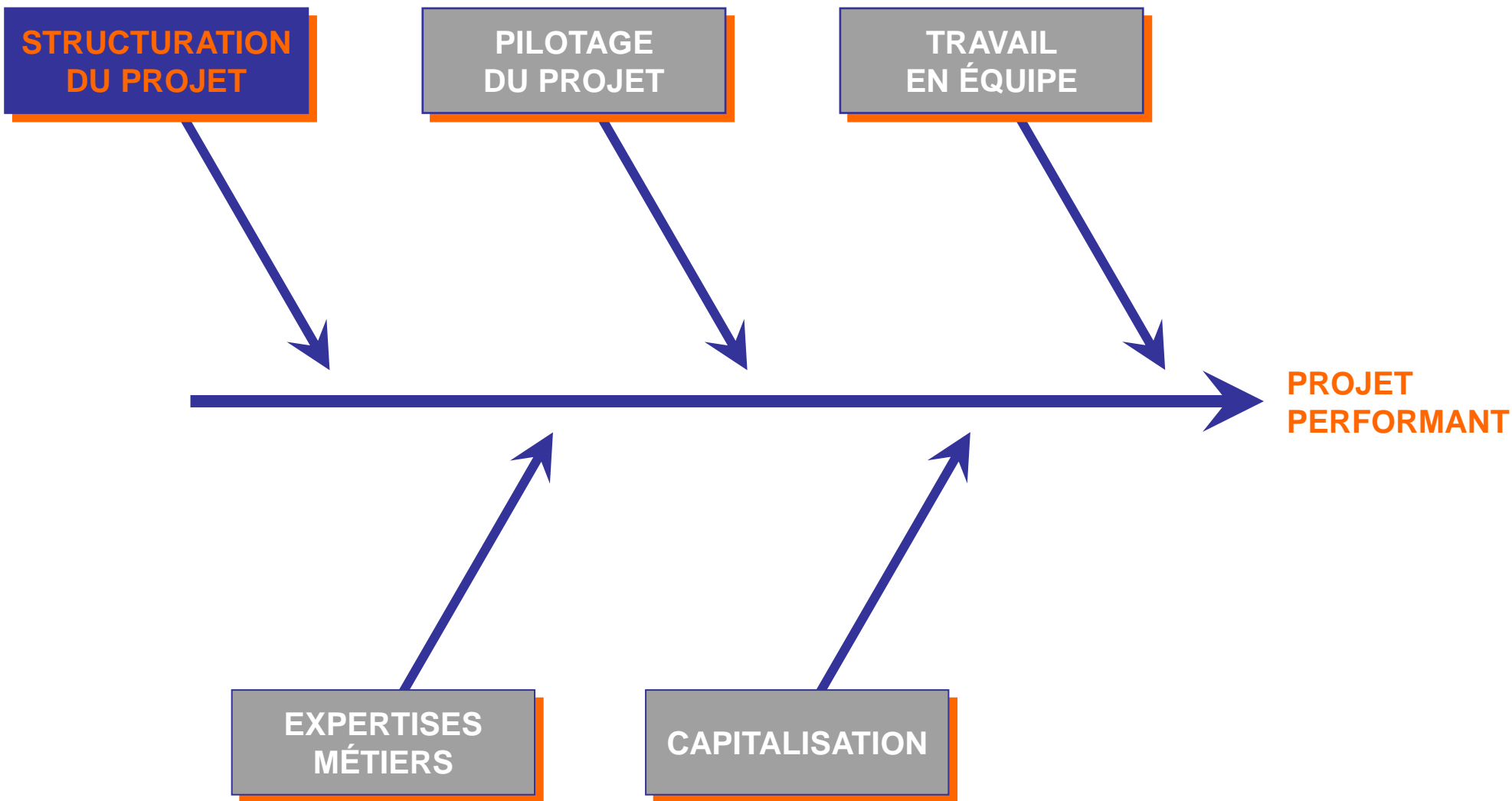
TRAVAIL
EN EQUIPE

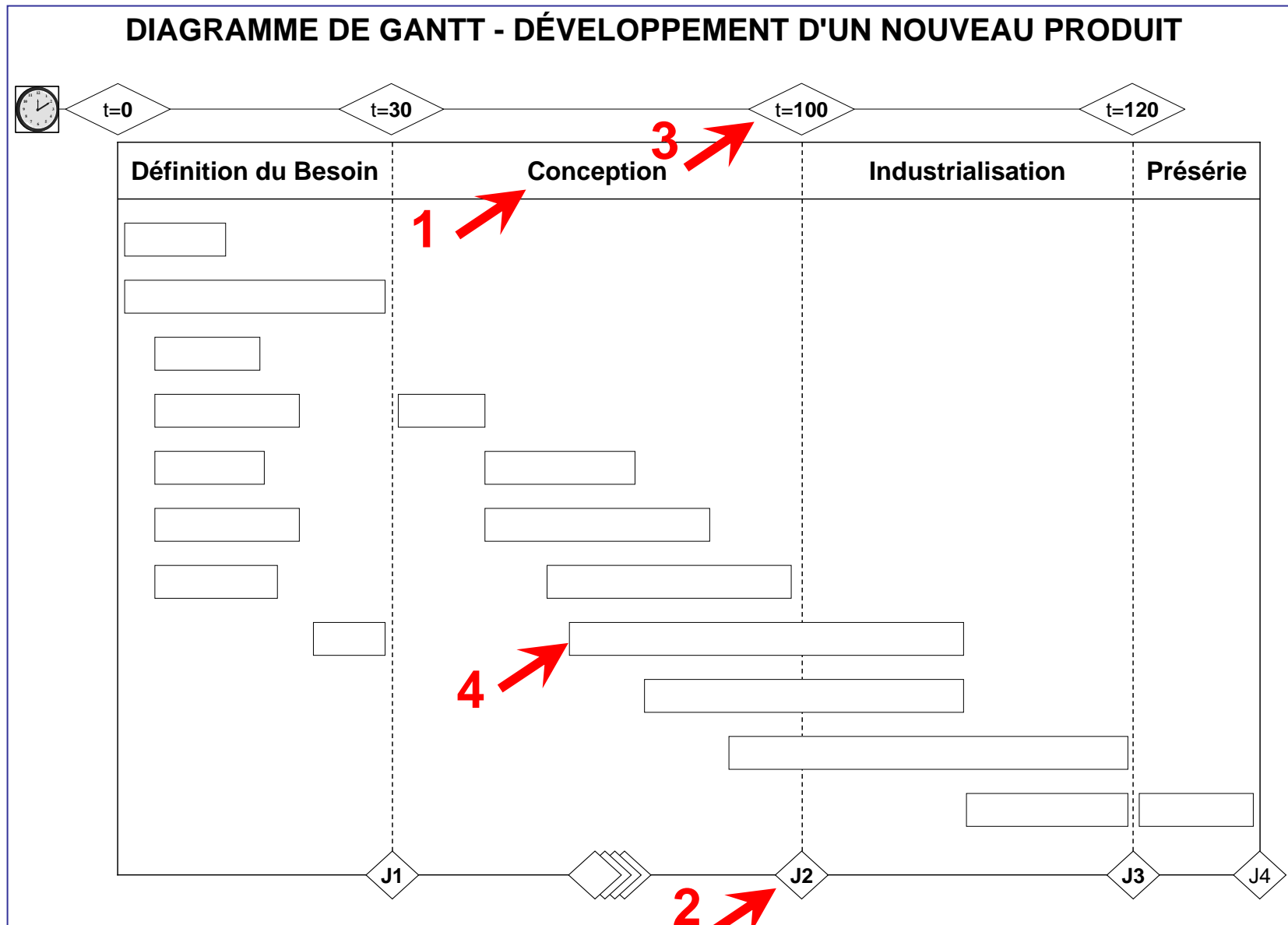
L'analyse des post-it permet
à l'animateur de sensibiliser
les participants aux écueils
majeurs en gestion de projet

PROJET
PERFORMANT

PROCESSUS
METIERS

CAPITALISATION





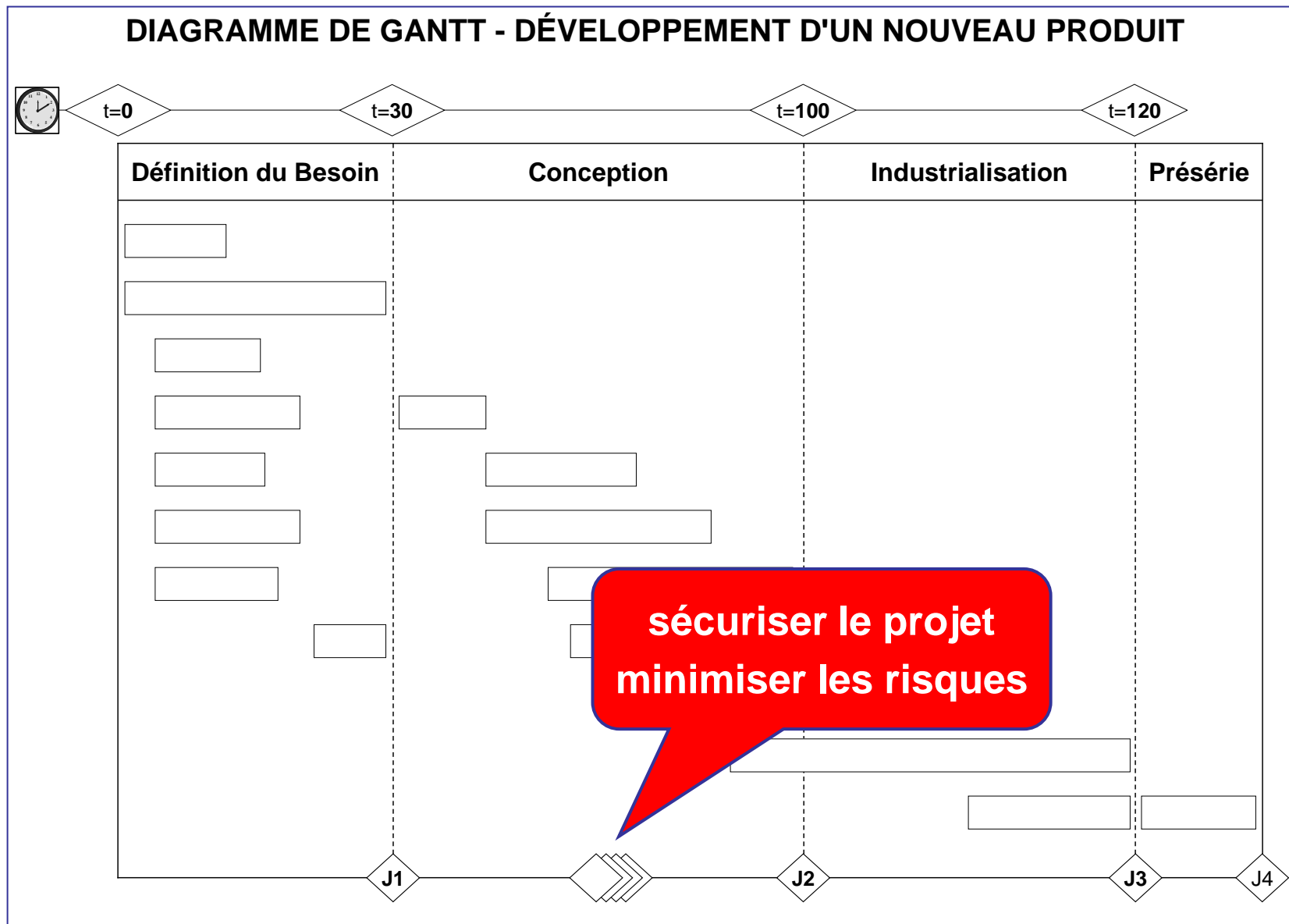
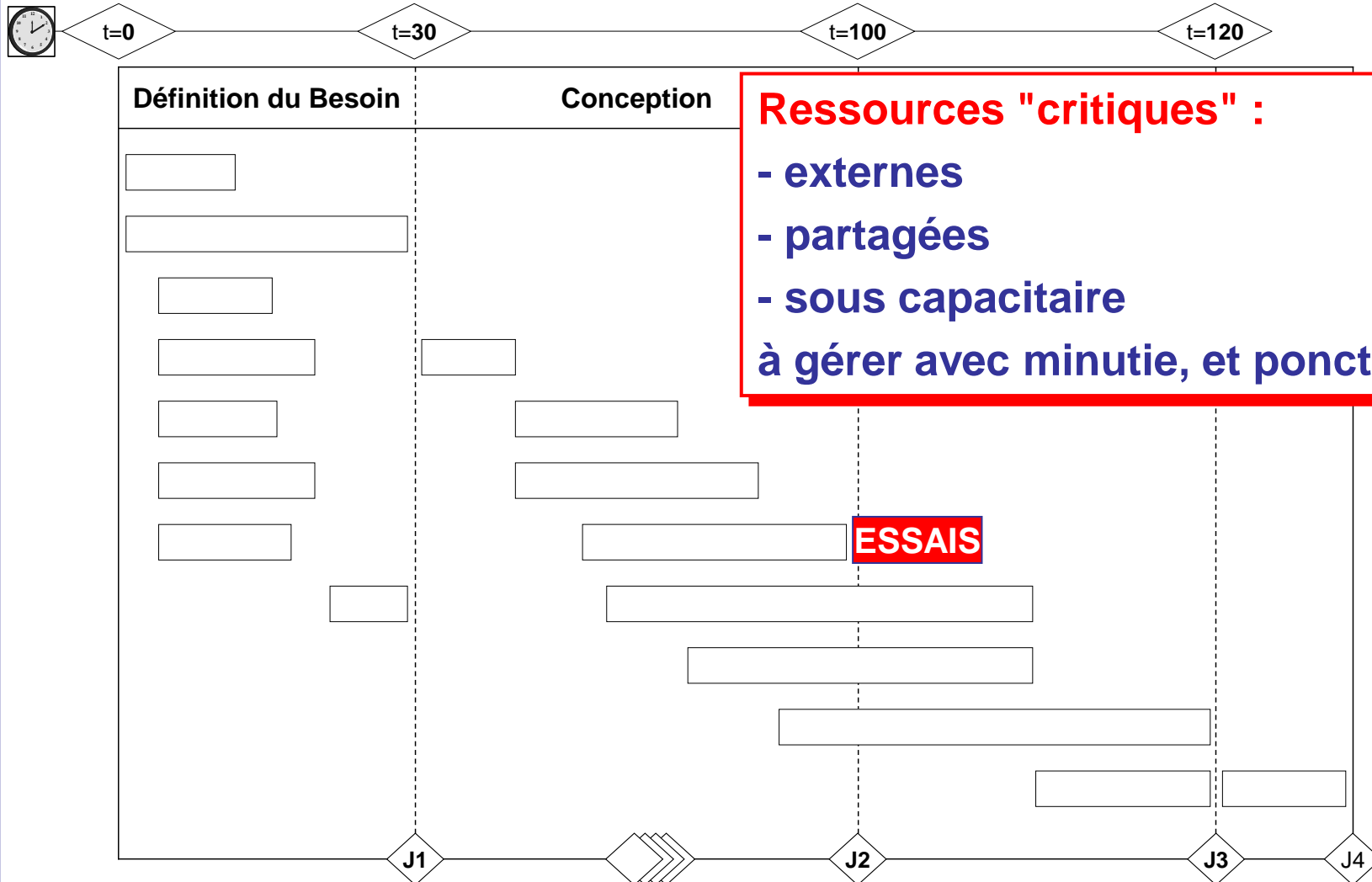
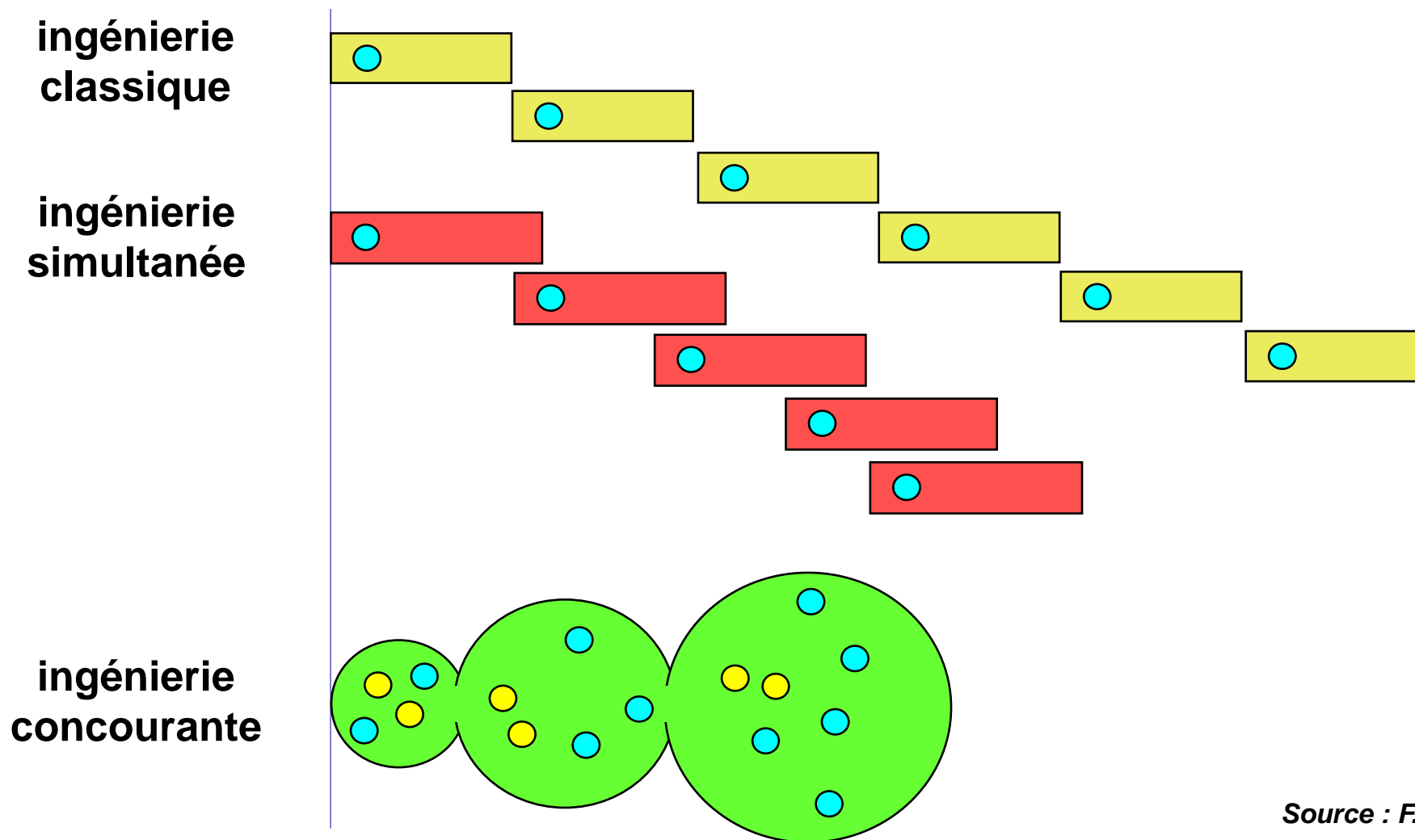
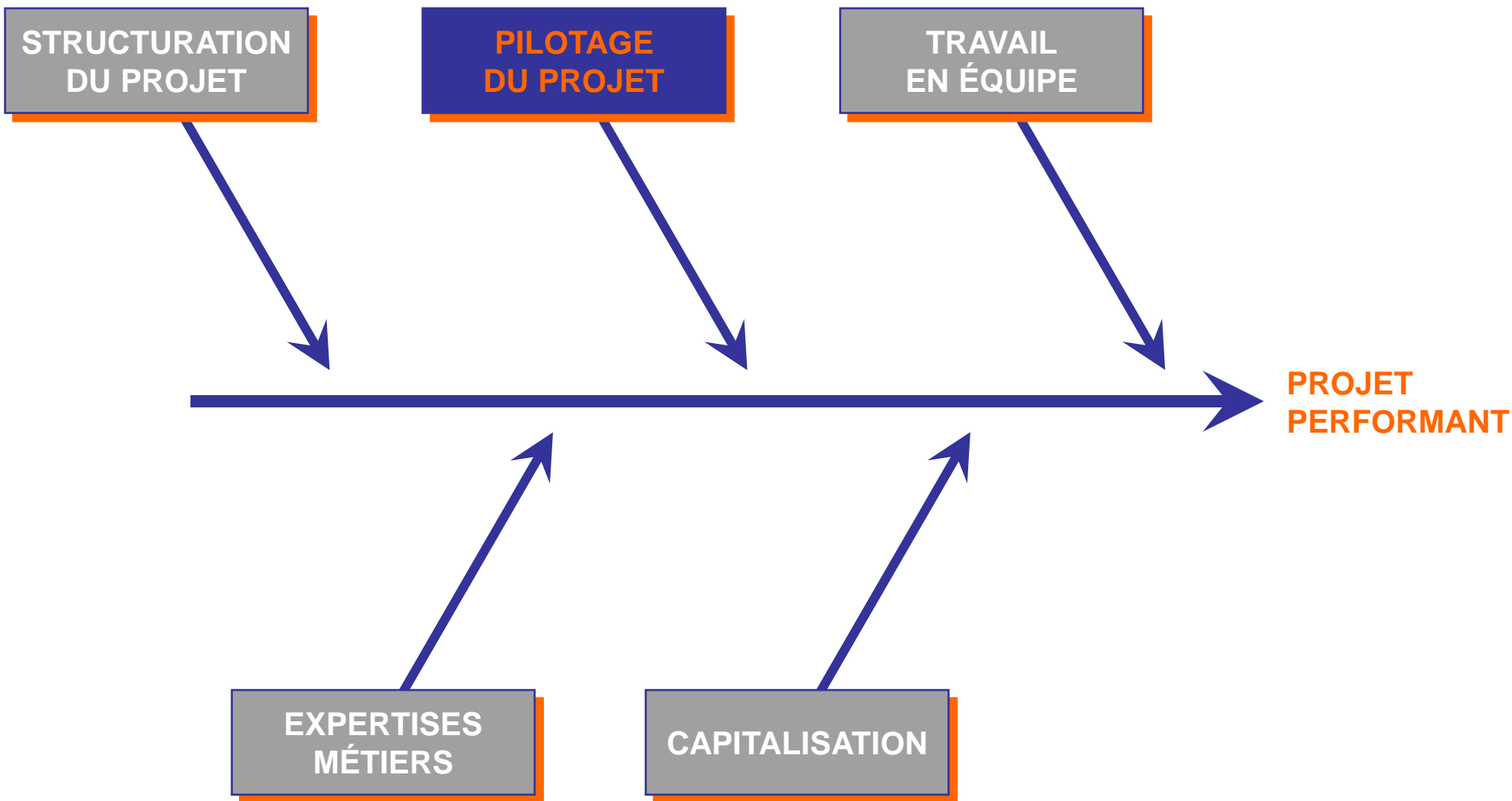


