



SOMMAIRE

- Préambule
- **CHAP 1 /
Etapes de réalisation
d'un projet web**
Déroulés des phases de travail et livrables
- **CHAP 2 /
Les acteurs du projets :
définitions, missions et rôles**
Maitrise d'ouvrage
Maitrise d'œuvre
Chef de projet
- **CHAP 3 /
Les documents ressources**
Cahier des charges
SFT ou SFD
- **CHAP 4 /
Les outils d'aide à la gestion**
Asana
Trello
Figma

PRÉAMBULE

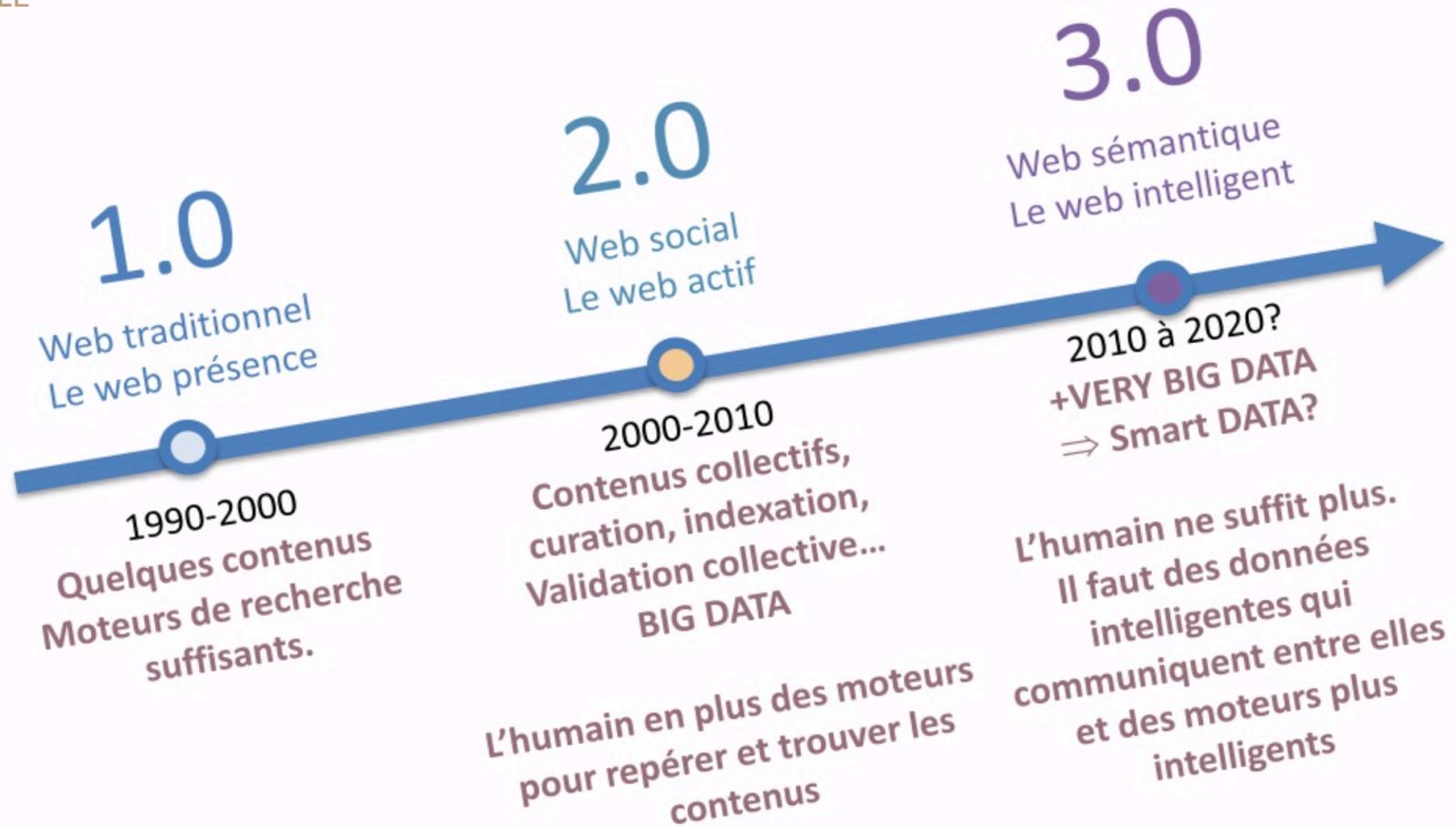


Image schéma : ??

