

Organiser et planifier un projet

Exercice 01

Vous êtes le chef de projet pour le développement d'une application mobile de gestion de tâches pour une entreprise cliente. La MOA représente le département des opérations de l'entreprise cliente, qui a formulé les besoins du projet. La MOE est composée de votre équipe de développement logiciel.

1. Parmi la liste des activités ci-dessous, lesquelles font partie du périmètre MOA et MOE
 - Rédiger un cahier des charges détaillé qui comprend les fonctionnalités requises
 - Présenter des objectifs clairs du projet
 - Réaliser les Wireframe et les maquettes associées
 - Suivre le budget projet
 - Définir les différentes étapes du projet, les tâches associées, les dépendances entre ces tâches et les responsabilités de chaque membre de l'équipe

Exercice 02

Vous êtes chargé de gérer un projet digital pour une petite entreprise souhaitant lancer un site e-commerce.

Équipe Projet :

- Concepteur UX/UI : Julie (spécialiste en design et expérience utilisateur)
- Développeur Front-End : Karim (spécialiste en développement de l'interface utilisateur)
- Testeur : Sarah (spécialiste en assurance qualité et tests)
- Chef de Projet : Emma (responsable de la coordination et du suivi du projet)
- Client : Pierre (le propriétaire du site e-commerce, à consulter pour valider les livrables)

1. Réalisez la matrice RACI pour les tâches suivantes :

- Conception de la page d'accueil
- Développement de la fonctionnalité de paiement
- Test de l'interface utilisateur
- Suivre le planning

Exercice 03

Vous travaillez sur un projet digital : Conception et développement d'un jeu vidéo.

Votre client souhaite suivre de près l'avancement du projet et vous demande les livrables suivants :

Cahier des charges contenant :

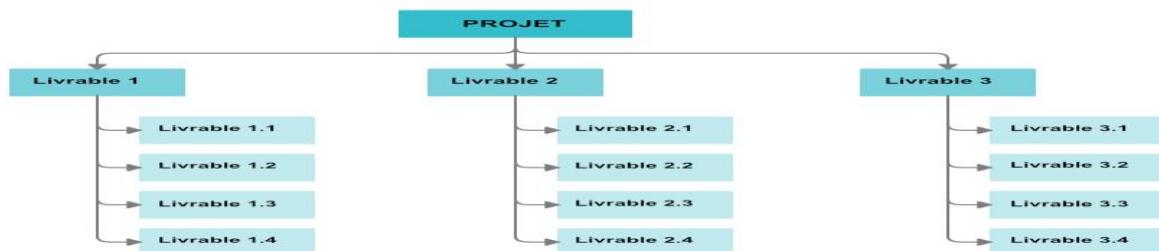
- **Game Design Document (GDD)** : Le document de conception détaillant toutes les mécaniques du jeu (modes de jeu, contrôles, niveaux, progression, etc.).
- **Storyboard et esquisses** : Dessins et illustrations représentant le déroulement des scènes et les principaux éléments visuels.
- **Modèles 2D/3D** : Tous les éléments visuels du jeu

En plus du CDC, le client souhaite avoir un livrable audio avec :

- **Bandes sonores** : Musiques d'ambiance, de combat, ou de menus.
- **Effets sonores** : Sons pour les actions du joueur (saut, tir, interaction, etc.).

Et enfin, une **Version Alpha** (Une première version jouable du jeu),

1. Proposer une arborescence PBS associée à ce projet



Exercice 04

Prérequis : télécharger le logiciel « GANTT PROJECT »

En utilisant le logiciel « GANTT PROJECT », créer un diagramme de GANTT pour les tâches suivantes.

Date début de projet = Date du jour

- **Conception de la page d'accueil** : Durée estimée : 5 jours.
- **Développement de la page d'accueil** : Dépend de la conception, Durée estimée : 7 jours.
- **Développement de la fonctionnalité de paiement** : Durée estimée : 10 jours.
- **Test de l'interface utilisateur** : Dépend du développement, Durée estimée : 4 jours.
- **Lancement du site** : 1 jour

Quelle est la date du lancement du site ?