DIAGRAMME DE GANTT - DÉVELOPPEMENT D'UN NOUVEAU PRODUIT



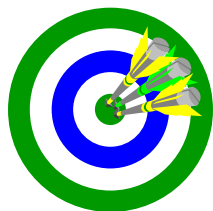


Source : F. JOLIVET



Quels indicateurs suivre ?

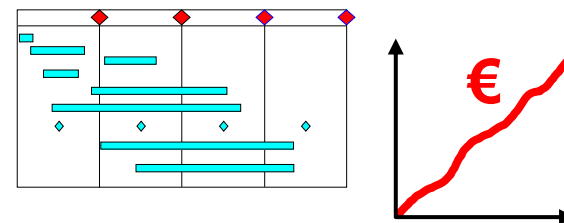
**performance
du produit**



**coût
prévisionnel du
produit**



**délais et coût
du projet**



**points durs
et plan d'action**



**risques
et plan d'action**

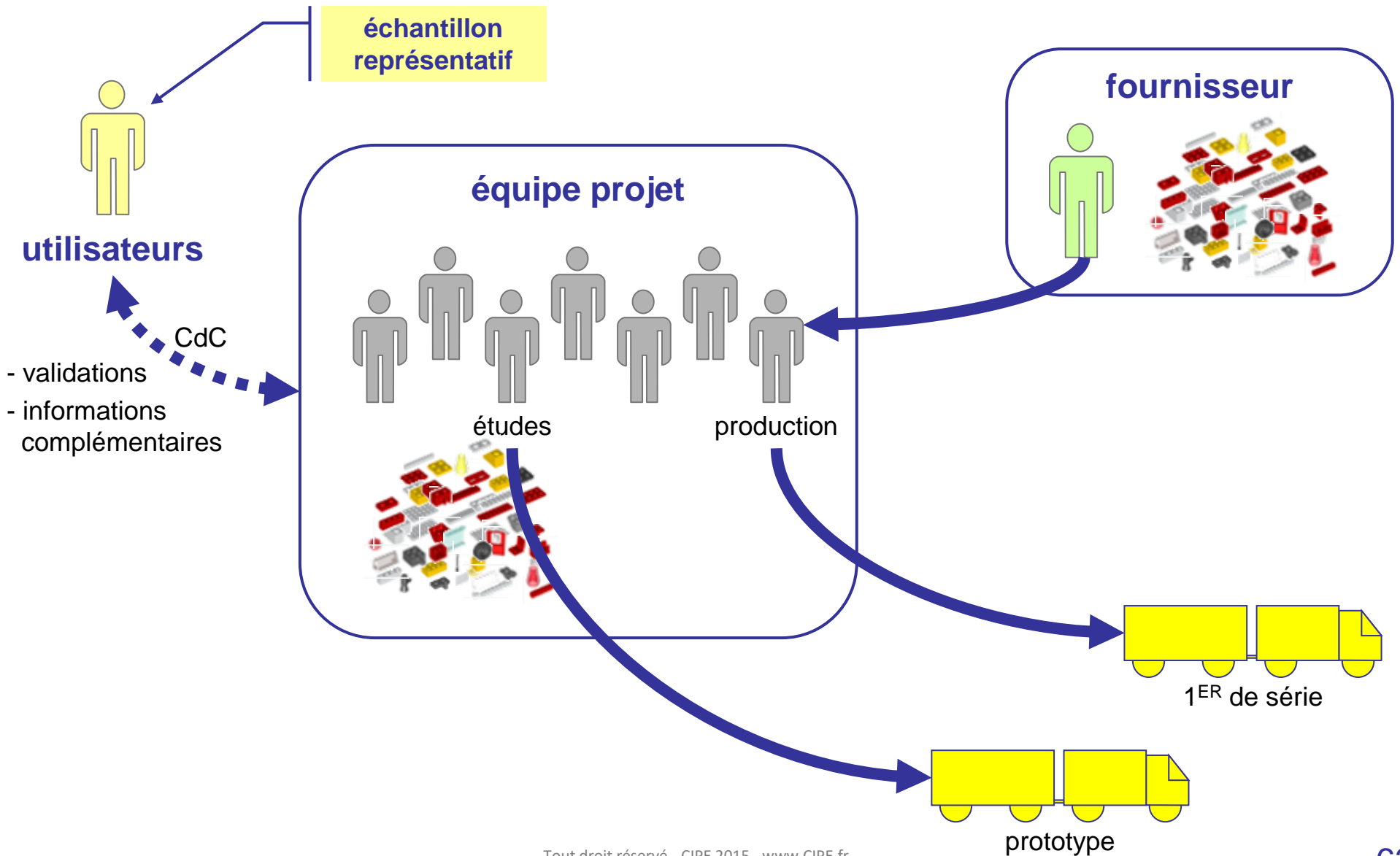


**opportunités
et plan d'action**



- 1. Présentation de la simulation**
- 2. Préparation de la simulation**
- 3. Simulation**
- 4. Débriefing**

- Votre entreprise a décidé de développer un ensemble "camion et remorque"
 - ce marché est estimé à une centaine d'exemplaires par an
 - vos concurrents travaillent également sur ce marché
- Il vous faut :
 - développer un prototype, qui sera validé par des utilisateurs potentiels
 - réaliser un premier de série (réalisé par votre service production), démontrant la capacité à produire en série le même ensemble
- dans un délai de 2h00, afin d'être le premier sur le marché
- avec un budget de 13500 euros
 - comprenant : matériaux, heures d'études, heures de production

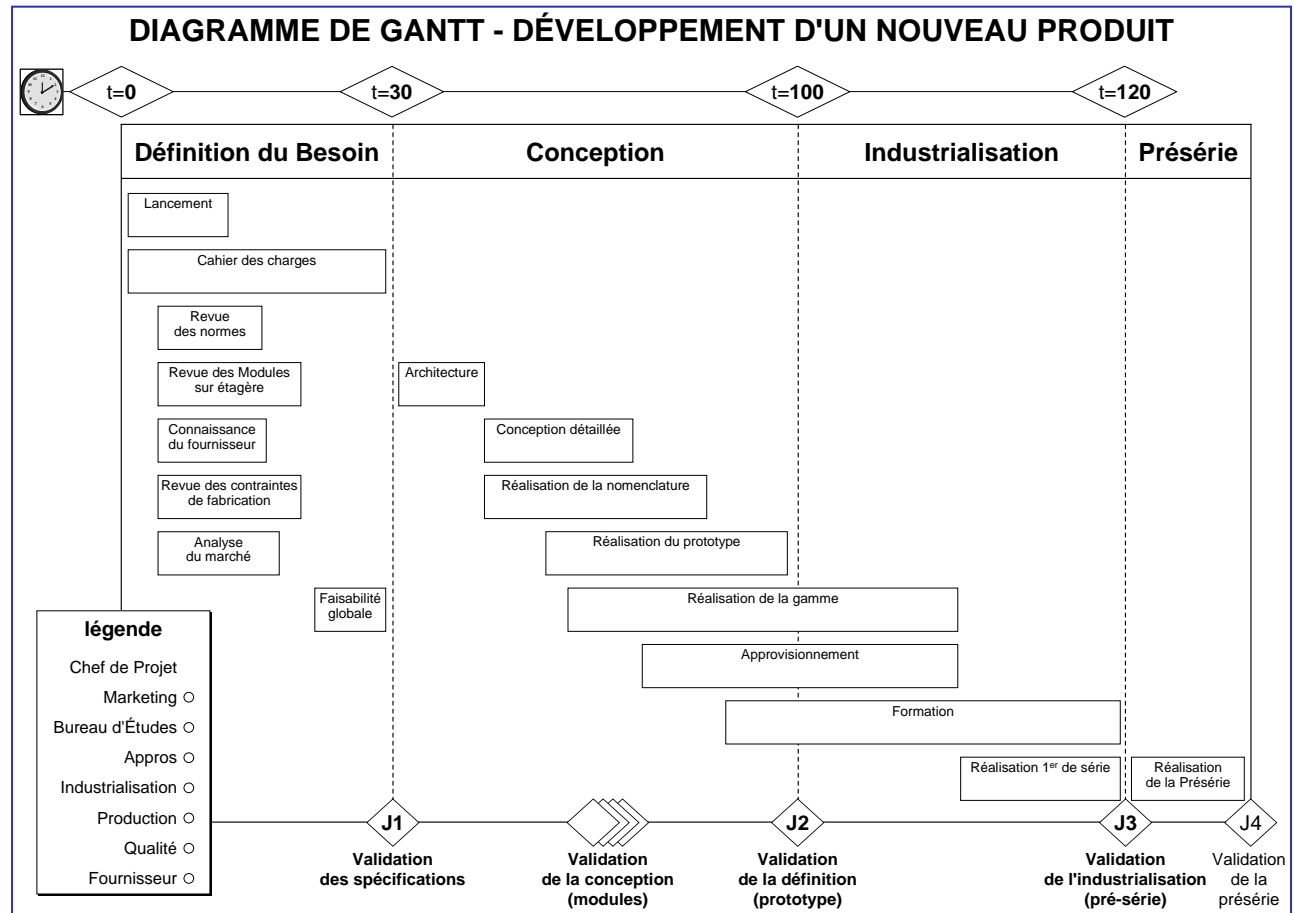


Les rôles de la simulation

EQUIPE 1		ROLES	EQUIPE 2	
		chef de projet		
		qualité		
		marketing		
		bureau d'études		
		appros		
		industrialisation		
		production		
		fournisseur		
animateur		client	animateur	

- Répartissez les ressources du projet à bon escient :

- Chef de Projet
- Marketing
- Bureau d'Études
- Appros
- Industrialisation
- Production
- Qualité
- Fournisseur



- Définition du "qui fait quoi" sur le diagramme de Gantt



- Comment calculer le coût du projet ?
 - valoriser les temps passés
 - valoriser les matériaux pour le prototype et pour le 1^{er} série

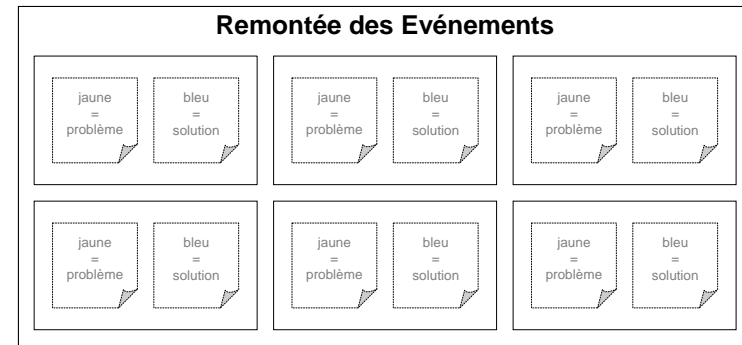
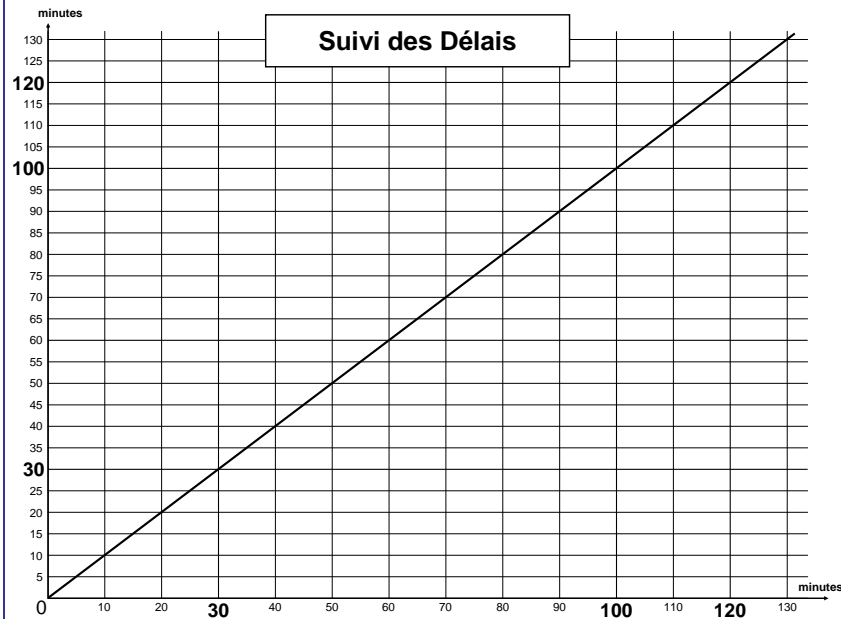
- Temps passés :
 - études = 50 €/min
 - production = 100 €/min

- Matériaux :
 - 3250 euros / produit

- Calcul des coûts :
 - coût du projet, et coût du produit

		CALCUL DES COUTS			
		à J0	à J1	à J2	à J3
Coût des Matières	2a				
Coût des Etudes	b				
Coût de Production	c				
Coût du Projet	=2a+b+c				
Coût du 1^{ER} de Série	=a+c				
Coût du Produit série (estimation)	=a+%c				