PRÉAMBULE

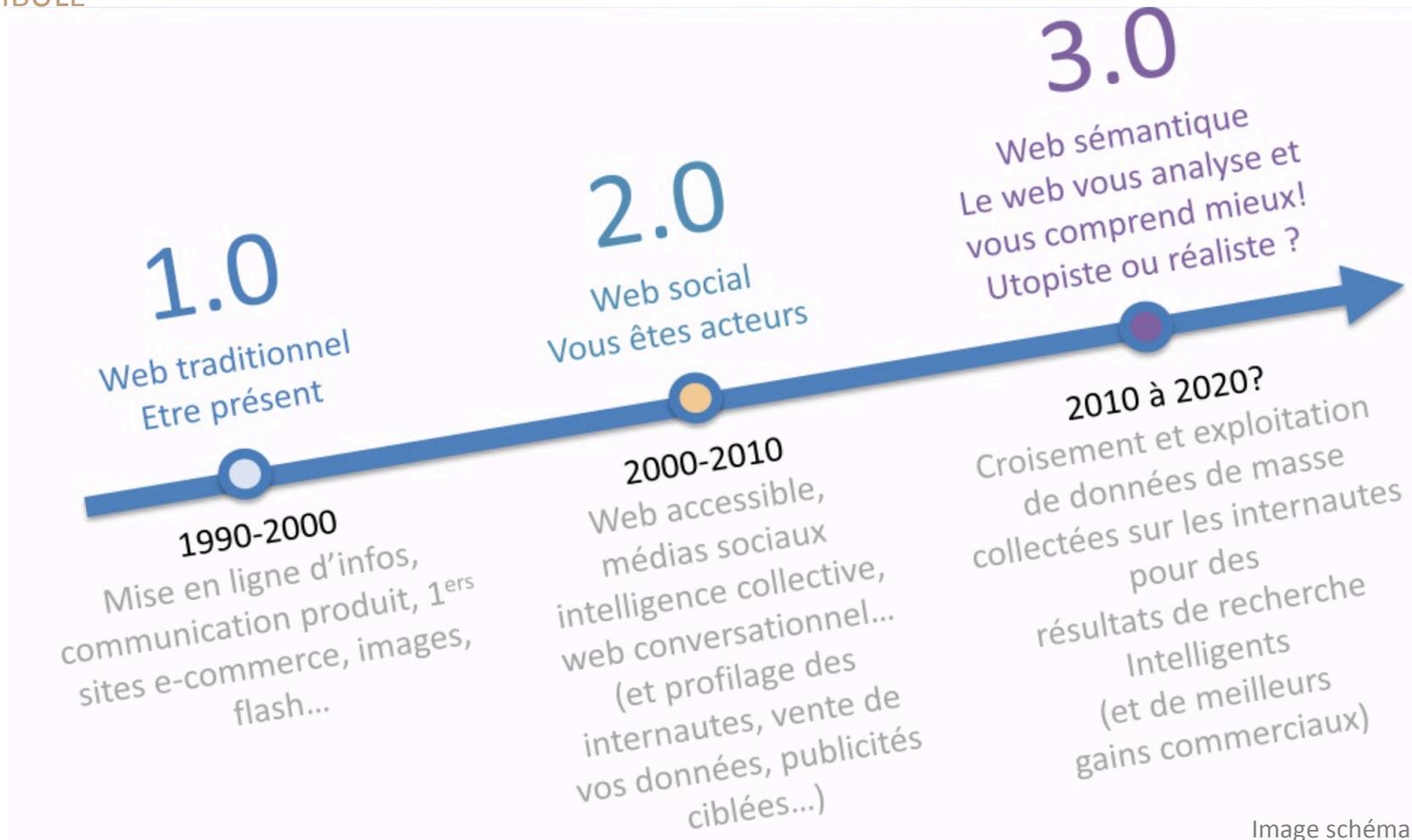


Image schéma : ??

CHAP 1 / Les étapes de réalisation d'un projet web

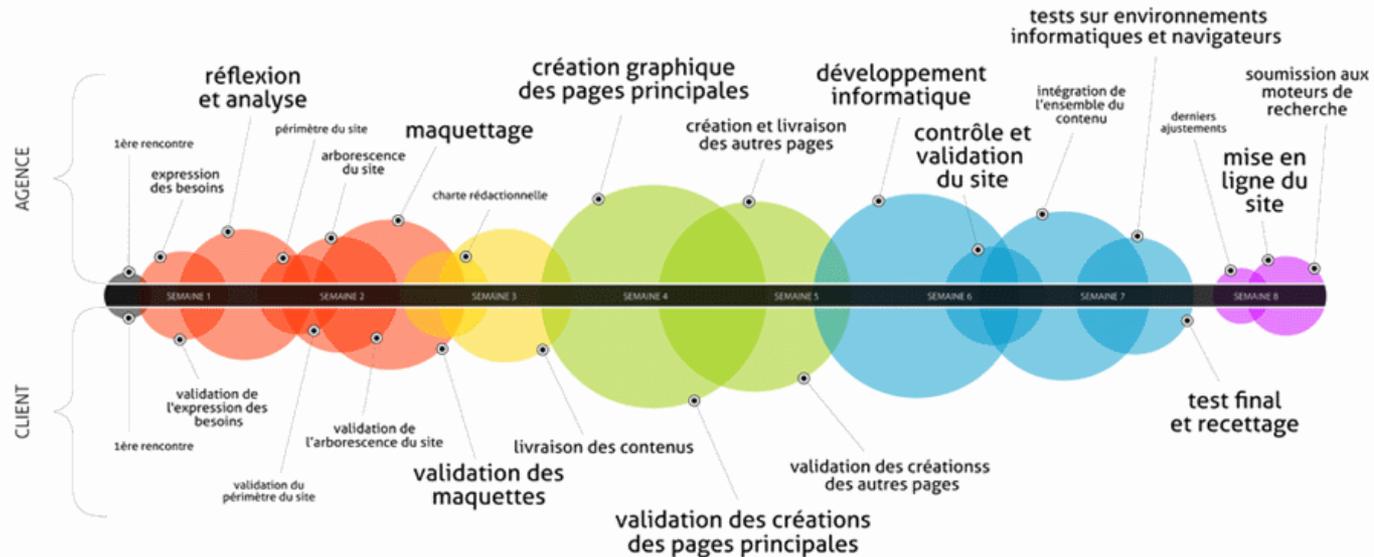
- Déroulés des phases de travail et livrables

