

Chapitre I Partie 1 : Qu'est-ce qu'un projet ?

Tous les jours, on parle de projets.

Projet professionnel, projet de développement, projet de loi, projet de fin d'études

Dès qu'on pense à l'avenir, on se projette : on imagine et on se prépare.

Dans les organisations, les projets prennent des formes multiples.

Construire une maison ou un viaduc, travailler en équipe pour creuser un puit sont des projets.

Attention, un projet n'est pas forcément matériel : organiser un mariage est aussi un projet

Selon les domaines, vous allez trouver de nombreuses définitions

Par exemple pour le Project Management Institute, c'est "une action temporaire entreprise dans le but de créer un produit, un service ou un résultat unique"

Alors, comment définir les projets qui nous intéressent ici ? Je vous propose 3 points de départ :

D'abord un projet n'est pas une activité continue : il est limité dans le temps

C'est une activité temporaire avec un début et une fin Il est contraint par 3 paramètres : Qualité-Coûts-Délais

Ensuite, un projet se pense avant de se réaliser

Gérer un projet, c'est an-ti-ci-per : prévoir quelles sont les tâches à accomplir, les lots de travail et les étapes successives, que l'on appelle des jalons

Enfin, un projet sert à réaliser quelque chose de nouveau, il a un résultat unique

Ce résultat est appelé livrable

Un livrable peut être l'organisation d'un événement, la rédaction d'un dossier une prise de décision collective ...

Attention, il n'y a jamais un seul livrable et on a souvent tendance à surestimer le livrable principal et à faire l'impasse sur les autres

Par exemple, développer une application informatique et oublier que le vrai défi, c'est de convaincre et former les collaborateurs qui vont l'utiliser

Ici, le point-clé du projet sera plus de travailler avec ces personnes, de les impliquer que d'écrire des lignes de code

Vous souhaitez gérer un projet ? Quel est le défi fondamental ? Voici un graphique

qui présente l'évolution d'un projet

D'abord, gérer un projet, c'est prendre des décisions

Comme on ne peut pas remonter le temps, la marge de manœuvre, la capacité d'action du chef de projet se restreint au fur et à mesure

Elle est forte lorsque vous faites les premiers choix, puis elle diminue, jusqu'à être quasiment nulle la veille de la clôture du projet : le passé est derrière vous : ce qui est fait est fait

Parallèlement, au début vous avez peu d'informations

C'est au fur et à mesure, en avançant, que vous découvrez les difficultés et leurs solutions

Au fil du temps, votre connaissance du projet se développe

C'est le paradoxe de la gestion de projet

Pour résumer, au début, vous avez beaucoup de marge de manœuvre, une grande capacité

d'agir, une grande liberté de choix, mais vous n'avez pas la connaissance pour faire les bons choix

En fin de projet, vous saurez quelles étaient les erreurs à éviter, mais il sera trop tard.

C'est ce paradoxe qu'il vous faudra affronter Il résume le défi du management des projets.

Pour prendre les bonnes décisions dès le départ, vous devrez maîtriser les outils de gestion de projet, car ils vous permettent d'utiliser le plus intelligemment possible votre marge de manœuvre

C'est l'objectif de notre formation !

Maintenant, vous pouvez définir ce qu'est un projet et comprendre le paradoxe de la gestion de projet

Pour terminer cette séquence, je vous propose de répondre à trois questions :

1. Pouvez-vous proposer **trois mots essentiels** pour définir le concept de projet ?
2. Réfléchissez à une idée pédagogique que vous voudriez concrétiser : quelles sont les trois choses à faire pour **passer de votre idée à un projet** ?
3. Pouvez-vous trouver la différence entre les termes suivants :

Projet éducatif.

Projet pédagogique.

Projet d'établissement.

Projet de formation.