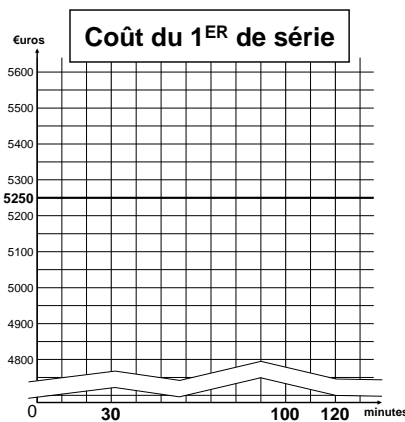
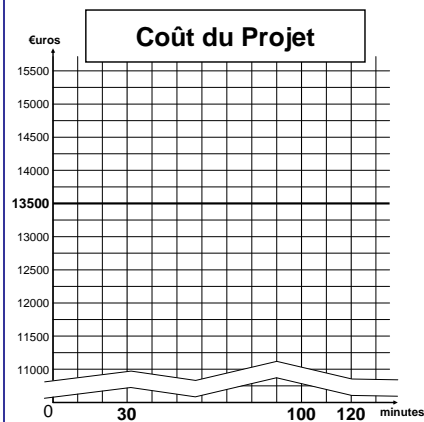
TABLEAU DE BORD - DÉVELOPPEMENT D'UN NOUVEAU PRODUIT



Points Durs	actions

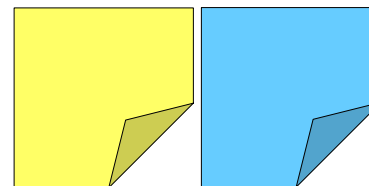
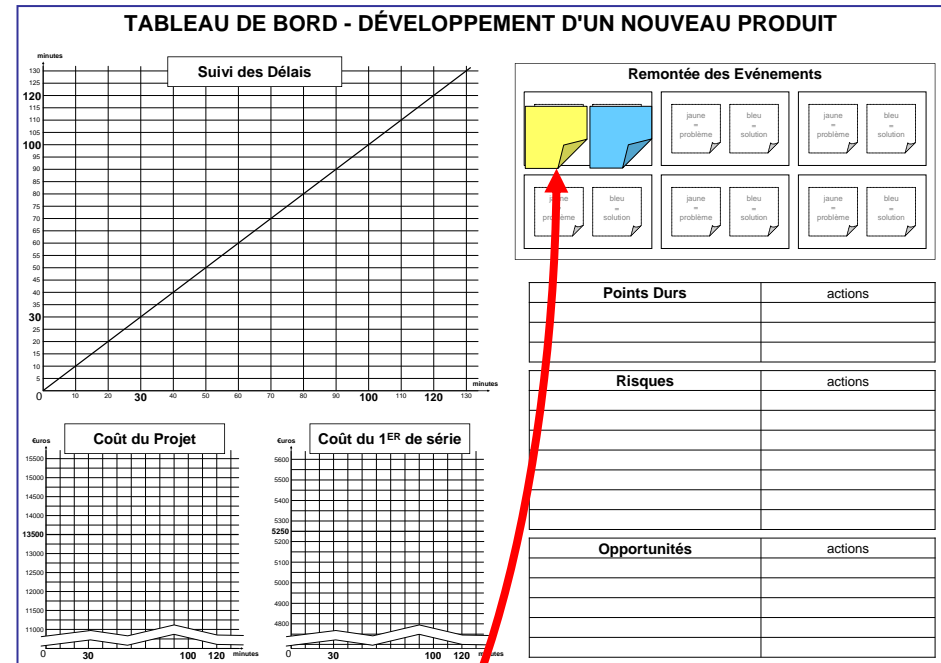
Risques	actions

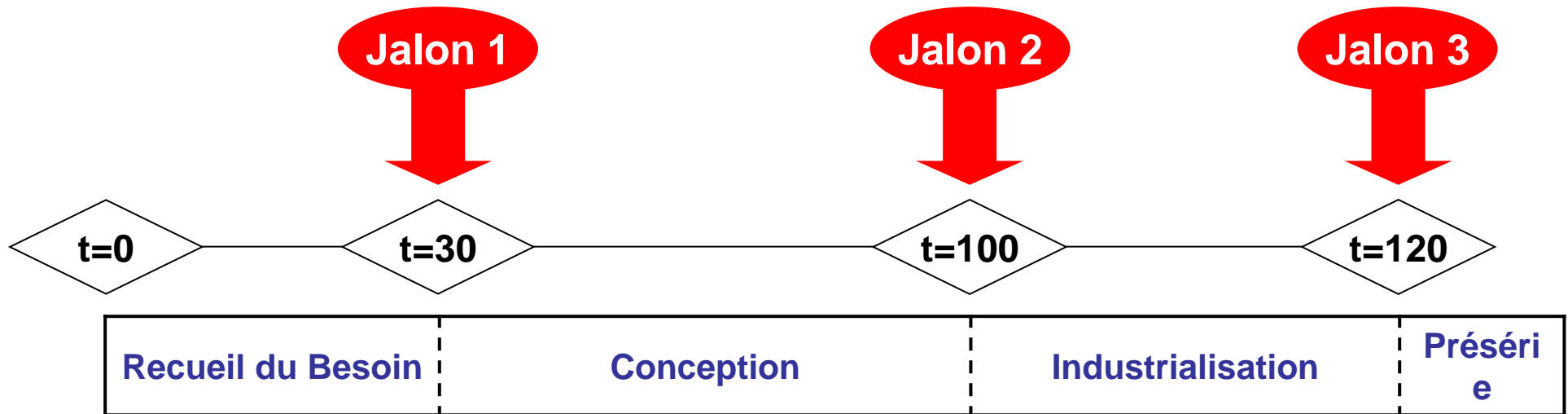
Opportunités	actions



- Durant la simulation :
 - vous recevez des e-mails
 - vous communiquez les infos aux autres, et proposez des actions le cas échéant

e-mail
=
information





- réunion animée par le Chef de Projet
- arrêt impératif des activités de développement
- arrêt du chrono

Les fiches de rôles

- Chef de Projet
- Commercial
- Bureau d'Études
- Appros
- Industrialisation
- Production
- Qualité
- Fournisseur

FICHE DE ROLE

CHEF DE PROJET



VOTRE POSTE

Dans cette simulation vous avez l'entière responsabilité du projet :

- vis-à-vis du client
- et vis-à-vis de la Direction de votre entreprise

VOTRE MISSION

1. Déroulement du projet

Un planning de Gantt a été défini pour le projet : il s'appuie sur les retours d'expériences passées, et est donc une garantie pour l'atteinte des performances.

Vous devez le respecter autant que possible : il incombe à la Qualité de vous aider sur ce point.

























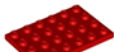




















2. Management de l'équipe projet

En tant que chef de projet, vous affectez les ressources et prenez les décisions qui vous semblent pertinentes pour votre projet.

Le Comité de Direction est l'instance de décision du projet ; il vous est supérieur.

3. Relations avec le client

C'est le Commerce qui manage la relation avec le client. Il est souhaitable de voir le client en présence du Commerce.

Liste des articles disponibles (visuel, référence, prix)		1 €		1 €		1 €		1 €		2 €	
		 rond 1x1	 rond 1x1	 carré plat 1x1	 carré plat 1x1	 gyro	 gyro	 calandre	 calandre	 plat 1x2	 plate 1x2
 plat 1x2 2 €	 plat 1x2 2 €	 lisse 1x4 15 €	 lisse 1x4 15 €	 plat 2x2 4 €	 plat 2x2 4 €	 plat 2x2 4 €					
 plat 2x3 6 €	 plat 2x3 6 €	 plat 2x3 6 €	 plat 2x4 8 €	 plat 2x4 8 €	 plat 2x4 8 €						
 plat 4x6 24 €	 plat 4x6 24 €	 plat 4x8 32 €	 plat 6x8 48 €	 équerre carrée 10 €							
 attache M 4 €	 attache F 8 €	 plot 5 €	 plot 5 €	 plot 5 €							
 barre 1x4 20 €	 barre 1x4 20 €	 barre 1x4 20 €	 barre 1x4 30 €								
 barre 1x10 50 €	 barre 2x2 20 €	 barre 2x2 20 €									
 barre 2x4 40 €	 barre 2x4 40 €										
 attache côté 15 €	 attache côté 15 €										
 barre 1x4 10 €											

- l'ensemble (camion + remorque) doit être en sécurité
- le camion contient une cabine pour 2 personnes et une plate-forme (type pick-up)
- le camion contient 2 places (2 sièges ; pas de banquette)
- le camion est équipé de ...
- Etc.

1. Présentation de la simulation
2. Préparation de la simulation
3. Simulation
4. Débriefing



C'est parti !!!

2h00

1h59



1h58

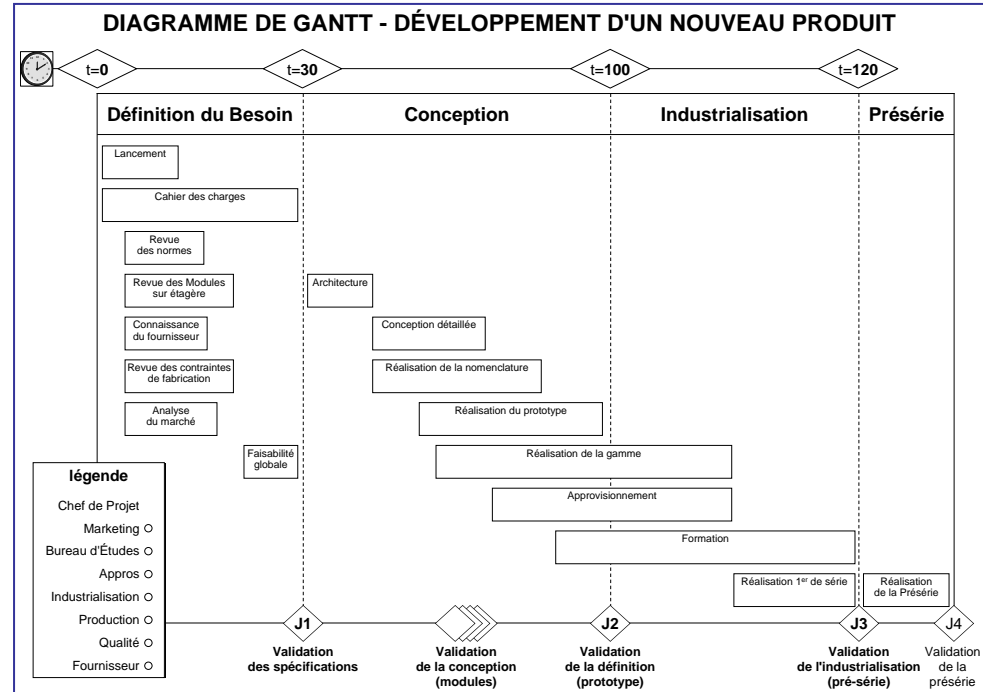
mail → **COMMERCE**

1h57

Etc.



1. Présentation de la simulation
2. Préparation de la simulation
3. Simulation
4. Débriefing



**PROCESSUS DE
DÉVELOPPEMENT**

**DÉCLOISON-
NEMENT**

**INGÉNIERIE
CONCOURANTE**

**INTÉGRATION
DU FOURNISSEUR**

TABLEAU DE BORD

**PILOTAGE
DES COÛTS**

**COÛT PROJET
COÛT PRODUIT**

**CONCEPTION À
COÛT OBJECTIF**

**PILOTAGE
DES DÉLAIS**

**DIAGRAMME
DE GANTT**

**RISQUES
& POINTS DURS**

OPPORTUNITÉS

JALONS

LIVRABLES

ÉQUIPE PROJET

**MANAGEMENT
DE LA RELATION
CLIENT**

Modalités d'utilisation de Plateau Projet, le jeu des Nouveaux Produits[®]

Diverses formules de mise en œuvre du jeu
sont possibles : *n'hésitez pas à nous contacter*

Contact : Nadia GHARBI
Tél. : 01 40 64 59 18
Mail : info@cipe.fr

- **Acquisition** du jeu :
 - Matériel
 - Licence d'utilisation
 - Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
 - Option de customisation du jeu à votre problématique
- Achat d'une **animation** du jeu :
 - Réalisée par un animateur du CIPE
 - Incluant le matériel mis en œuvre
 - Option de customisation de l'animation à votre problématique
- Le jeu peut être **customisé**, à divers niveaux :
 - Vocabulaire utilisé
 - Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
 - Ajout de concepts / chapitres
 - Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
 - Etc.

diaporama de présentation du jeu d'entreprise :



Un jeu de rôles pour comprendre et mettre en œuvre
les concepts et outils de l'agilité en gestion de projet



- Public concerné : Cadres, Encadrement, Opérationnels
 - Peu de connaissances préalables requises
- Taille du groupe : entre 8 et 20 personnes répartis en 4 équipes



- 2 jours, hors apports pédagogiques complémentaires
 - Fractionnement possible en plusieurs séances de 2h à 3h30.

Jour 1

- 1. le DNP* : définition et enjeux**
- 2. le Processus de DNP**
- 3. les Acteurs du DNP**
- 4. Simulation**

Jour 2

- 1. débriefing de la Simulation**
- 2. les Principes de la GPA**
- 3. Organisation de la GPA**
- 4. Outils de la GPA**
- 5. Conditions de réussite de la GPA**

* DNP : Développement de Nouveaux Produits

matin

étapes	durée	cumul
1) DNP : définition / enjeux	5'	5'
2) Processus DNP		
- étapes	10'	30'
- définition	10'	
- correction	10'	
3) Acteurs DNP		
- cartes	10'	15'
- correction	5'	
4a) Présentation de la simulation		
- introduction	10'	1h00'
- affectation des rôles		
4b) Préparation de la simulation		
- ressources	45'	1h20'
- coûts	15'	
- jalons	5'	
- prise de poste	15'	
4c) Simulation en mode "Classique"		
- définition du besoin	30'	1h00'
- jalon de fin	15'	
- conception	15'	

après-midi

étapes	durée	cumul
4d) Nouvelle méthode de travail		
- formalisation du constat	20'	1h30'
- apports méthodologiques (lots 15, sprints 20, indicateurs 15, tableau de bord 15, événements 5)	1h10'	
4e) Simulation des 1^{ers} Sprints en mode "Agile"		
- premiers sprints	20'	0h30'
- débriefing	10'	
4f) Simulation des Sprints suivants en mode "Agile"		
- sprints suivants (de 1h05 à 2h20)	1h15'	1h40'
- débriefings possibles inter Sprints	20'	
- débriefing à chaud de la simulation	5'	

matin

étapes		durée	cumul
1) Débriefing de la simulation			
- débriefing sur 4 thèmes	1h30'	1h40'	1h40'
- définition de la GPA, genèse	10'		
2) Principes de la GPA :			
- découverte des 8 principes	30'		
- analyse des 8 interviews (retours d'expérience)	30'	1h30'	3h10'
- moyens et conditions de mise en œuvre des 8 principes	30'		

après-midi

étapes		durée	cumul
2) Principes de la GPA (suite)			
- correction des moyens et conditions de mise en œuvre des 8 principes	40'	1h00'	1h00'
- débriefing (client, objectif GPA, lien DD)	20'		
3) Organisation de la GPA			
- release, sprints, backlog, revue de sprint (exercice, correction)	55'	1h15'	2h15'
- product owner, scrum master, équipe (exercice, correction)	20'		
4) Outils de la GPA			
- planification dynamique, timeboxing, scrum, ppc, planning poker	20'	20'	2h35'
5) Conditions de réussite de la GPA		30'	3h05'

1. le DNP : définition et enjeux

2. le Processus de DNP

3. les Acteurs du DNP

4. Simulation

"développer un nouveau produit / service" c'est :

- sous l'impulsion :
 - d'une volonté de l'entreprise (demande du marché)
 - ou d'une obligation légale
- traduire une idée
- en un produit (ou un service)
 - répondant aux exigences du marché (performances, qualité, coût, délai)
 - réalisable de manière récurrente
 - qui contribue à la pérennité de l'entreprise

1. le DNP : définition et enjeux

2. le Processus de DNP

3. les Acteurs du DNP

4. Simulation

- Les équipes ordonnent, de manière chronologique, les cartes représentant les étapes d'un processus de DNP