CHAP 1 / Les étapes de réalisation d'un projet web

Déroulés des phases de travail et livrables

La Chaîne De Production d'un Site

JALONS, IMPLICATION, IMPORTANCE ET DÉLAI



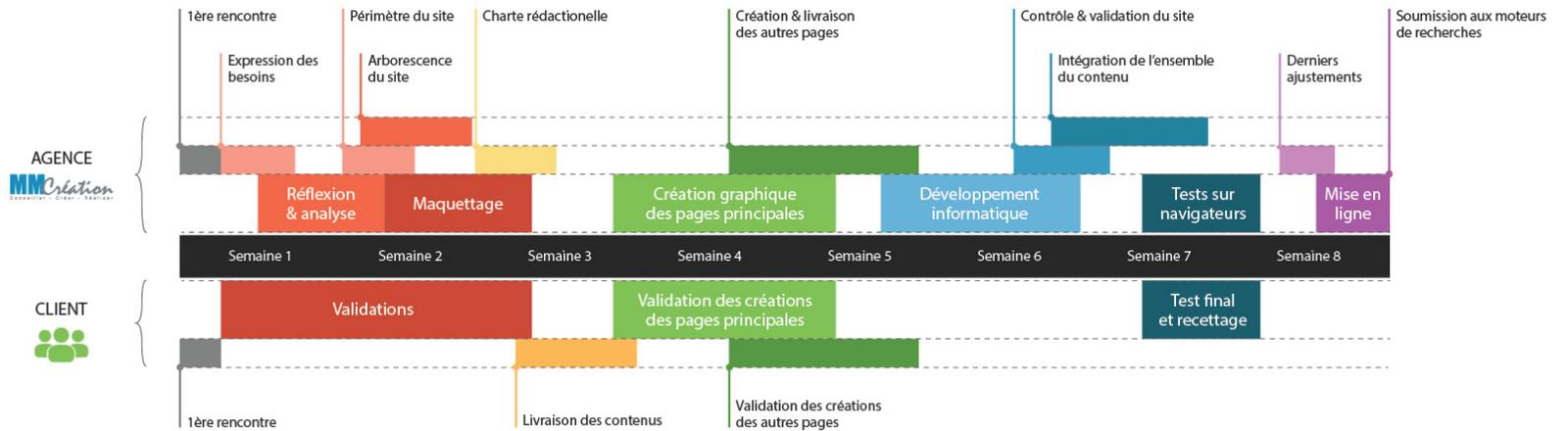
<https://www.pulsar-informatique.com/creation-site-internet/comment-creer-un-site-internet/comment-gerer-son-projet-de-site-web/methodologie-pour-un-site-web/phasage-d-un-projet-web>

CHAP 1 / Les étapes de réalisation d'un projet web

Déroulés des phases de travail et livrables

La Chaîne de production d'un site Web

JALONS, IMPLICATION, IMPORTANCE & DÉLAI



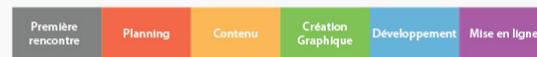
IMPLICATION



IMPORTANCE

Moyenne
Très forte

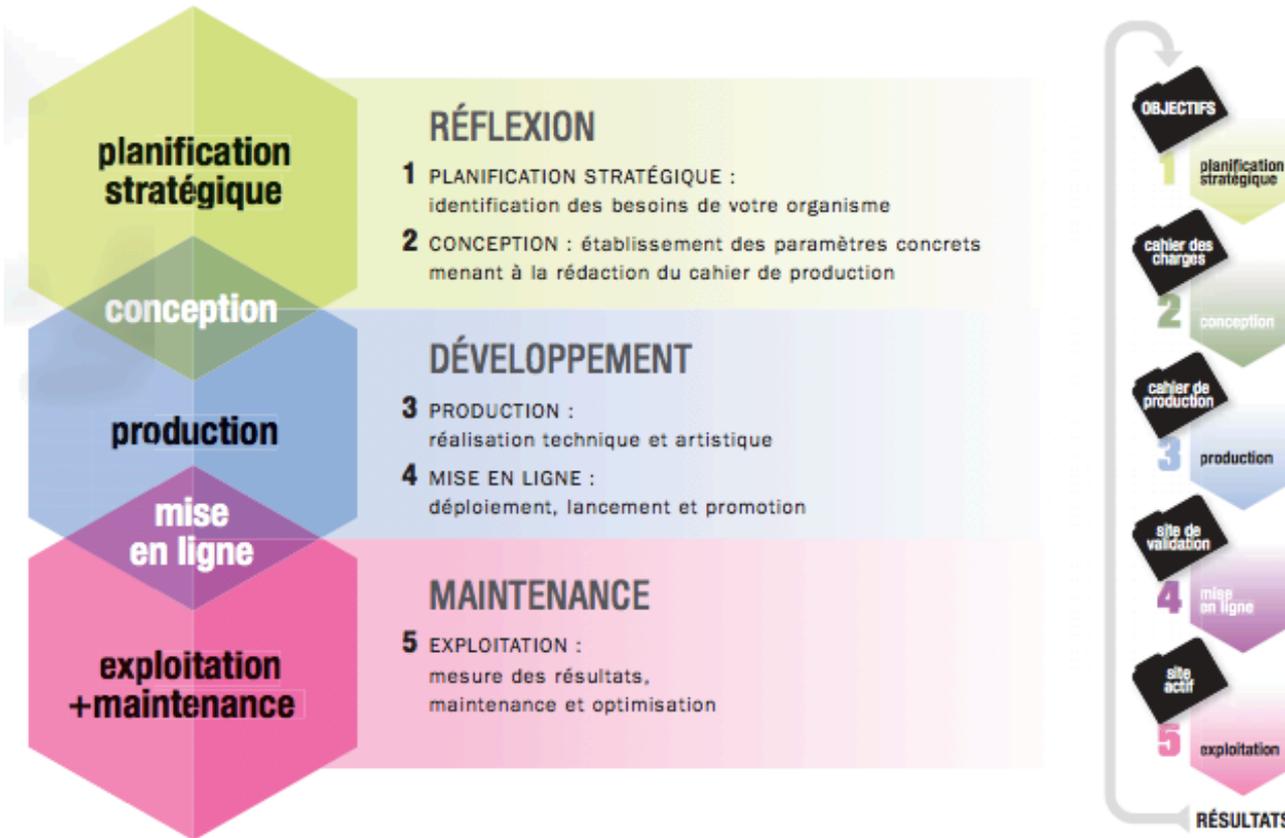
ÉTAPES



Exemple Agence MM Création

CHAP 1 / Les étapes de réalisation d'un projet web

Déroulés des phases de travail et livrables



<https://blog.armstrong.space/wp-content/uploads/2009/09/schema-processus-realisation-projet-site-web.jpg>

