



Isabelle LAURENT COLLIN
Quentin LAURENT

PILOTER VOTRE

2^e édition

PROJET

*OUTILS ET BONNES PRATIQUES
DU MANAGEMENT DE PROJET*

ellipses

Table des matières

INTRODUCTION..... 5

PARTIE 1

ORGANISER LE PROJET

1 Déployer une culture projet..... 11
2 Créer l'organisation en mode projet..... 17
3 Missionner le chef de projet..... 23

PARTIE 2

DÉFINIR LE PROJET ET SES CONTRIBUTEURS

1 Comprendre le cycle de vie du projet..... 35
2 Identifier les besoins et définir le projet..... 39
3 Rédiger la charte projet..... 49
4 Piloter les parties prenantes..... 57
5 Développer un plan de communication..... 65

PARTIE 3

DÉCOMPOSER LE TRAVAIL DU PROJET ET CRÉER LE PLANNING

1 Définir la gouvernance du projet..... 75
2 Créer l'organigramme des tâches..... 85
3 Définir les lots de travaux..... 91

4	Partager les responsabilités du projet.....	99
5	Créer le planning.....	103

PARTIE 4

PILOTER LE PROJET

1	Identifier les risques du projet.....	137
2	Créer le budget du projet.....	163
3	Piloter la performance du projet (Périmètre, Planning, Budget).....	169
4	Piloter l'environnement « qualité » du projet.....	209
5	Formaliser le retour d'expérience.....	217
6	Clôturer le projet.....	223
	Pour aller plus loin : l'intelligence Artificielle dans les projets	227
	EN CONCLUSION	237

PILOTER UN PROJET

LE DÉROULÉ DU PROJET

ANNEXES

Annexe 1

Texte de l'étude de cas de la société « Découvertes du Monde »,support de cet ouvrage.....	245
--	-----

Annexe 2

Créer un diagramme de GANTT avec l'application « GANTTPROJECT ».....	250
--	-----

Annexe 3

Présentation du PMI	256
---------------------------	-----

Registre des figures.....	259
---------------------------	-----

Glossaire.....	263
----------------	-----