- Les équipes placent une carte définition en face de chaque étape



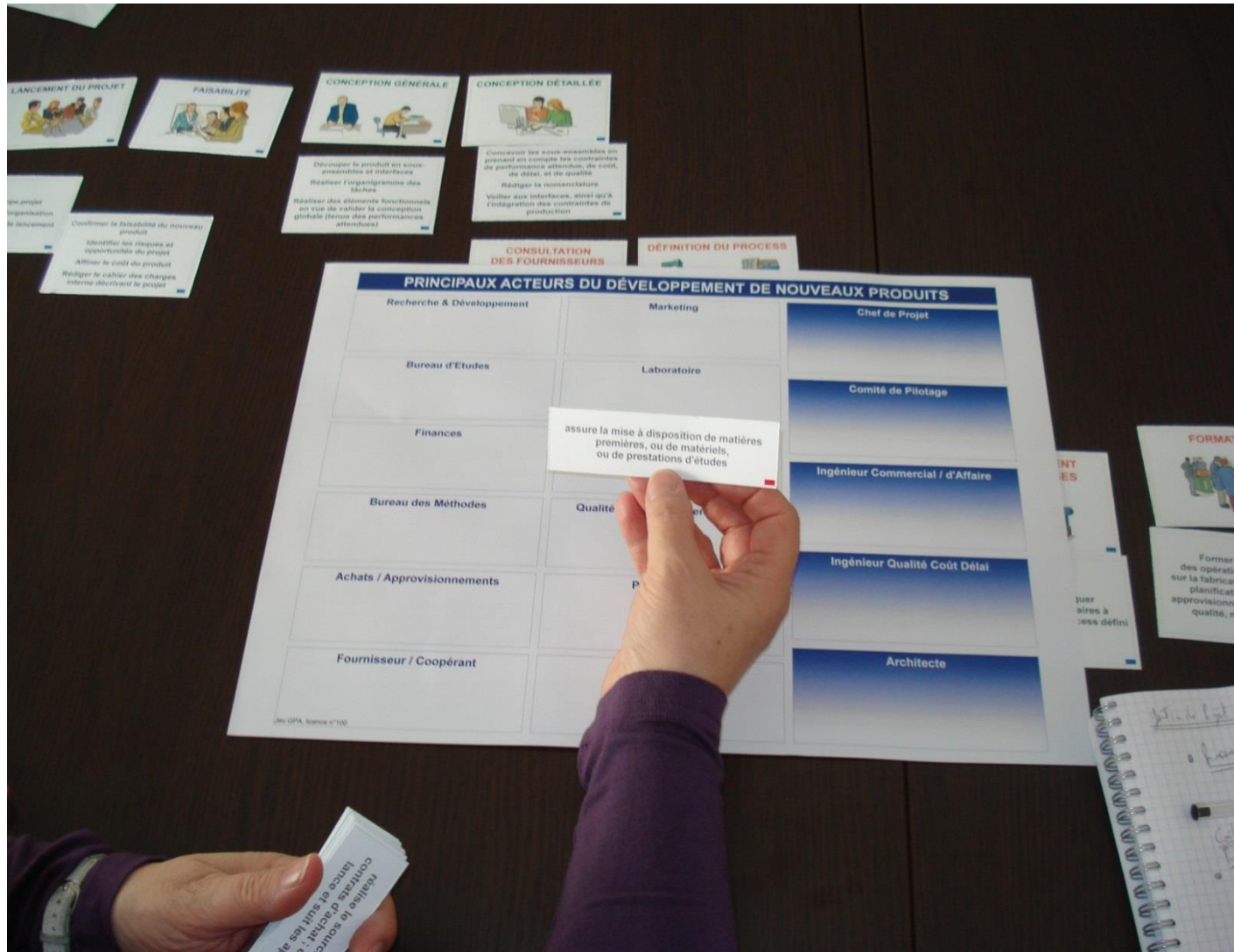
1. le DNP : définition et enjeux

2. le Processus de DNP

3. les Acteurs du DNP

4. Simulation

- Les équipes affectent les missions aux différents acteurs



1. le DNP : définition et enjeux

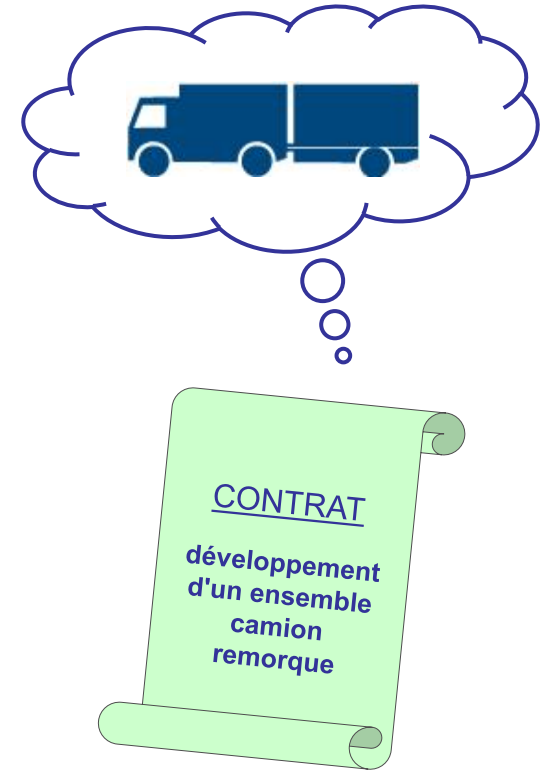
2. le Processus de DNP

3. les Acteurs du DNP

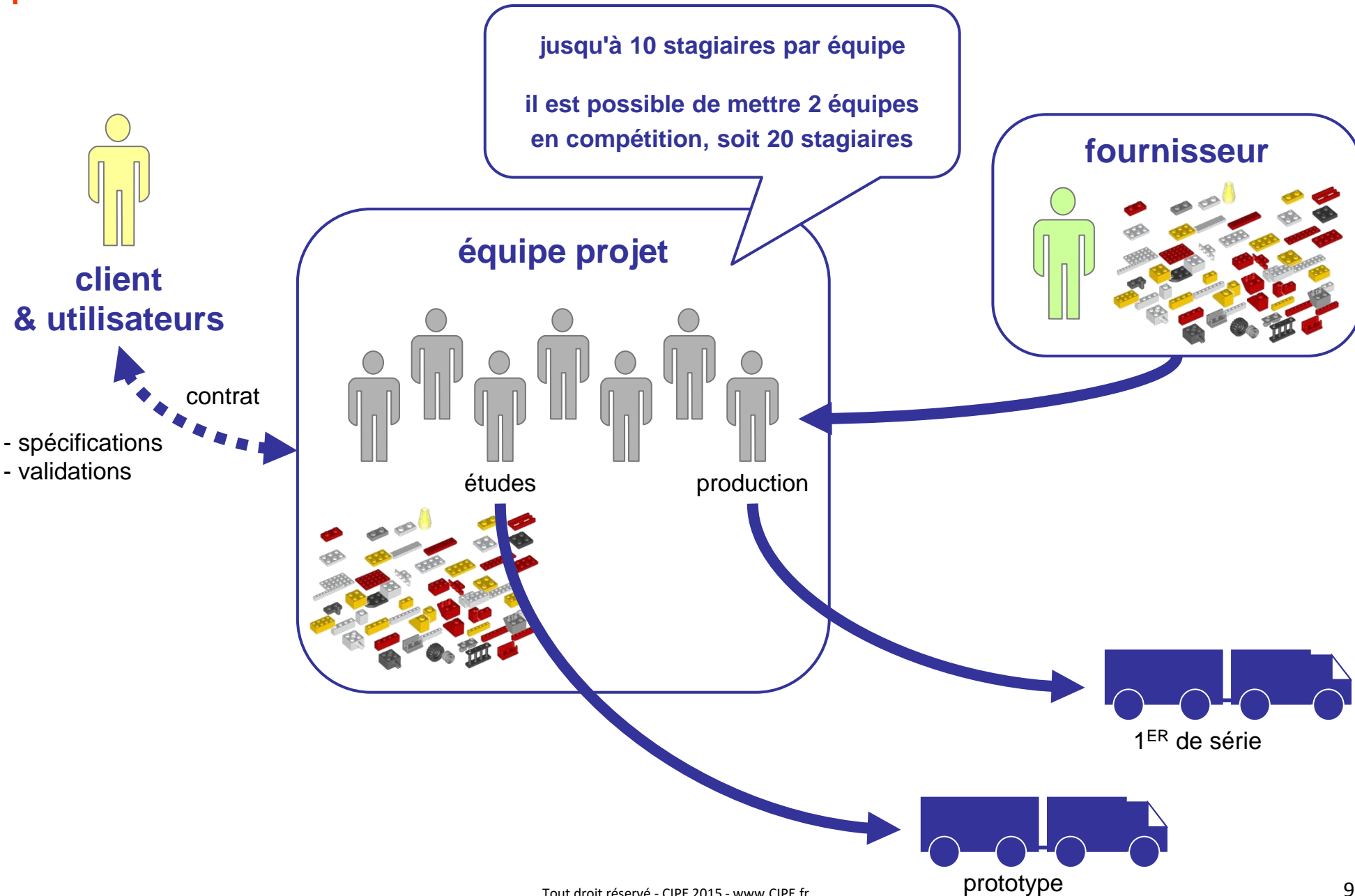
4. Simulation

- Vous avez gagné un important contrat de production d'un ensemble "camion et remorque"
 - Vous devez vous mettre d'accord sur la spécification avec votre client
 - Votre client demande un prototype et le 1^{er} de série :
 - le prototype sera validé par des utilisateurs potentiels
 - le 1^{er} de série sera réalisé par le service Production
 - Le contrat est d'un montant de **17.000 Euros**
 - La livraison du prototype et du 1^{er} de série est attendue **2h30 minutes** après le top
 - Un dépassement du délai de livraison entraînera une baisse du prix du contrat
 - **pénalité de 100 euros par minute de retard**

- Faites un profit



Contexte de la Simulation



- Définition du "qui fait quoi" sur le diagramme de Gantt



- Comment calculer le coût du projet ?
 - valoriser les matériaux pour le prototype et pour le 1^{er} série
 - valoriser les temps passés
 - valoriser les autres coûts

- Matériaux :
 - 3250 euros / produit
- Temps passés :
 - études = 50 €/min
 - production = 100 €/min
- Centre d'Essais :
 - uniquement pour le prototype
 - coût fixe = 500 euros

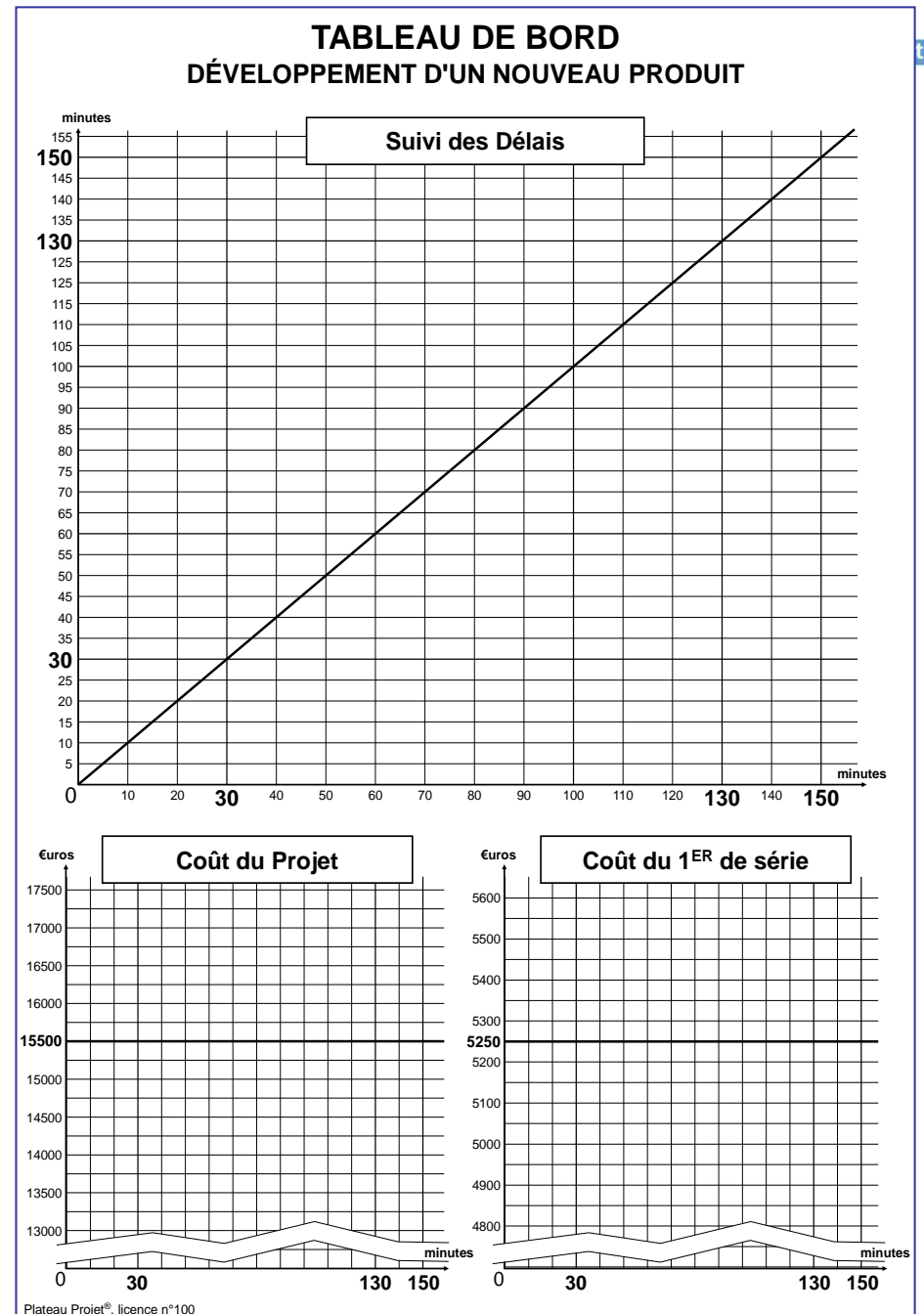
- Calcul des coûts :
 - coût du projet, et coût du produit

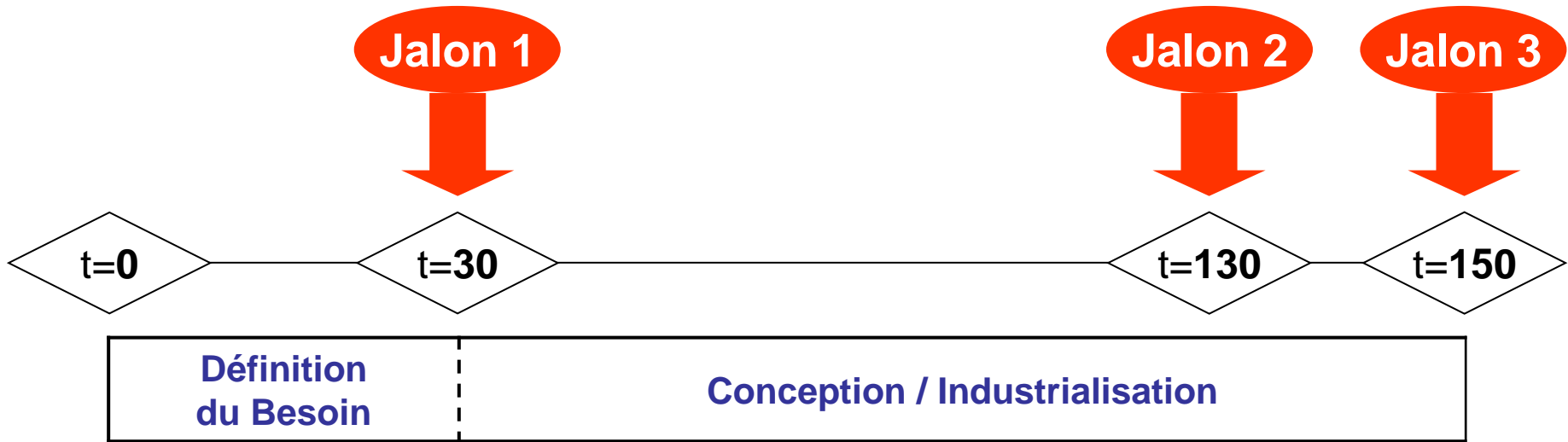
CALCUL DES COUTS		prévision à J0	révision à J1	révision à J2	révision à J3
Coût des Matières	2a				
Coût des Études	b				
Coût de Production	c				
Coût des Essais	d				
Coût du Projet	=2a+b+c+d				
Coût du 1^{ER} de Série	=a+c				
Coût du Produit série (estimation)	=a+%c				

Plateau Projet®, licence n°100

Tableau de bord : indicateurs

- suivi des délais
- suivi du coût du projet
- suivi du coût du produit (1^{ER} de série)





- réunion animée par le Chef de Projet / Qualité Projet
- arrêt **impératif** des activités de développement
- et arrêt du chrono

- Etudiez vos fiches de rôle

**Chef
de Projet**



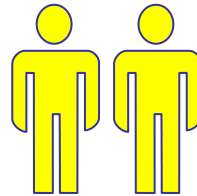
**H.Q.S.E
Qualité Projet**



**Ingénieur
d'Affaires**



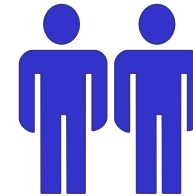
**Bureau
d'Etudes**



Appros

























































Indus



Fournisseur

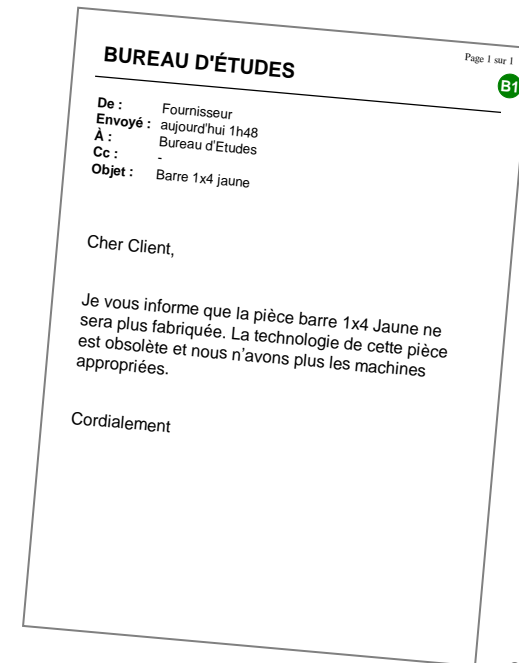


- Chacun explique, en une phrase, sa mission

Liste des articles disponibles (visuel, référence, prix)		 1 €	 1 €	 1 €	 1 €	 2 €	
		rond 1x1	rond 1x1	carré plat 1x1	carré plat 1x1	gyro	
		 2 €	 3 €	 3 €	 2 €	 2 €	
		gyro	calandre	calandre	plat 1x2	plat 1x2	
 2 €	 2 €	 15 €	 15 €	 4 €	 4 €	 4 €	 4 €
plat 1x2	plat 1x2	lisse 1x4	lisse 1x4	plat 2x2	plat 2x2	plat 2x2	plat 2x2
 6 €	 6 €	 6 €	 8 €	 8 €	 8 €	 16 €	
plat 2x3	plat 2x3	plat 2x3	plat 2x4	plat 2x4	plat 2x4	plat 2x8	
 24 €	 24 €	 32 €	 48 €	 10 €	 10 €		
plat 4x6	plat 4x6	plat 4x8	plat 6x8	équerre carrée	équerre carrée		
 4 €	 8 €	 5 €	 5 €	 5 €			
attache M	attache F	plot	plot	plot			
 20 €	 20 €	 20 €	 30 €	 30 €			
barre 1x4	barre 1x4	barre 1x4	barre 1x6				
 50 €	 20 €	 20 €	 20 €				
barre 1x10	barre 2x2	barre 2x2	barre 2x2				
 40 €	 40 €	 15 €					
barre 2x4	barre 2x4						
 15 €	 30 €						
attache côté							
 60 €							

- Un compteur affiche le temps écoulé à l'écran :
- Des mails sont envoyés aux acteurs du projet
 - ils sont analysés et traités
- Des réunions ont lieu à chaque jalon

0h00



Le client s'interroge ...