CHAP 2 / Les acteurs du projets, missions et rôles

- Maitrise d'ouvrage
- Maitrise d'œuvre
- Chef de projet

Le maitre d'ouvrage

« On appelle **maître d'ouvrage** (parfois **maîtrise d'ouvrage**, notée *MOA*) l'entité porteuse du besoin, **définissant l'objectif du projet, son calendrier et le budget consacré à ce projet.**

Le résultat attendu du projet est la réalisation d'un produit, appelé **ouvrage.**

La maîtrise d'ouvrage (en anglais *Project Owner*) maîtrise l'idée de base du projet, et représente à ce titre les utilisateurs finaux à qui l'ouvrage est destiné. Ainsi, le maître d'ouvrage est responsable de l'expression fonctionnelle des besoins mais n'a pas forcément les compétences techniques liées à la réalisation de l'ouvrage. »

lire :

<https://www.commentcamarche.net/contents/983-maitrise-d-ouvrage-maitrise-d-oeuvre>

Le maitre d'œuvre

« Le **maître d'œuvre** (ou **maîtrise d'œuvre**, notée *MOE*) est l'entité retenue par le maître d'ouvrage pour réaliser l'ouvrage, dans les conditions de délais, de qualité et de coût fixées par ce dernier conformément à un contrat. La maîtrise d'œuvre est donc responsable des choix techniques inhérents à la réalisation de l'ouvrage conformément aux exigences de la maîtrise d'ouvrage. Le maître d'œuvre (en anglais *Project Supervisor*) a ainsi la responsabilité dans le cadre de sa mission de désigner une personne physique chargée du bon déroulement du projet (on parle généralement de maîtrise du projet), il s'agit du **chef de projet**. »

lire :

<https://www.commentcamarche.net/contents/983-maitrise-d-ouvrage-maitrise-d-oeuvre>

Chef de projet web

Le chef de projet web (création/refonte de site ou d'applications mobiles etc.)

« Il établit le cahier des charges et coordonne tous les intervenants sur le projet web pour s'assurer du bon fonctionnement.

Le chef de projet est un professionnel chargé de mener à bien un projet en suivant et contrôlant l'ensemble de son déroulement.

La profession se retrouve dans un nombre de secteurs extrêmement variés, de l'ingénierie industrielle, au marketing.

A la tête d'une équipe, il travaille ainsi à la conception ou à l'amélioration de produits, de prestations (de nouveaux procédés ou méthodes), de services ou de systèmes. »

lire :

<https://mondededigital.home.blog/2018/12/18/chef-de-projet/>

Chef de projet web

Le chef de projet web

« Le chef de projet ou project manager, est un élément essentiel d'une entreprise. **Il sera responsable, de l'avant-vente à la conception jusqu'à la réalisation et le suivi après-vente, du projet qui lui sera confié.**

Il devra **coordonner** les différentes **équipes** de production ou de Marketing, avec une excellente **connaissance technique** du domaine dans lequel il interviendra (e-commerce, édition, référencement, sites, base de données...) et des **qualités relationnelles** éprouvées. **L'anglais technique est un minimum** requis mais il pourrait ne pas être suffisant.

Il s'assurera tout au long des travaux du **respect des délais et de l'enveloppe financière** qu'il aura déterminée avec le client. Il devra faire preuve d'un esprit de curiosité et apportera une attention toute particulière à la veille technologique afin d'apporter les meilleures réponses techniques aux problèmes rencontrés. Il fait preuve d'une **grande autonomie** et d'un **sens aigu de l'organisation.** »

lire :

<https://www.hire.fr/job-card/chef-de-projet>

Chef de projet web

mes métiers

responsable de projet
suivi après-vente
conception
réalisation
avant-vente

je suis garant...

... du respect des délais
... de l'enveloppe financière



**CHEF DE PROJET
PROJECT MANAGER**

mes savoir-faire

coordonner les équipes de production et de marketing
excellence connaissance technique
qualités relationnelles
maîtrise de l'anglais technique

je fais preuve...

... d'esprit de curiosité
... d'une grande autonomie
... d'un sens aigu de l'organisation

quelles formations pour en arriver là ?

école de commerce | école d'ingénieur | CNAM | master | métiers du journalisme | formation technique

CHAP 2 / Les acteurs du projet et missions et rôles

Chef de projet web

CHEF DE PROJET WEB

Polyvalent, le chef de projet web coordonne les équipes autour de la réalisation d'un projet digital.

PROFIL

Organisé ————— Autonomie
Esprit d'équipe ————— Curieux
Qualités rédactionnelles ————— Réactif

Le chef de projet web est en charge de :

> définir les cahiers des charges

> coordonner les acteurs autour des projets

> la veille technologique et concurrentielle

infographie_chef_de_projet_web-Drouin-ste.png

CHAP 3 / Les documents ressources

- Cahier des charges
- SFT ou SFD

Le cahier des charges est un **document contractuel** à respecter lors d'un projet.

Il permet au maître d'ouvrage de faire savoir au maître d'œuvre ce qu'il attend de lui lors de la réalisation du projet, entraînant des pénalités en cas de non-respect.

Il décrit précisément les besoins auxquels le prestataire ou le soumissionnaire doit répondre, et organise la relation entre les différents acteurs tout au long du projet.

En tant que pièce de référence du contrat, le cahier des charges protège les deux parties de toute ambiguïté : le maître d'ouvrage est assuré que la livraison sera conforme à ses attentes, tandis que le maître d'œuvre peut mener à bien le projet sans subir de changements intempestifs au fur et à mesure de la réalisation.