15 % du délai de développement

- Aucune nouvelle
- Aucune maquette
- Aucune opportunité d'ajuster



top départ

30 min

130 min

150 min

Définition du Besoin

Conception / Industrialisation

Lancement

Recueil des Spécifications

Revue des normes

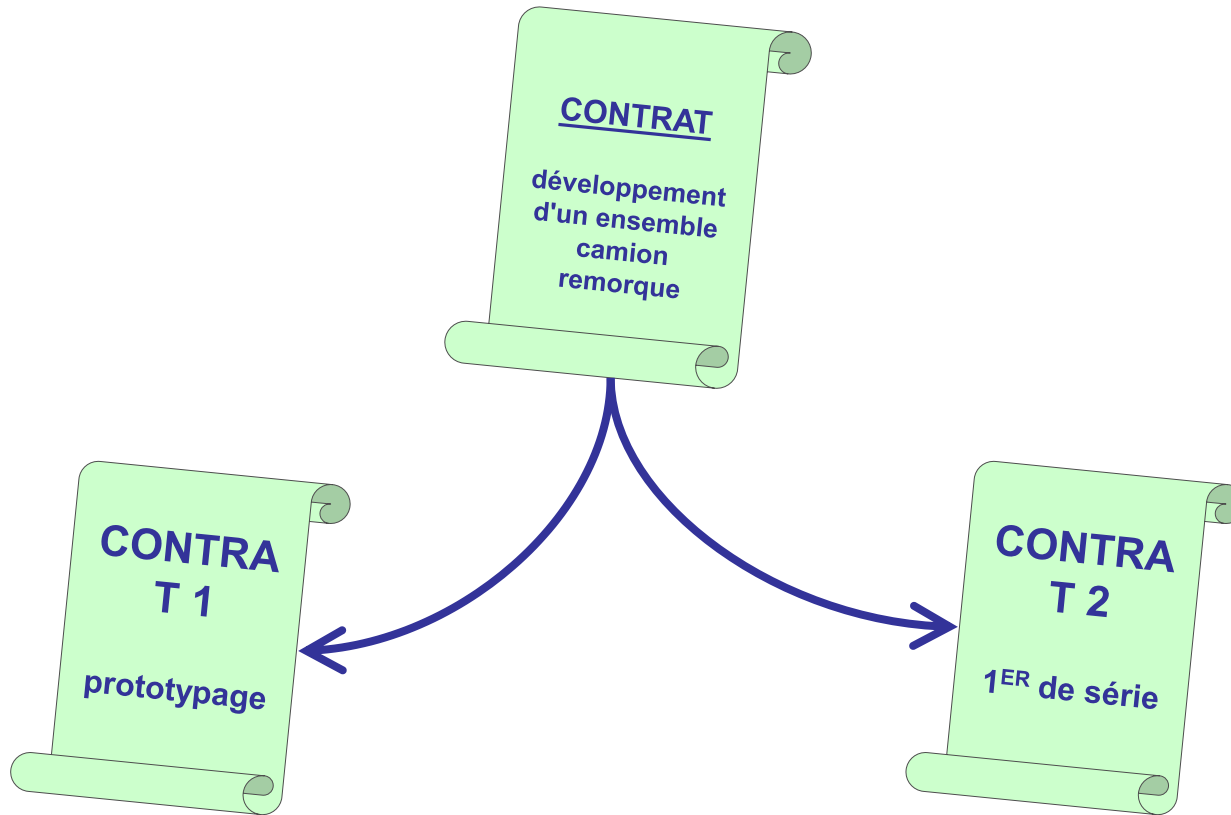
Conception globale

Conception détaillée

Réalisation du prototype

Réalisation de la nomenclature

Le client s'interroge et change sa demande



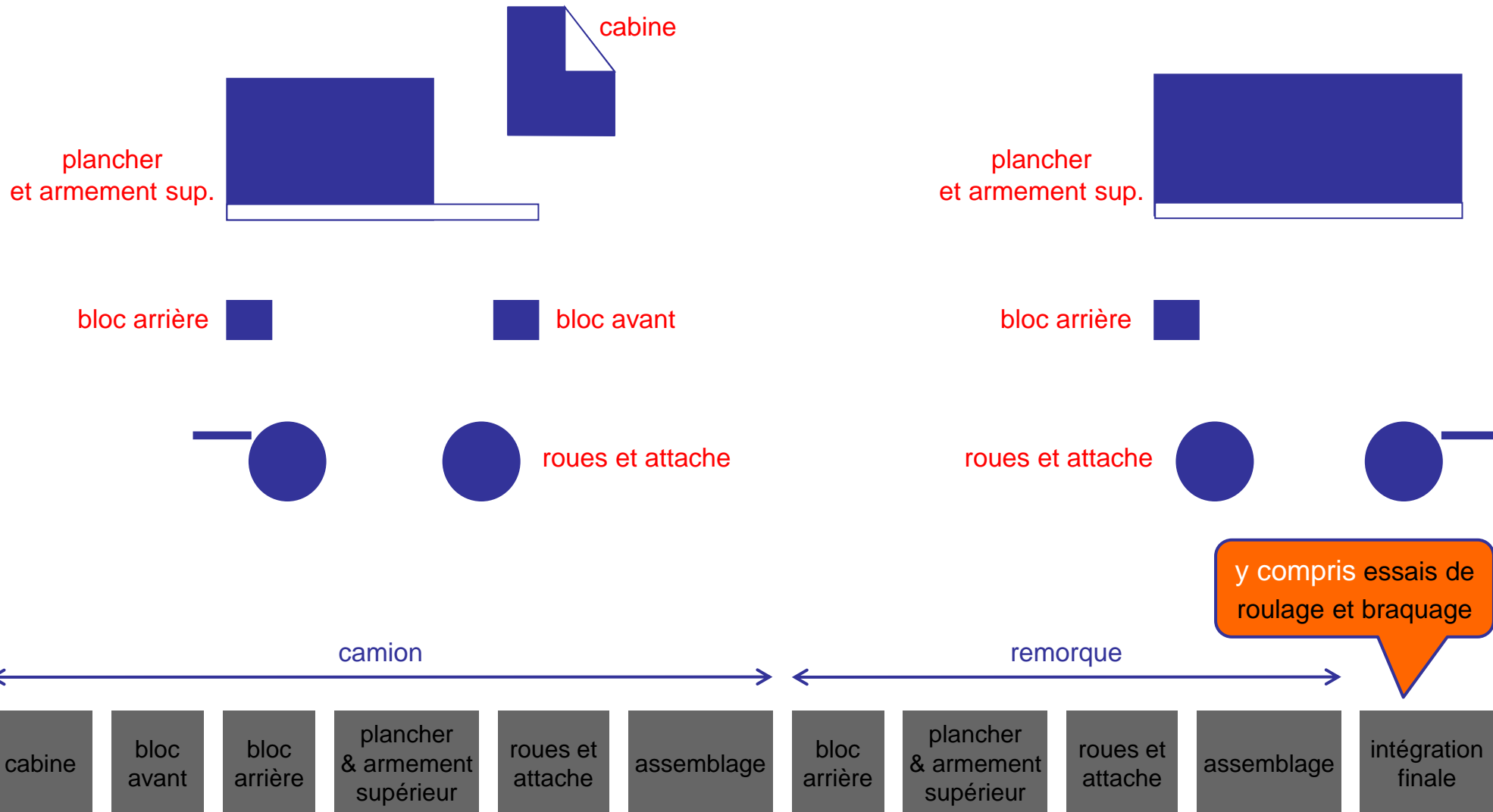
- 1 prototype
- avec sa nomenclature
- à t = 2h30 (150 minutes)

si le contrat 1 est satisfaisant

- 1^{ER} de série
- avec sa gamme opératoire

- Qu'est-ce qui ne fonctionne pas, ou mal ?
 - pas d'éléments à montrer au client
 - pas de rendez-vous réguliers avec le client
 - pas de formalisation pour partager les événements
 - pas de focalisation forte sur la conception
 - difficulté d'aborder le produit : par quoi commencer ?
- Qu'attend le client ?
 - sentir que le projet avance : point de rencontre, avancement avéré
- Pourquoi y a-t-il un écart avec notre méthode de travail ?

Nouvelle méthode de travail : organisation des LOTS



- Comment travailler sur chaque lot ?

1 lot = 1 SPRINT

3 étapes minutées

préparation

- objectif
- rôle de chacun
- données d'entrée
- risques et opportunités

réalisation

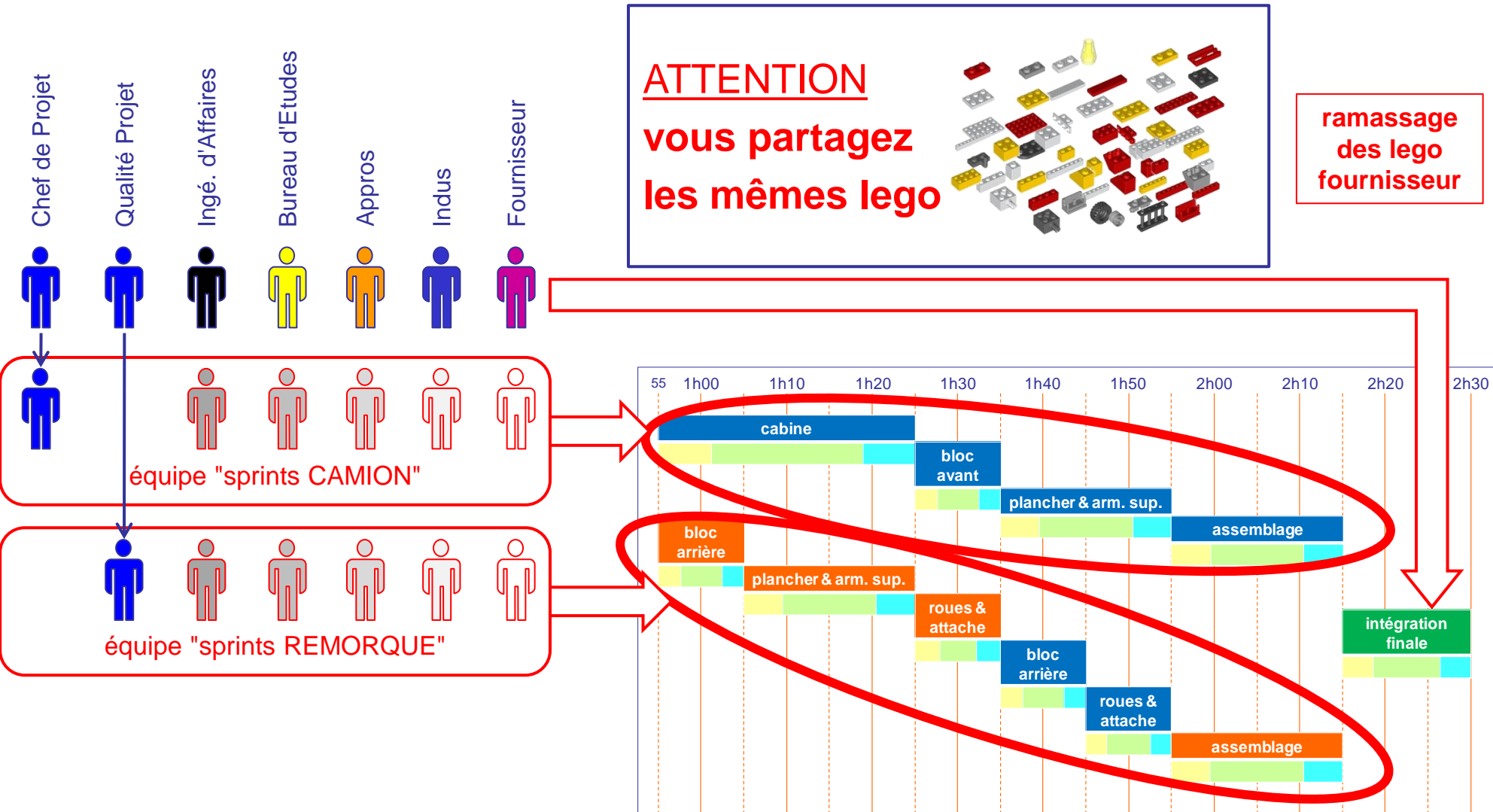
les efforts de tous se concentrent sur l'objectif

conclusion

- validation client
- boucle de retour
- indicateurs

Nouvelle méthode de travail : organisation de l'équipe

- Partagez vos ressources entre les deux groupes de sprints :



Nouvelle méthode de travail : nouveau tableau de bord

TABLEAU DE BORD DÉVELOPPEMENT D'UN NOUVEAU PRODUIT

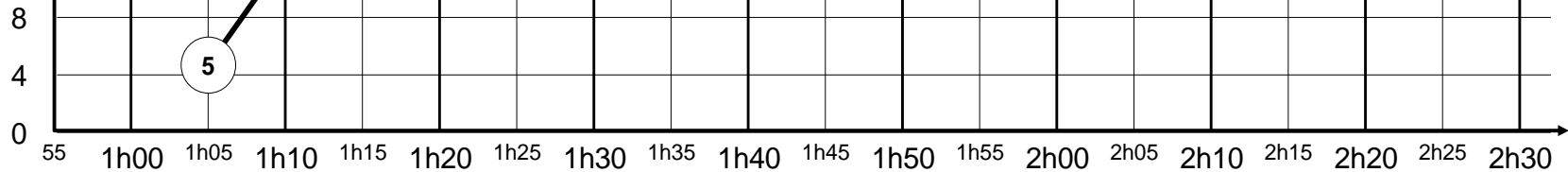
Nombre de points restant à réaliser

128
124

Burn Up Chart

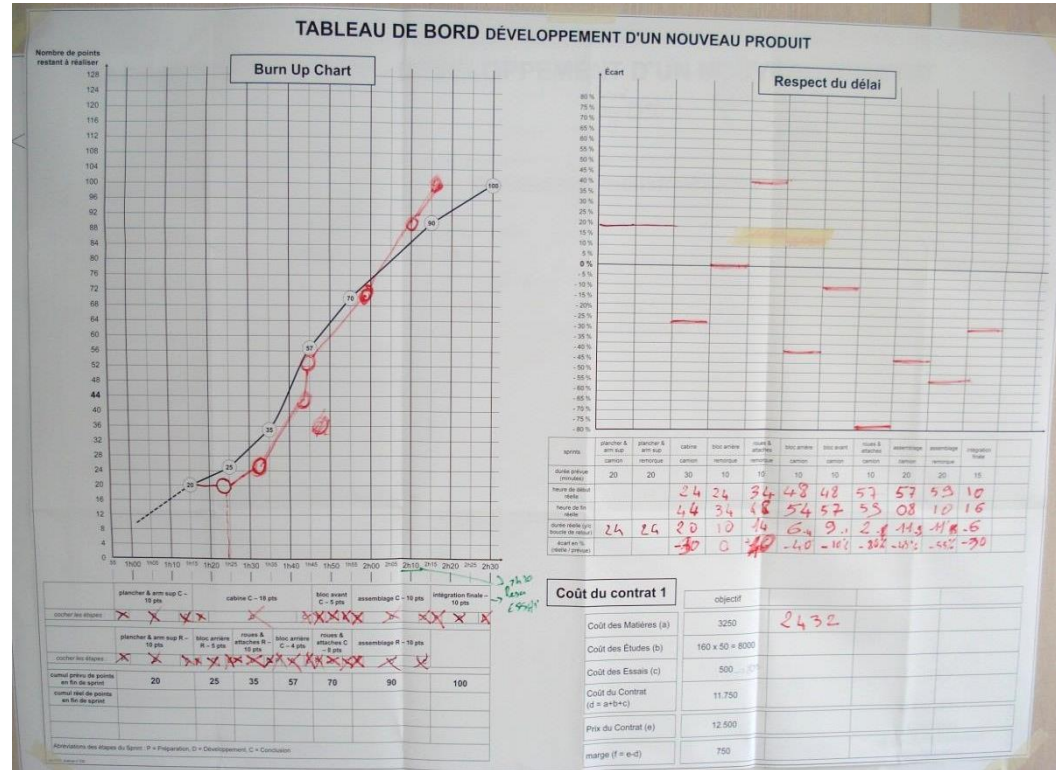
Écart

Respect du délai



	cabine C – 18 pts		bloc avant C – 5 pts	plancher & arm sup C – 10 pts		assemblage C – 10 pts	intégration finale – 10 pts
	bloc arrière R – 5 pts	plancher & arm sup R – 12 pts	roues & attaches R – 8 pts	bloc arrière C – 4 pts	roues & attaches C – 8 pts	assemblage R – 10 pts	
cumul prévu de points en fin de sprint	5	35	48	52	70	90	100
cumul réel de points en fin de sprint							

La simulation en Gestion de Projet Agile



1. débriefing de la Simulation

2. les Principes de la GPA

3. Organisation de la GPA

4. Outils de la GPA

5. Conditions de réussite de la GPA

- 1) Y a-t-il des grandes différences entre les 2 ensembles camion-remorque ?
 - pour quelles raisons ?
- 2) Quels enseignements de la simulation ?
 - sur l'aspect technique
 - sur l'aspect humain
- 3) Quelles sont vos préconisations si c'était à refaire ?
Que feriez-vous différemment ?
- 4) Quels sont les écarts entre le jeu et la réalité ?

Débriefing de la simulation

	IGNORANCE	DÉCOUVERTE	APPLICATION	APPROPRIATION
1 Objectifs	aucun besoin de définir les objectifs	des membres de l'équipe ont demandé quels étaient les objectifs	quelques tentatives de définition d'objectifs qui n'ont pas été compris par toute l'équipe	les objectifs sont parfaitement définis et partagés par toute l'équipe ; ils servent de réfé
2 Déclinaison des objectifs	aucune demande de déclinaison des objectifs : seul l'objectif final de fin de projet importe	des membres de l'équipe ont demandé quels étaient les objectifs à court terme	certaines objectifs (coût, délai, ...) ont été déclinés sur le court terme	les objectifs à court terme sont r
3 Planification fine	seule la planification globale existe ; seuls les grands jalons (J1, J2, J3) sont suivis	des membres de l'équipe ont demandé quelles étaient leurs activités à court terme, et le timing pré	quelques objectifs ont été défini	
4 Définition des Parties Prenantes	la notion de Partie Prenante n'a jamais été évoquée			
5 Partage Entraide	chacun travaille sur son rôle sans se soucier des autres			
6 Équipe intégrée	seuls les membres de l'entreprise figurent dans l'équipe	certaines n'ont demandé		
7 Innovation	la notion d'innovation n'a été évoquée			
8 Développement Durable	la notion de Développement Durable			

exemple de support d'aide au débriefing

1. débriefing de la Simulation

2. les Principes de la GPA

3. Organisation de la GPA

4. Outils de la GPA

5. Conditions de réussite de la GPA

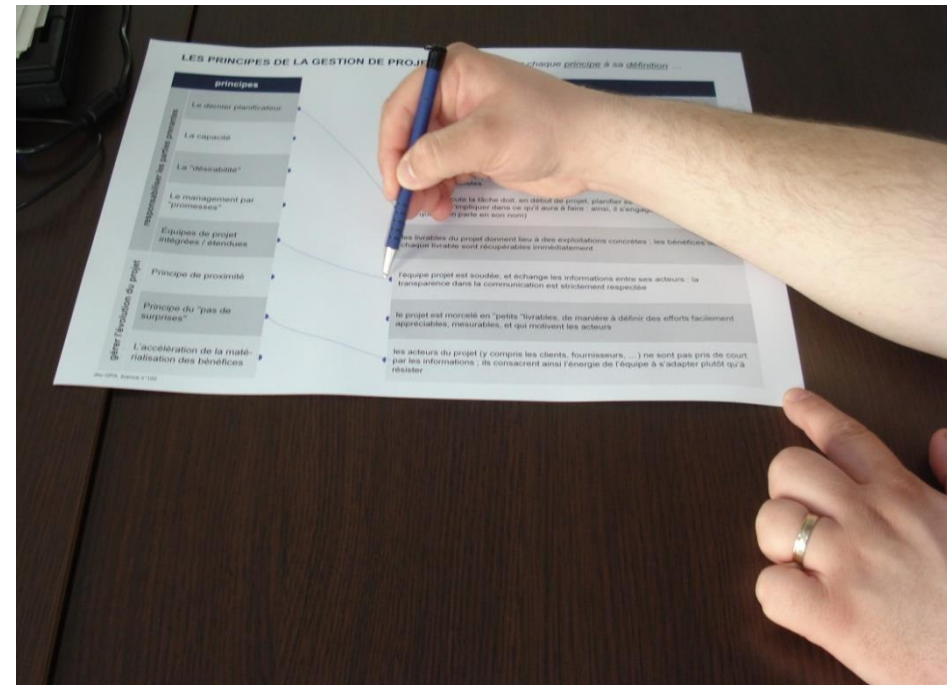
- Reliez chaque principe à sa définition :

LES PRINCIPES DE LA GESTION DE PROJET AGILE *rattachez chaque principe à sa définition ...*

principes		définitions
responsabiliser les parties prenantes	Le dernier planificateur	<ul style="list-style-type: none"> ce principe repose sur deux points : <ul style="list-style-type: none"> - l'effort réalisé doit être corrélé à la performance atteinte, en terme de gain personnel - le gain escompté doit être important pour l'acteur
	La capacité	<ul style="list-style-type: none"> l'équipe projet comporte non seulement les intervenants classiques, mais aussi les clients, les fournisseurs, ainsi que l'ensemble des parties intéressées
	La "désirabilité"	<ul style="list-style-type: none"> chacun a confiance dans sa capacité à réaliser les activités qui l'incombent : tant au niveau de la charge de travail qu'au niveau technique (compétence) et de sa connaissance du projet et de sa contribution personnelle ; les activités à réaliser doivent être réalistes
	Le management par "promesses"	<ul style="list-style-type: none"> celui qui exécute la tâche doit, en début de projet, planifier sa tâche, énoncer ses contraintes, s'impliquer dans ce qu'il aura à faire : ainsi, il s'engage fortement (au lieu que quelqu'un parle en son nom)
	Équipes de projet intégrées / étendues	<ul style="list-style-type: none"> les livrables du projet donnent lieu à des exploitations concrètes ; les bénéfices de chaque livrable sont récupérables immédiatement
gérer l'évolution du projet	Principe de proximité	<ul style="list-style-type: none"> l'équipe projet est soudée, et échange les informations entre ses acteurs : la transparence dans la communication est strictement respectée
	Principe du "pas de surprises"	<ul style="list-style-type: none"> le projet est morcelé en "petits" livrables, de manière à définir des efforts facilement appréciables, mesurables, et qui motivent les acteurs
	L'accélération de la matérialisation des bénéfices	<ul style="list-style-type: none"> les acteurs du projet (y compris les clients, fournisseurs, ...) ne sont pas pris de court par les informations ; ils consacrent ainsi l'énergie de l'équipe à s'adapter plutôt qu'à résister

Jour 2 : Les principes de la GPA 1/3

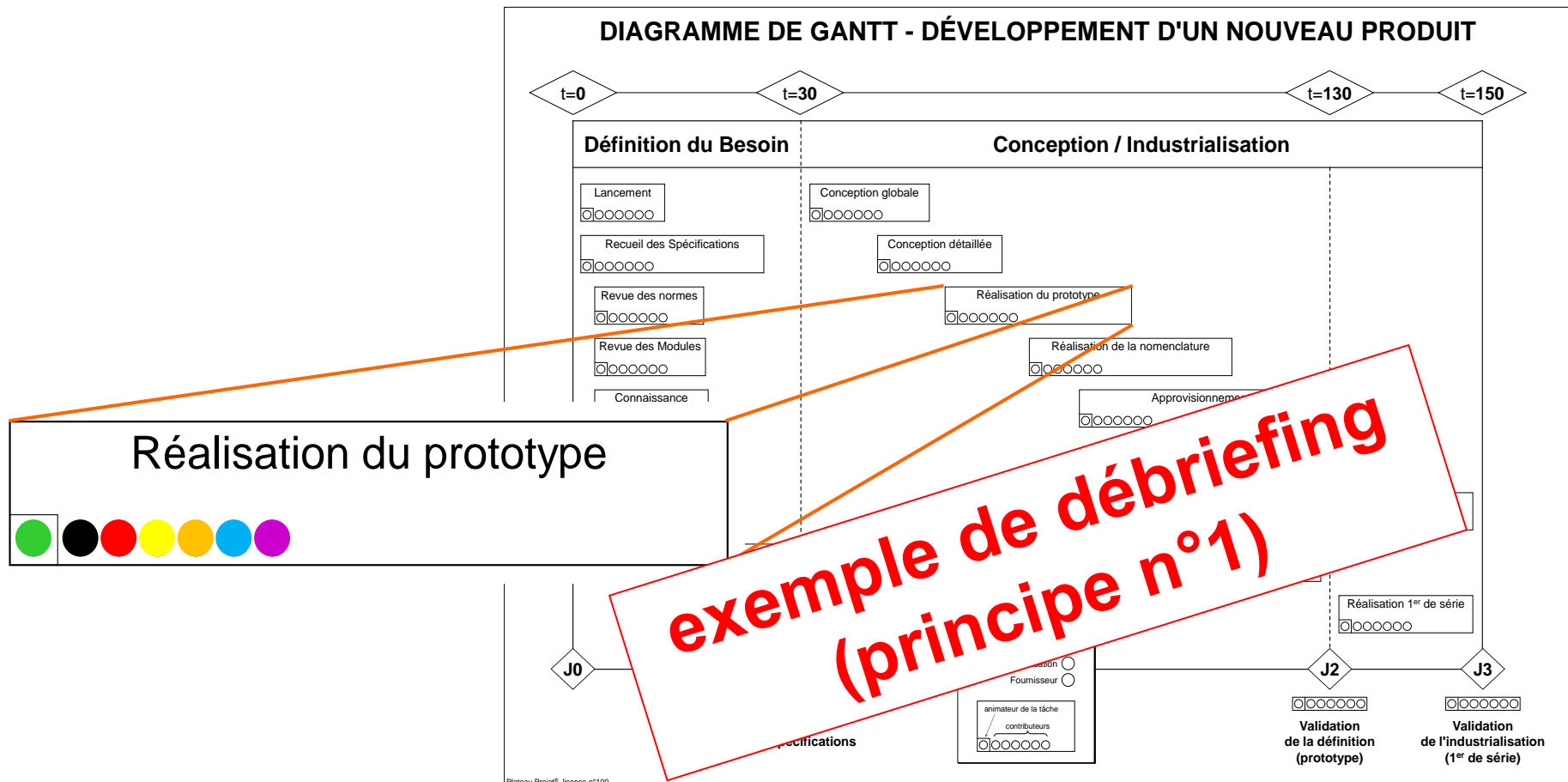
- Les équipes relient les principes à leur définition



principes		définitions
responsabiliser les parties prenantes	Le dernier planificateur	ce principe repose sur deux points : - l'effort réalisé doit être corrélé à la performance atteinte, en terme de gain personnel - le gain escompté doit être important pour l'acteur
	La capacité	l'équipe projet comporte non seulement les intervenants classiques, mais aussi les clients, les fournisseurs, ainsi que l'ensemble des parties intéressées
	La "désirabilité"	chacun a confiance dans sa capacité à réaliser les activités qui l'incombent : tant au niveau de la charge de travail qu'au niveau technique (compétence) et de sa connaissance du projet et de sa contribution personnelle ; les activités à réaliser doivent être réalistes
	Le management par "promesses"	celui qui exécute la tâche doit, en début de projet, planifier sa tâche, énoncer ses contraintes, s'impliquer dans ce qu'il aura à faire : ainsi, il s'engage fortement (au lieu que quelqu'un parle en son nom)
	Équipes de projet intégrées / étendues	les livrables du projet donnent lieu à des exploitations concrètes ; les bénéfices de chaque livrable sont récupérables immédiatement
gérer l'évolution du projet	Principe de proximité	l'équipe projet est soudée, et échange les informations entre ses acteurs : la transparence dans la communication est strictement respectée
	Principe du "pas de surprises"	le projet est morcelé en "petits" livrables, de manière à définir des efforts facilement appréciables, mesurables, et qui motivent les acteurs
	L'accélération de la matérialisation des bénéfices	les acteurs du projet (y compris les clients, fournisseurs, ...) ne sont pas pris de court par les informations ; ils consacrent ainsi l'énergie de l'équipe à s'adapter plutôt qu'à résister

1. Le dernier planificateur

➔ celui qui exécute la tâche doit, en début de projet, planifier sa tâche, énoncer ses contraintes, s'impliquer dans ce qu'il aura à faire : ainsi, il s'engage fortement (au lieu que quelqu'un parle en son nom)



- Chaque équipe dispose de 8 interviews d'acteurs de projet
 - voir exemple diapo suivante

TÉMOIGNAGE

a. Technicien ...

Je reçois ...

x 8

TÉMOIGNAGE

a. Client ...

La chef de projet

x 8

TÉMOIGNAGE

a. Directeur ...

Je demande ...

x 8

TÉMOIGNAGE

a. Assistante ...

Nous nous réunissons ...

x 8

- Ces interviews remontent des dysfonctionnements
- Vous devez :
 - lire les interviews
 - les placer sur le bon principe

Témoignages : INDUSTRIE AGROALIMENTAIRE			
Le dernier planificateur	La capacité	La "désirabilité"	Le management par "promesses"
Équipes de projet intégrées / étendues	Principe de proximité	Principe du "pas de surprises"	L'accélération de la matérialisation des bénéfices

- Les équipes analysent 8 interviews (cartes), et les rapprochent des principes



- Voici les 8 interviews destinées à l'équipe Bleue

a. Ingénieur études

Le projet sur lequel nous travaillons est prioritaire, et pour nous motiver, une prime collective a été définie : un week-end aux Baléares. J'aurais franchement préféré quelques billets de banque ...

b. Directeur Qualité

Notre dernier développement a été un succès : délais tenus, coût du produit non dépassé. Les soucis ont commencé au lancement de la promotion : les agriculteurs locaux sont montés aux créneaux en dénonçant le fait qu'on n'achète pas leurs productions bio.

Ce manque de tact nous a coûté cher, mais comment prévenir ce type d'erreur ?

c. Directeur financier

Le développement d'une nouvelle recette pour un client (grande distribution) peut durer 20 mois, et mobiliser 4 personnes à temps plein.

Le client paye ce développement une fois l'ensemble des prestations réalisées : recette, emballage, packaging, affiches de promotion, ...

Ceci nous oblige à tout financer "en avance".

d. Technicien à l'Industrialisation

L'industrialisation a lieu en fin de développement et donc nous subissons le maximum de pression pour tenir le délai.

Ce qui nous manque c'est un tableau de bord en bonne et due forme avec les contributions de chacun des services, objectifs actualisés, ...

Nous pourrions sûrement trouver des pistes pour améliorer la tenue des délais.

e. Technicien Laboratoire Biologie

Je reçois des demandes d'analyses d'échantillons. Ceux-ci sont placés dans des poches opaques pour que le produit ne soit pas altéré à la lumière. J'effectue les mesures, et renvoie le résultat par mail. Je ne sais jamais de quelle recette il s'agit. Ce n'est guère motivant.

f. Ingénieur Bureau d'études

Je travaille sur la nouvelle recette au poulet depuis 4 mois. Cette orientation a été prise en début de projet.

Et j'apprends hier par hasard qu'il est fort probable que le poulet soit remplacé par du bœuf, suite à la grippe aviaire décelée il y a 3 mois.

g. Responsable du Laboratoire

Nous avons des moyens de test performants et coûteux. Pour les amortir nous réalisons des tests pour des entreprises extérieures en plus de ceux que nous faisons pour nous.

Les responsables des projets ne veulent pas le savoir. Sans rien planifier, ils viennent nous voir au dernier moment en prétextant que leur test est ultra-urgent !

h. Chef de Projet

Pour épater le client, nous avons attendu d'avoir conçu l'ensemble du poste de commandement (environ 32 modules) pour lui présenter.

Catastrophe ... Il a remonté des défauts de conception sur 60% des modules ; il faut réétudier ces modules, et surtout réétudier toutes les interfaces !

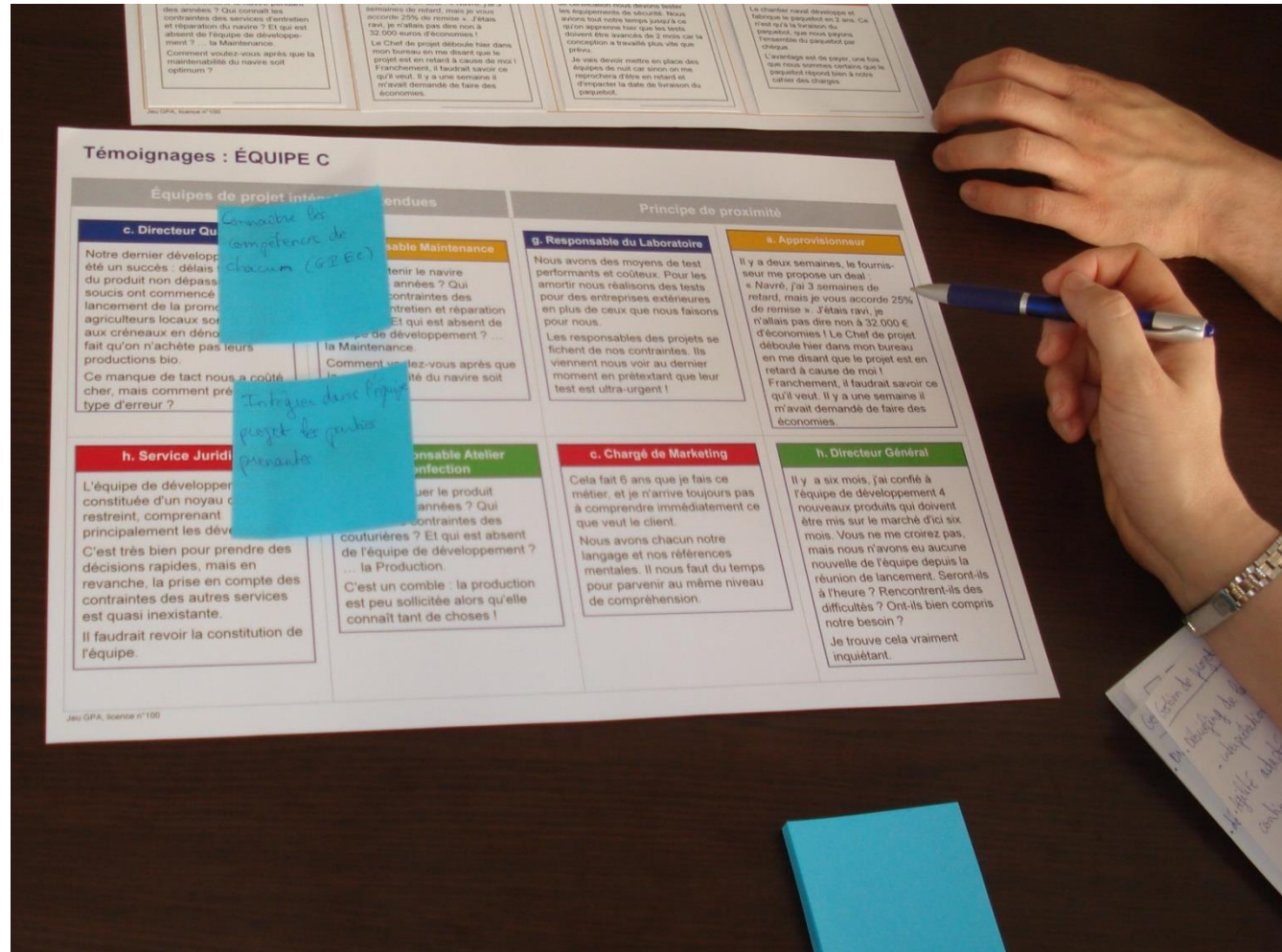
- Chaque équipe propose au moins 3 idées par principe sur le thème suivant :
 - comment faire - très concrètement - pour mettre en œuvre le principe ?