Toutefois comme dans tout contrat, le maître d'ouvrage a la possibilité de modifier le cahier des charges en cours de réalisation - au travers d'un avenant accepté par le maître d'œuvre.

Lire : <https://www.journaldunet.fr/business/dictionnaire-economique-et-financier/1199141-cahier-des-charges-definition-traduction/>

Cahier des charges : Délimiter un périmètre fonctionnel avec l'impact mapping

Si le périmètre fonctionnel de votre site n'est pas ou mal délimité, vous ne saurez jamais ou pas exactement où vous arrêter dans son développement.

Listez donc de manière aussi exhaustive que possible les fonctionnalités dont vos utilisateurs auront besoin pour se servir du site.

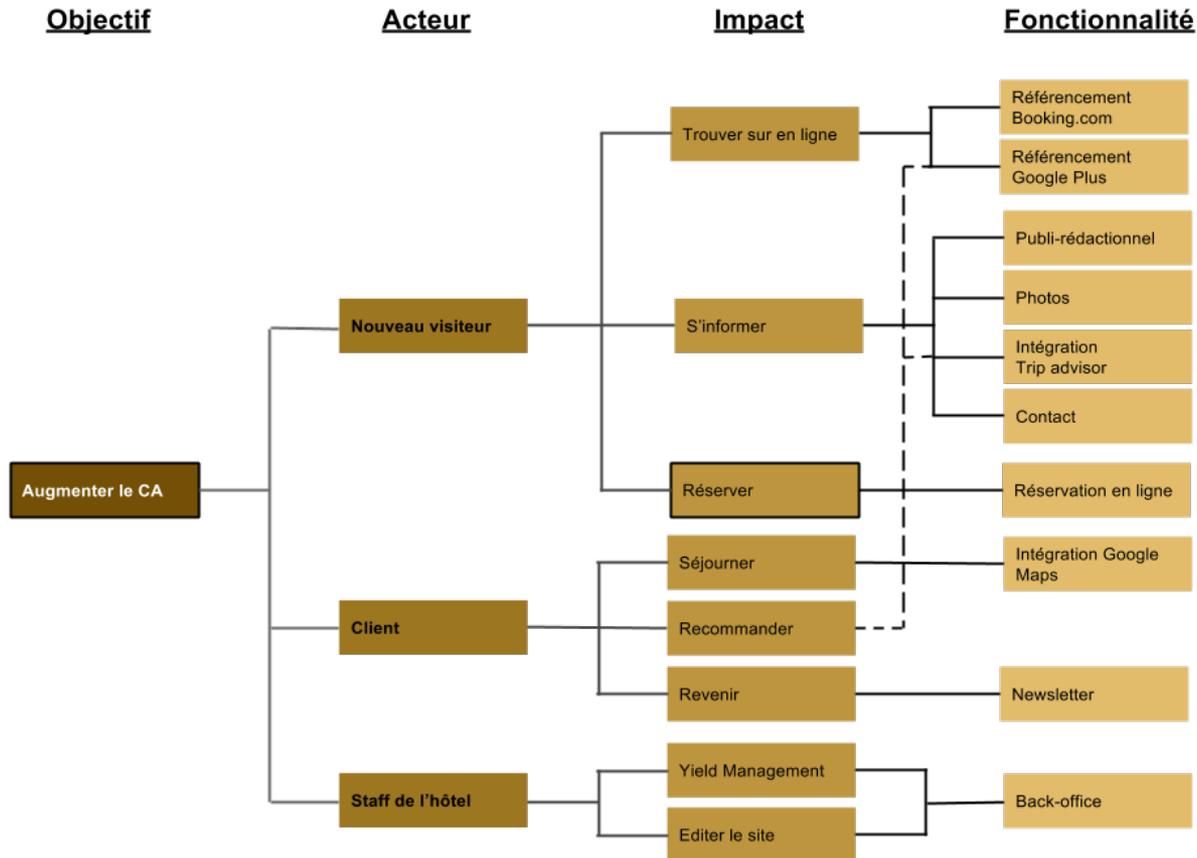
Cela revient à se poser **une succession de bonnes questions pré-établies** :

- Quel est l'objectif de mon site ?
- Quels sont les différents profils de ses utilisateurs ?
- Quelles actions cherchent-ils respectivement à faire sur mon site ?
- Quelles fonctionnalités vont leur permettre de mener à bien ces actions ?

En répondant à ces questions de manière systématique, vous aboutirez à une cartographie des usages supposés du site.

lire : <https://openclassrooms.com/fr/courses/4296701-gerez-un-projet-digital-avec-une-methodologie-en-cascade/4303806-redigez-les-specifications-fonctionnelles-de-votre-projet>

Cahier des charges : Délimiter un périmètre fonctionnel avec l'impact mapping



lire :

<https://openclassrooms.com/fr/courses/4296701-gerez-un-projet-digital-avec-une-methodologie-en-cascade/4303806-redigez-les-specifications-fonctionnelles-de-votre-projet>

Schématiser l'arborescence d'un site

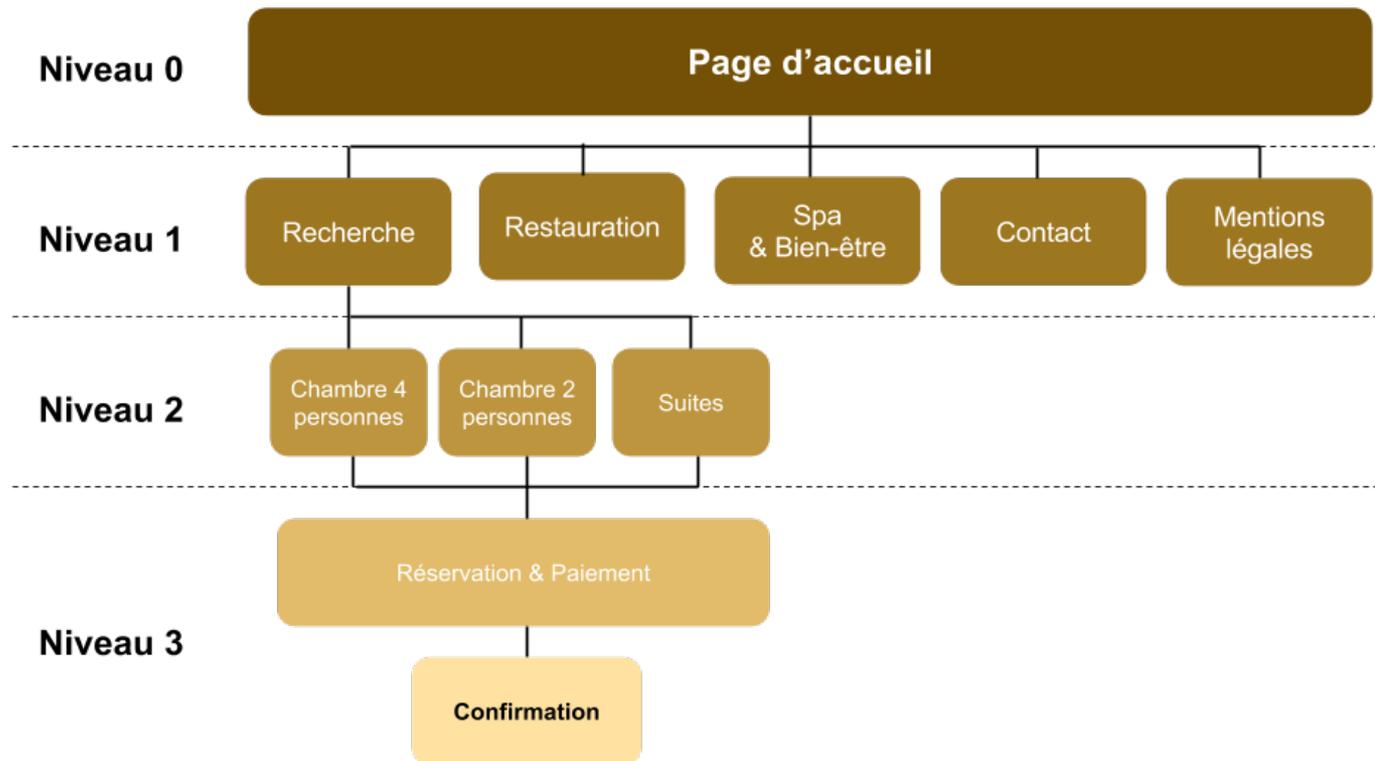
L'arborescence d'un site est une **représentation schématique des différentes pages** qui composeront le site, liées entre elles et hiérarchisées par niveaux de profondeur.

Ce schéma servira alors de modèle à vos équipes techniques qui pourront ainsi se représenter la structure du site.

Attention, il est difficile de proposer une arborescence pertinente si le périmètre fonctionnel du site n'a pas été délimité au préalable. Auquel cas, vous ne sauriez simplement pas quelles pages sont nécessaires.

lire : <https://openclassrooms.com/fr/courses/4296701-gerez-un-projet-digital-avec-une-methodologie-en-cascade/4303806-redigez-les-specifications-fonctionnelles-de-votre-projet>

Cahier des charges : Délimiter un périmètre fonctionnel avec l'impact mapping



Exemple d'arborescence pour un site web « Hotel Spa » - lire : <https://openclassrooms.com/fr/courses/4296701-gerez-un-projet-digital-avec-une-methodologie-en-cascade/4303806-redigez-les-specifications-fonctionnelles-de-votre-projet>

Cahier des charges : Ergonomies et wireframes

Le **wireframe** (on parle de « maquette fil de fer » en français)

Chaque bloc réalisé lors de l'étape précédente se voit doté d'image(s), de texte(s) ou de vidéo(s). Ce contenu peut être fictif car les informations finales ne sont pas toujours connues à ce stade du projet.

L'objectif est de définir l'organisation des éléments et des formes sans travailler l'aspect visuel, le graphisme n'interviendra que plus tard. On se base davantage sur les standards et souhaits ergonomiques pour orienter la réflexion.

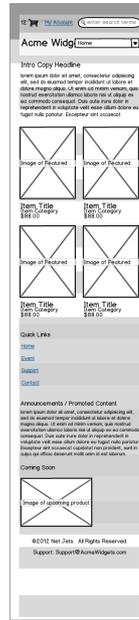
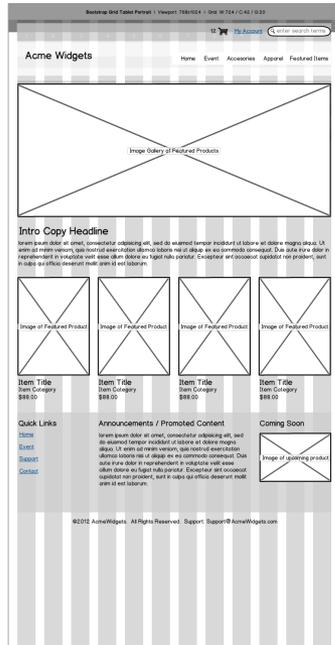
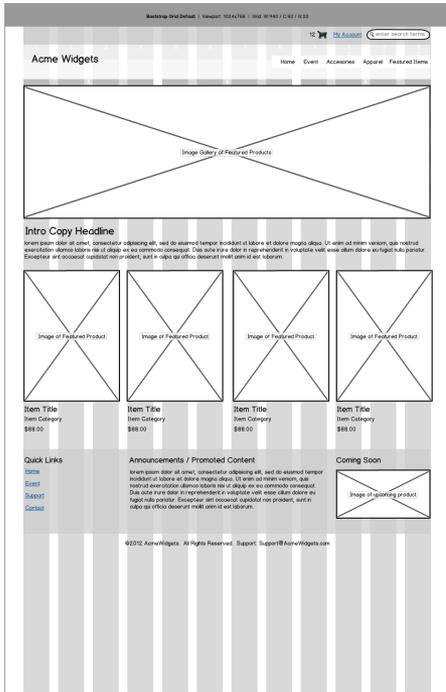
Le wireframe, en bon outil de communication, il aide le client à se projeter. Il évite surtout la rédaction de SFT où les besoins peuvent être incomplets ou mal définis, ce qui entrainerait une refonte coûteuse de la plateforme finale.