Témoignages : ÉQUIPE A

Le dernier planificateur		La capacité	
<p>d. Technicien à l'Industrialisation</p> <p>L'industrialisation a lieu en fin de développement et donc nous subissons le maximum de pression pour tenir le délai.</p> <p>Ce qui nous manque c'est un tableau de bord en bonne et due forme avec des indicateurs de chacun des départements actualisés.</p> <p>Nous pourrions avoir des pistes de tenue de</p>	<p>h. Dessinateur Équipement</p> <p>Le nouveau projet est intéressant. Le point noir est que notre responsable est aux ordres de la planification centrale.</p> <p>On ne peut rien définir nous-mêmes sans l'aval de la planification centrale.</p>	<p>e. Technicien Laboratoire Biologie</p> <p>Je reçois des demandes d'analyses d'échantillons. Ceux-ci sont placés dans des poches opaques pour que le produit ne soit pas altéré à la lumière.</p> <p>J'effectue les analyses et renvoie le résultat par email. Je n'ai jamais de problème. Ce n'est qu'un travail de routine.</p>	<p>c. Responsable du Bureau d'Etudes</p> <p>Nous avons planifié les tâches de conception du paquebot de 1500 cabines. Pour la climatisation, j'ai donné un délai de 2 mois. Le fournisseur me rappelle que le délai est trop court.</p>
<p>d. Développement Marketing</p> <p>Nous intervenons tout au long du projet en interface avec les développeurs bancaires, le marketing, les gestionnaires et d'autres départements.</p> <p>Notre travail est primordial pour que le Produit soit facilement gérable en informatique. Si les contraintes ne sont pas prises en compte, nous aurons des problèmes de gestion, et passerons plus de temps que prévu sur les dossiers client.</p>	<p>d. Responsable Méthodes</p> <p>La planification est définie par la planification des projets. Nous ne sommes pas consultés pour dire ce que nous souhaitons.</p> <p>Je voudrais bien que mon équipe soit intégrée plus tôt dans le projet, mais ce n'est pas prévu.</p>	<p>g. Assistante Juridique et déontologie</p> <p>Notre service juridique s'occupe de participer à toutes les réunions de développement des produits de gestion.</p> <p>Nous ne voyons pas d'intérêt à l'intérêt de notre présence dans ces réunions techniques avec un charabia informatique qui nous est totalement étranger.</p> <p>Comment se motiver ?</p>	<p>f. Responsable Laboratoire Élastomère</p> <p>À la dernière réunion de notre patron nous annonce un retard de 2 mois sur la collection. En même temps, il m'a demandé de faire des essais de déchirement sur 20 références de tissus élastomères en magasin.</p> <p>Franchement je ne vois pas comment cela va nous aider à rattraper notre retard ! Je vais le faire, mais je ne vois pas l'intérêt.</p>

Plateau Projet®, licence n°100

- Les équipes réfléchissent aux actions concrètes à mettre en œuvre (2 principes par équipe)



→ celui qui exécute la tâche doit, en début de projet, planifier sa tâche, énoncer ses contraintes, s'impliquer dans ce qu'il aura à faire : ainsi, il s'engage fortement (au lieu que quelqu'un parle en son nom)

Comment mettre en œuvre concrètement ?

- identifier les "derniers planificateurs"
 - quelle est la forêt qui se cache derrière l'arbre
- favoriser l'implication des intervenants dans le projet
 - faire comprendre le projet, son déroulement
 - situer les contributions (valeur ajoutée) de chacun
 - expliciter les données d'entrée / sortie de chacun, fournisseurs / clients
- développer un climat de transparence
 - chacun doit oser donner ses contraintes, ses limites, sa charge de travail
 - on critique les processus (mais pas les personnes)
 - il faut être dur avec les problèmes (et doux avec les personnes)
- convier tous les intervenants à la planification
 - l'optimisation est issue d'un pilotage par les contraintes

**exemple de débriefing
(principe n°1)**

Débriefing 1 : les principes vus du client

→ gérer l'évolution du projet

→ responsabiliser les parties prenantes

L'accélération de la matérialisation des bénéfices

Le dernier planificateur

le bon intervenant, fortement impliqué, au bon moment

La capacité

des intervenants motivés par l'effort, et par le résultat

un avancement palpable et utilisable au plus tôt

Principe du "pas de surprises"

une réactivité et une proactivité accrues

La "désirabilité"

des objectifs à vue canalisant les efforts

Principe de proximité

une présence forte de toutes les "contraintes"

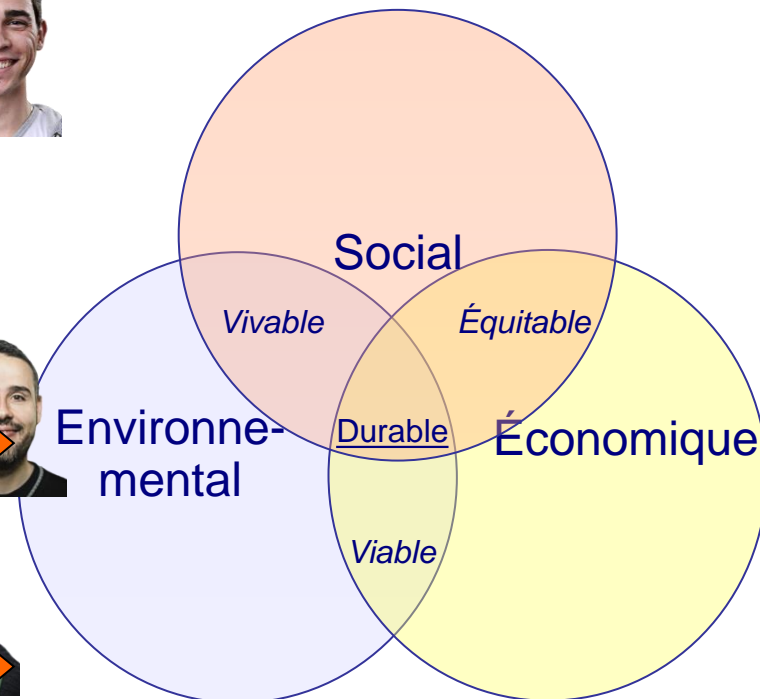
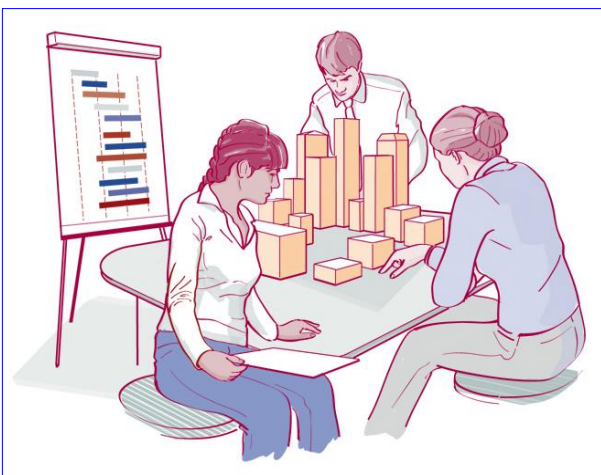
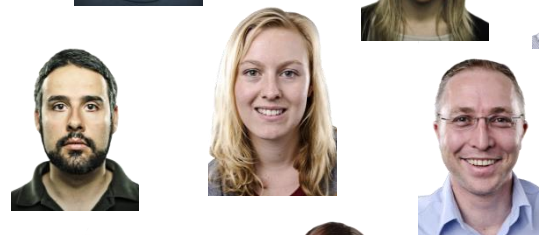
Le management par "promesses"

Equipes de projet intégrées / étendues

- Atteindre les objectifs du projet
 - délais, coûts, performances du produit / service
- ET Atteindre les objectifs des membres de l'équipe "intégrée"
 - **satisfaction des attentes** de toutes les parties prenantes (contributeurs)
- **Anticiper et s'adapter** aux demandes des parties prenantes
 - prendre en compte **l'environnement en changement perpétuel** (impactant les projets)
 - identifier rapidement les changements
 - adapter l'évolution et les cibles du projet en conséquence
- Intégrer **TOUS les contributeurs** nécessaires
- Impliquer les contributeurs
 - par un **management collaboratif** permettant leur alignement
 - en permettant à chacun de s'épanouir dans le projet, et de satisfaire ses attentes de reconnaissance et de croissance personnelle



Parties Prenantes



Gestion de Projet Agile

Développement Durable

1. débriefing de la Simulation

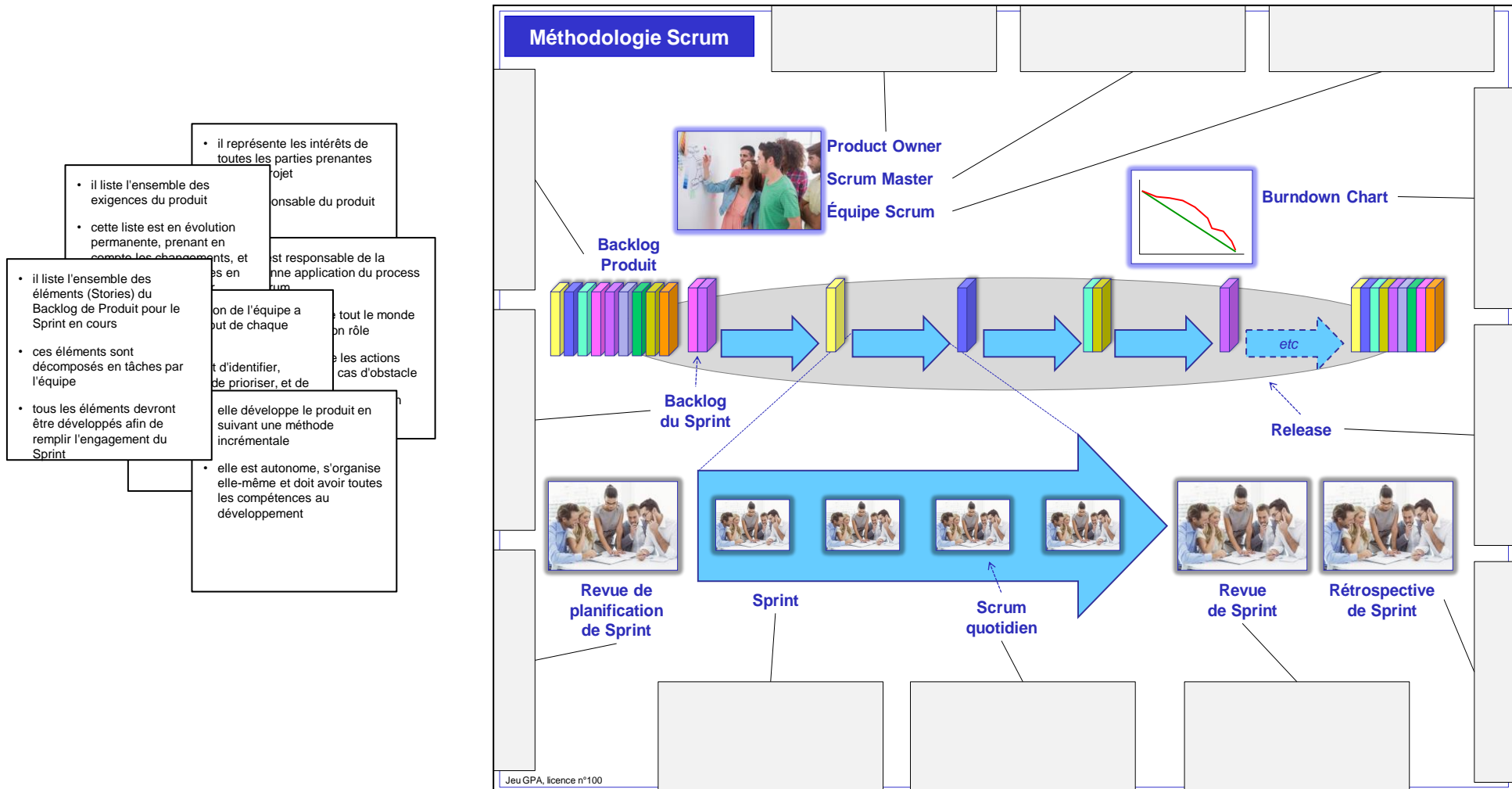
2. les Principes de la GPA

3. Organisation de la GPA

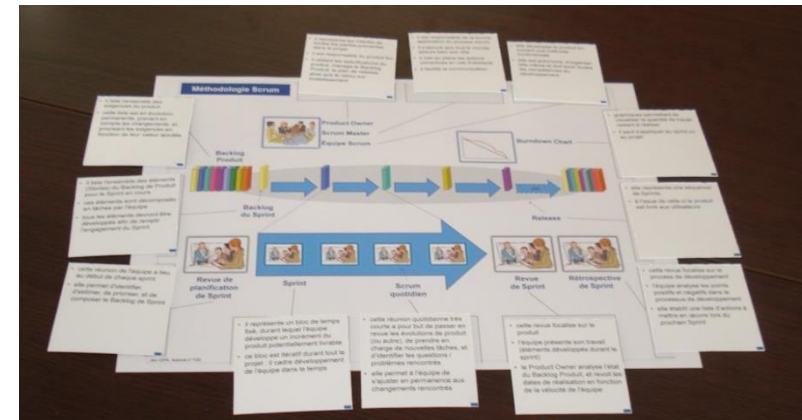
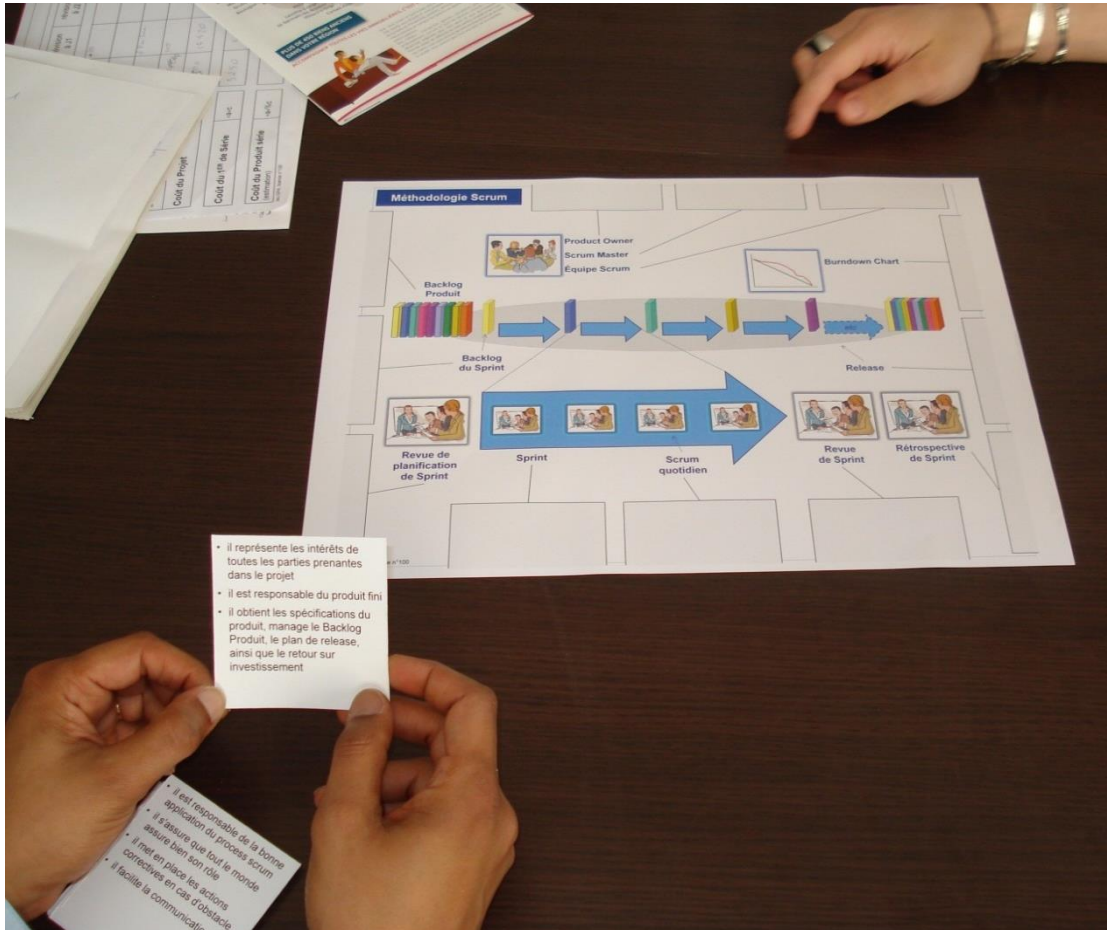
4. Outils de la GPA