Les **wireframes validés** servent de base aux web designers pour la conception des maquettes. L'organisation des éléments et le système de navigation imaginés ne sont pas immuables mais les « créatifs » doivent respecter les fonctionnalités souhaitées et validées par le client ainsi que le budget alloué au projet.

Lire : <https://blog-ux.com/quelle-est-la-difference-entre-le-zoning-wireframe-mockup-et-prototype/>
et <https://www.lacouleurduzebre.com/ux-ergonomie-webdesign.html>

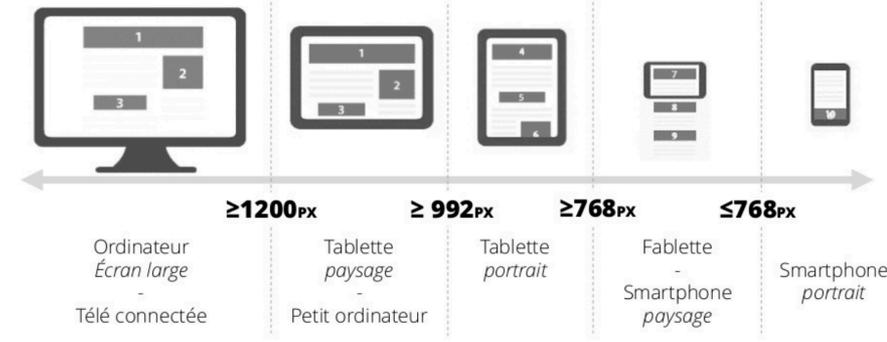
CHAP 3 / Les documents ressources

Cahier des charges : Ergonomies et wireframes



L'ART DE LA RUPTURE

Techniquement, le Responsive Design se base sur des breakpoints, points de rupture en français qui correspondent aux résolutions d'écran.



Lire : <https://www.mybalsamiq.com>

et <https://www.lacouleurduzebre.com/ux-ergonomie-webdesign.html>

« **Le cahier des charges (CdC)** est le recueil des exigences fonctionnelles demandées par la **maîtrise d'ouvrage**, il décrit des règles de gestion et de traitement dans le langage du métier (vue externe du système, c'est la vision utilisateur).

SFD Les spécifications fonctionnelles détaillées
ou STF : Les spécifications fonctionnelles et techniques

Les **SFD** sont rédigées par la **maîtrise d'œuvre** après réception et analyse du CdC. **C'est la traduction du cahier des charges en termes plus techniques** (données en entrée, données en sortie, description des écrans de l'IHM, règles de calcul, de transformation des données, ...) dont le but est de décrire de façon détaillée comment les exigences fonctionnelles vont être implémentées dans le système d'information, et donc permettre le développement du logiciel. Les SFD doivent être validées par la maîtrise d'ouvrage, elles constituent donc le point d'articulation entre la demande et la solution qui y répond et doivent être compréhensibles par les 2 parties. »

lire :

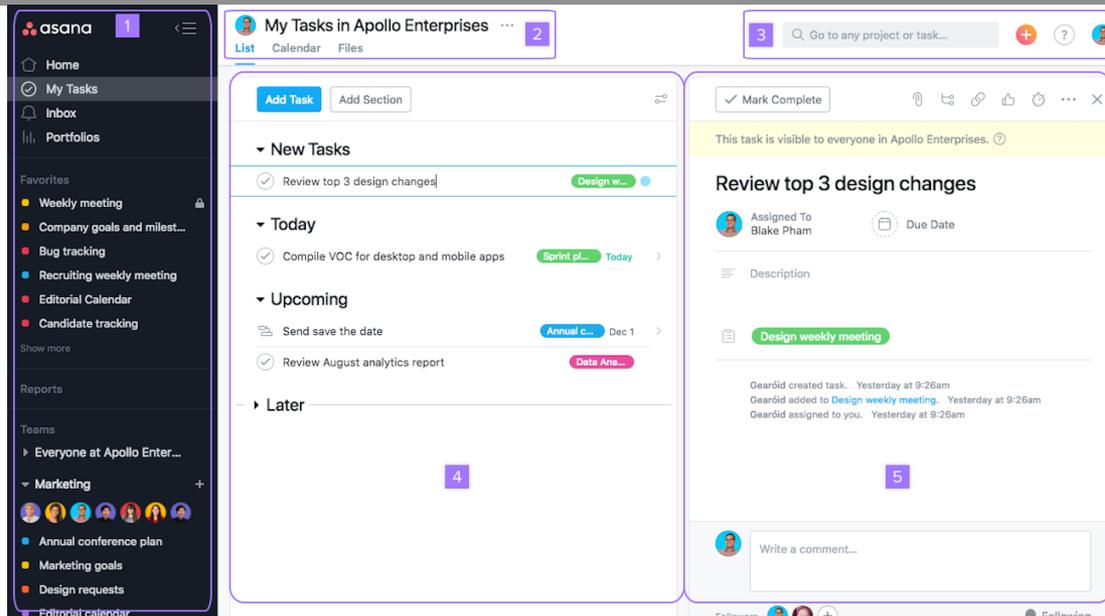
<https://openclassrooms.com/fr/courses/4296701-gerez-un-projet-digital-avec-une-methodologie-en-cascade/4303806-redigez-les-specifications-fonctionnelles-de-votre-projet>

CHAP 4 / Les outils d'aide à la gestion

- Asana
- Trello
- Figma

CHAP 4 / Les outils d'aide à la gestion

Asana



Asana est un outil puissant pour la gestion de projets en équipe.

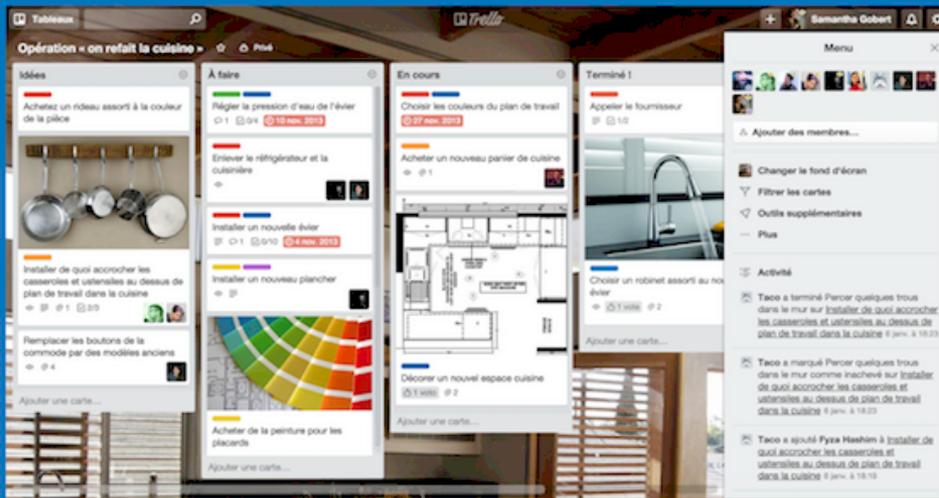
Asana propose une interface intuitive et un service très complet, basé sur l'efficacité et la souplesse d'utilisation : planifiez chaque étape, attribuez les tâches, créez un planning, partagez des fichiers et gardez un œil sur les dates clés de votre projet grâce à un calendrier.



Voir : <https://asana.com/fr/guide/help/fundamentals/navigating-asana>

lire : <https://www.codeur.com/blog/outils-gestion-de-projet/>

Ceci est un tableau Trello. C'est une liste de listes remplies de cartes, gérées par une équipe ou vous-même.



Trello est plus concentré sur la gestion de tâches.

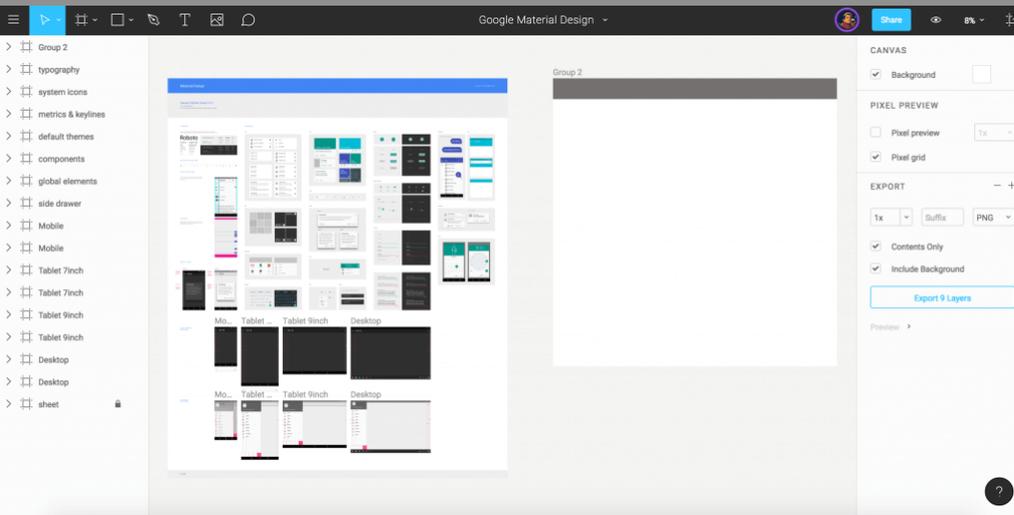
Il permet en effet la création de blocs et de tâches, l'assignation à une personne, le suivi de l'avancement des différentes to-do, le rappel de la date de fin d'un tâche etc.

Il est idéal pour les freelances qui travaillent avec des partenaires ou pour offrir un suivi de l'avancement de vos travaux à vos clients.



lire : <https://www.codeur.com/blog/outils-gestion-de-projet/>

Figma



L'outil collaboratif de conception d'interfaces

Figma est utilisable directement après la création d'un compte sur leur plateforme. Une fois connecté vous pouvez commencer à prototyper sur leur webapp qui est relativement fluide.

L'interface de Figma s'apparente à celle de Sketch, ce qui peut accélérer votre courbe d'apprentissage du service. Les calques et composants graphiques sur la colonne de gauche tandis que les paramètres des fonctionnalités sont sur la colonne de droite.

Voir : <https://newflux.fr/2016/10/06/figma-permet-de-concevoir-des-wireframes-en-collaboration/>
<https://fr.tuto.com/ux/gratuit-maitrisez-les-bases-de-figma-ux,104881.html>

(à bientôt ! ;-)

**la couleur
du zebre**
agence de communication

Agence de communication
3 place des Orphelins 67000 Strasbourg |
Tel 03 69 96 41 69 |

www.lacouleurduzebre.com

Contact :
Aneth Thaumiaud
aneth@lacouleurduzebre.com