5. Conditions de réussite de la GPA

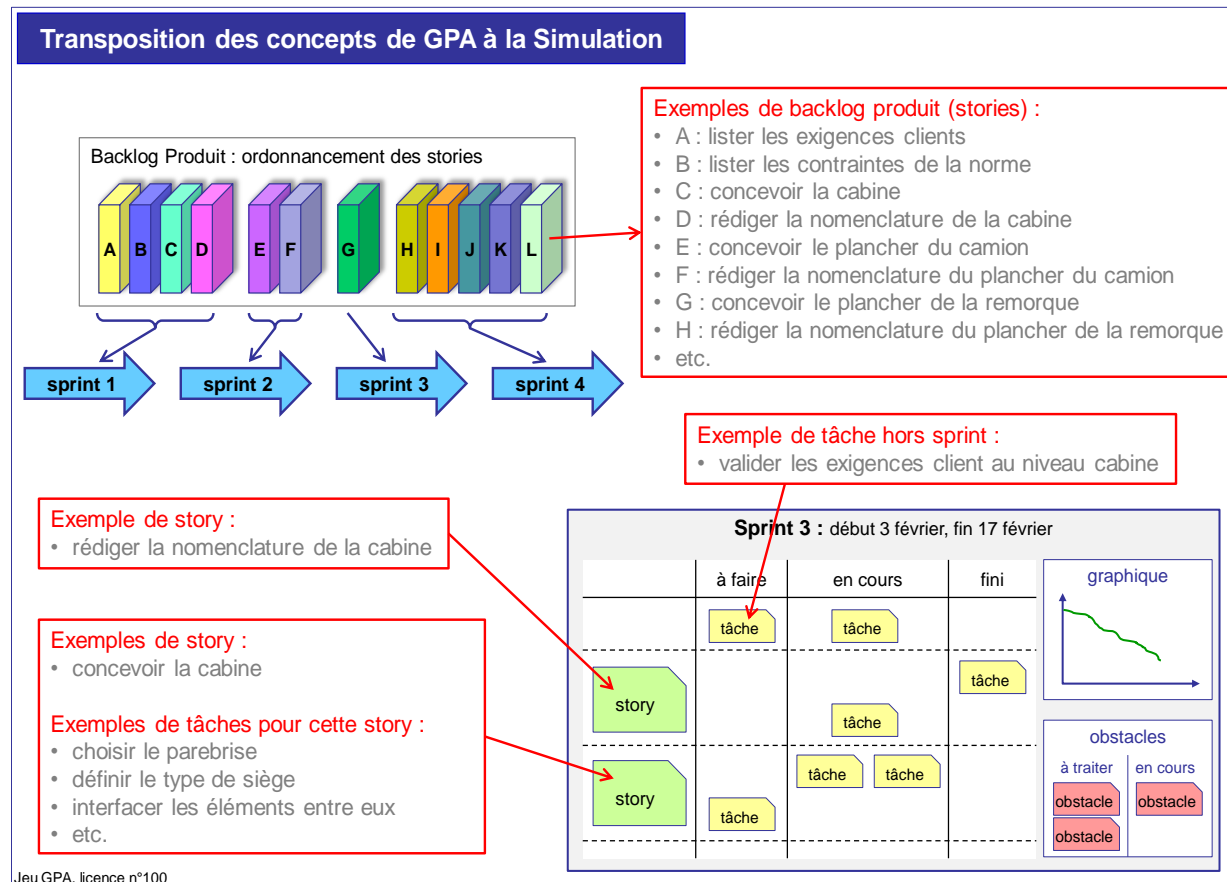
- Remplacez les définitions de chaque élément de la méthode



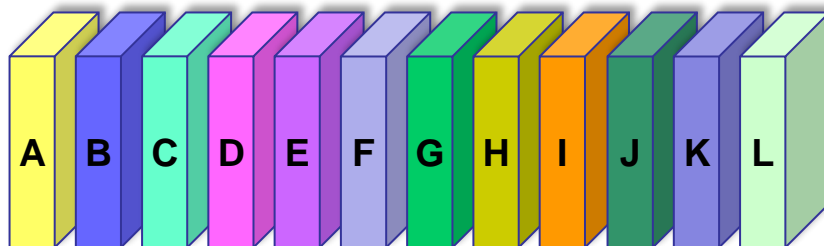
- Les équipes définissent les éléments-clés de la GPA



- Les éléments vont être présentés, avec une transposition à la simulation



- Backlog =
 - *liste des choses en attente*
 - carnet de produit, référentiel des exigences
 - composé des *stories* qui sont rangées par ordre envisagé pour leur réalisation



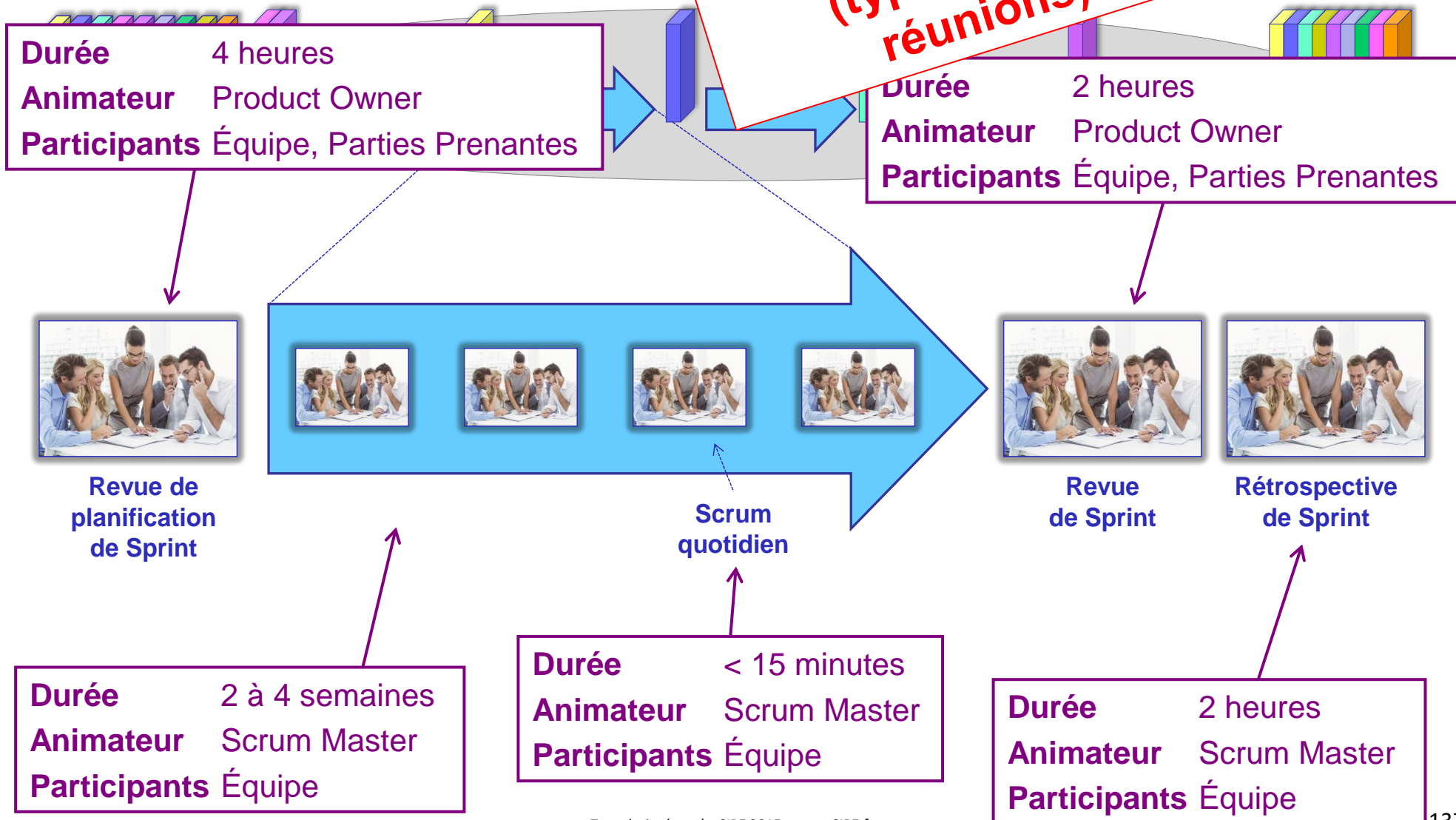
- Quadruple utilité du Backlog :
 - base de la planification
 - recueil des exigences
 - tri du travail à faire de chaque sprint
 - rebouclage sur les exigences (fonctionnalité du produit)

**exemple de débriefing
(backlog produit)**

- il liste l'ensemble des exigences du produit
- cette liste est en évolution permanente, prenant en compte les changements, et priorisant les exigences en fonction de leur valeur ajoutée

Suivi agile de l'évolution d'un projet

**exemple de débriefing
(typologie de réunions)**



1. débriefing de la Simulation

2. les Principes de la GPA

3. Organisation de la GPA

4. Outils de la GPA

5. Conditions de réussite de la GPA

- Les 4 principaux outils de la GPA
 1. la planification dynamique
 2. le Timeboxing
 3. le Scrum (la mêlée)
 4. le Pourcentage de Promesses Complétées (PPC)

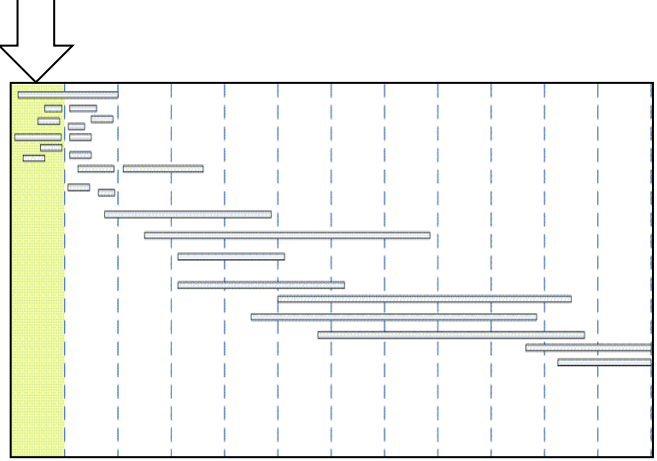
- Autre exemple d'outil
 5. le planning poker

1. La planification dynamique (rolling wave planning)

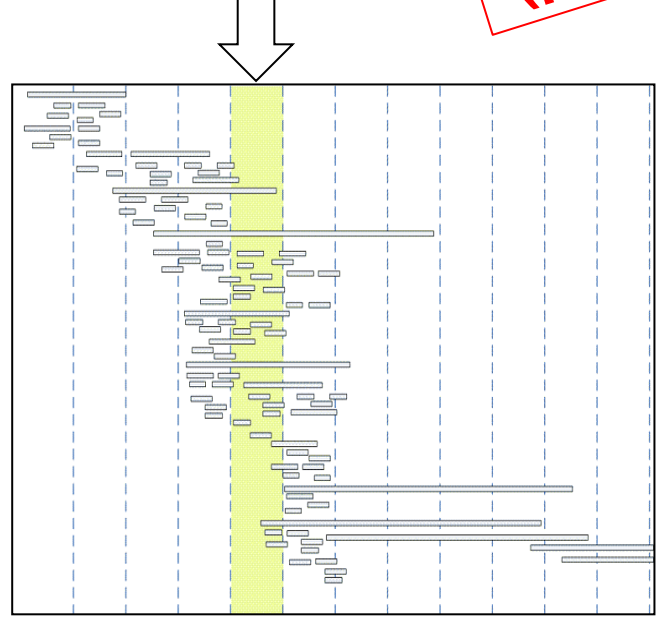
- Le principe de la "vague déferlante"

exemple de diapo (planification dynamique)

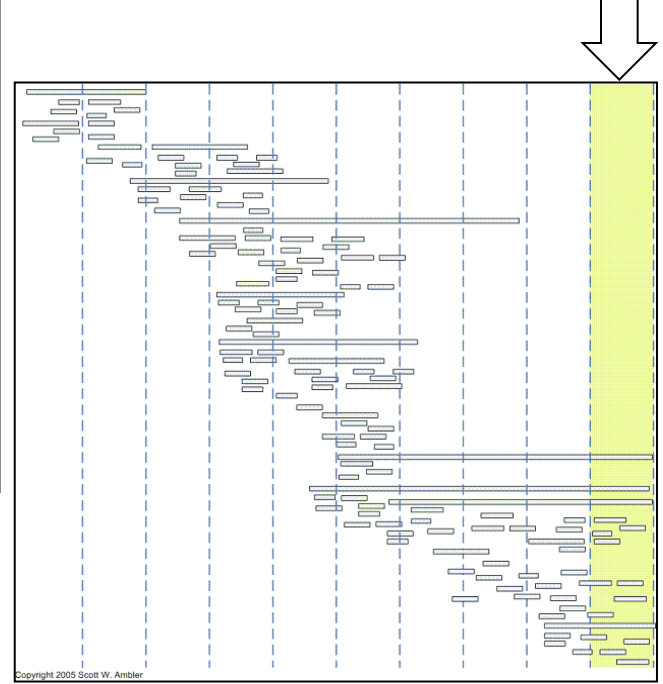
Début du projet : période 1



5^{ème} période



fin de projet

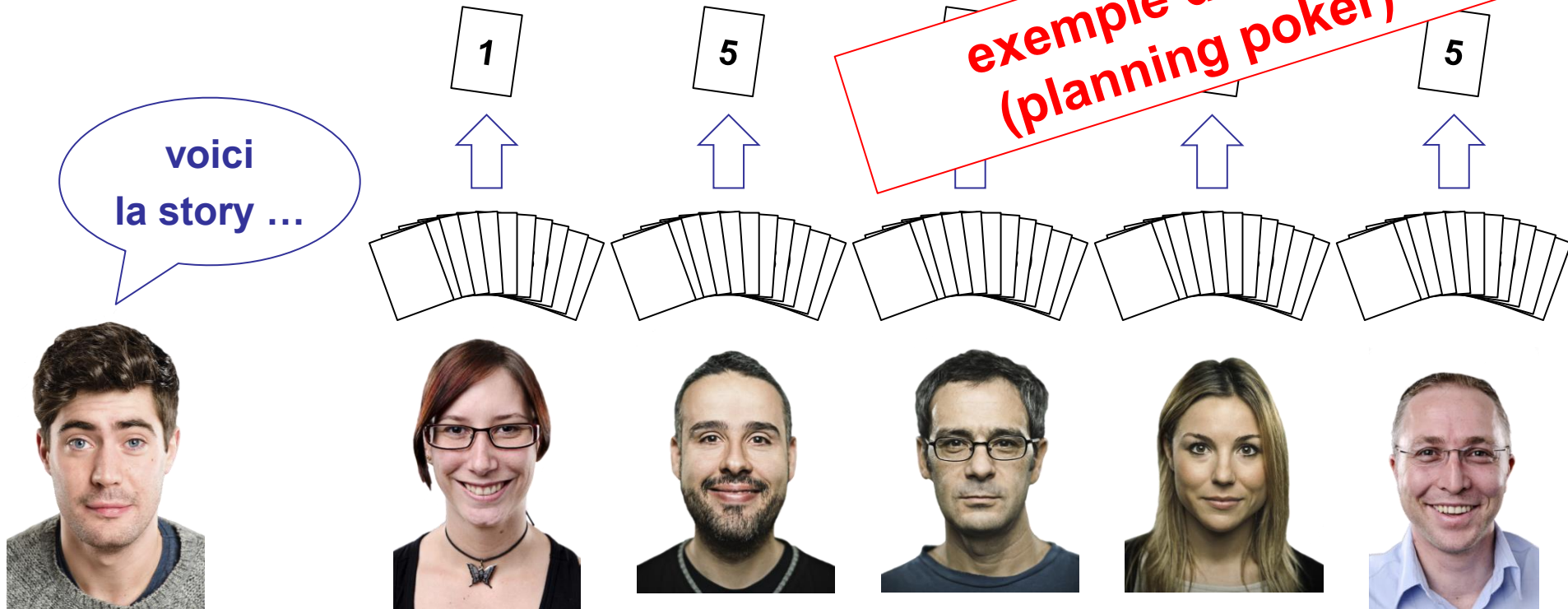


- planification plus précise à court terme

Source : <http://www.ambyssoft.com/essays/agileProjectPlanning.html>

5. Exemple d'un autre outil : Planning Poker

- Déroulement



- Suite de cartes utilisée :



1. débriefing de la Simulation

2. les Principes de la GPA

3. Organisation de la GPA

4. Outils de la GPA

5. Conditions de réussite de la GPA

- identifier les Parties Prenantes
- valider le profil des Scrum Master et Product Owner
- développer la **responsabilité** de tous les membres
 - chacun anticipe et assume les conséquences de ses actes
- développer l'**équité** et le **respect** entre les parties prenantes
 - tous les membres de l'équipe sont égaux entre eux
- amener le client avec soi tout au long du projet
- valider le consensus sur la connaissance et la complexité du projet
 - estimer correctement le travail à faire
 - avoir un découpage optimisé du produit
- consacrer l'énergie nécessaire à l'amélioration continue de la méthode
 - rétrospective de sprint

3 notions reprises
dans le code
éthique
du PMI (*)

- l'agilité est un état d'esprit, une seconde nature pleine de bon sens
 - les principes sont plus importants que les outils
- elle repose sur 4 valeurs :
 - l'humain au centre des projets
 - collaborer plutôt que contrôler
 - s'adapter et vivre ensemble le changement
 - des bénéfices pour tous
- ses principes s'appliquent majoritairement à tout type de projets



**PROCESSUS DE
DÉVELOPPEMENT**

**DÉCLOISON-
NEMENT**

**INGÉNIERIE
CONCOURANTE**

**INTÉGRATION
DES PARTIES
PRENANTES**

**MANAGEMENT
DE LA RELATION
CLIENT**

**PILOTAGE DES
COÛTS (PROJET -
PRODUIT)**

**DIAGRAMME
DE GANTT**

JALONS

LIVRABLES

**POINTS DURS
RISQUES
OPPORTUNITÉS**

**8 PRINCIPES
DE LA GPA**

**MÉTHODOLOGIE
SCRUM**

SPRINT

**BURN UP (DOWN)
CHART**

**ORGANISATION
DE LA GPA**

**OUTILS
DE LA GPA**

Diverses formules de mise en œuvre du jeu sont possibles : *n'hésitez pas à nous contacter*

Contact : **Nadia GHARBI**

Tél. : 01 40 64 59 18

Mail : info@cipe.fr

- **Acquisition** du jeu :
 - Matériel
 - Licence d'utilisation
 - Option de formation de mise en main (formation des futurs formateurs à l'utilisation du jeu)
 - Option de customisation du jeu à votre problématique
- Achat d'une **animation** du jeu :
 - Réalisée par un animateur du CIPE
 - Incluant le matériel mis en œuvre
 - Option de customisation de l'animation à votre problématique
- Le jeu peut être **customisé**, à divers niveaux :
 - Vocabulaire utilisé
 - Choix de chapitres spécifiques du jeu existant
 - Ajout de concepts / chapitres
 - Adaptation du jeu à un nombre de stagiaires important
 - Etc.