USRS07 - Management de projet pour le divertissement numérique

Mis à jour le 05-09-2024

Code : USRS07

Unité spécifique de type cours

4 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net

Présentation

Prérequis

USRS49 méthodes de travail

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet de découvrir puis de mettre en œuvre des étapes de management de projet de plusieurs productions vidéoludiques dans une dynamique de travail collaboratif.

Compétences

Renforcer le socle de compétences acquises en Licence 1.
Concevoir un projet et rationaliser son pipeline de production.
Mettre en œuvre les moyens prévus et assurer la bonne progression du projet.
Maintenir la qualité ambitionnée et finaliser le projet sur la base d'une contractualisation, d'un cahier des charges.
Produire un travail collaboratif de fin d'année par groupe projet.

Programme

Contenu

1. S'appuyer sur les activités effectuées et les compétences acquises en Licence 1, de structurer des références individuelles et collectives avec pour objectif majeur de constituer des EQUIPES PROJETS au cours de la Licence 2
2. Introduire et présenter les Groupes de Process impliquant la mise en œuvre des procédures de gestion de projet selon 5 catégories telles que définies par le Project Management Institute (PMI) et le Project Management Body Of Knowledge (PMBOK)
3. Mettre en place les process nécessaires au lancement/démarrage/initialisation du projet ; s'appuyer sur la constitution des groupes préalablement réalisées et entérinée par le jalon n °1 dans la continuité de la Séquence 1 ; élaborer un pitch et de la vision première du projet
4. Permettre l'établissement du plan édité sur la base du scope du projet tel qu'initialement défini
5. Mettre en place une organisation de travail fondée sur l'identification de process et routine propre au fonctionnement de chaque groupe projet afin de compléter cette planification et permettre l'engagement du travail de production proprement dit.
6. Exécuter la stratégie prévue en mettant à jour les documents clés issus des process initiaux, en développant le projet via des outils collaboratifs dédiés, et en procédant à une analyse des risques régulière afin d'adopter les mesures adéquates, préventives et/ou curatives
7. Contrôler le bon déroulement du projet via des indicateurs de performance en lien avec l'approche EVM (Earned Value Management) afin d'assurer une bonne maîtrise des coûts, délais et de la qualité en adéquation avec les objectifs initialement et/ou contractuellement envisagés
8. Mettre à jour les différents process et/ou documents clés de suivi de la production, tels que précédemment établis, dans le cadre d'une routine organisationnelle permettant une visualisation régulière de la bonne poursuite du projet en lien, derechef, avec des critères de budget, temps et contenus
9. Préparer la fin de production et la clôture du projet en mettant à jour la progression (indicateurs de performance et autres process) afin de mesurer l'écart entre la vision initiale et le résultat final, en s'assurant de la stabilité et du bon fonctionnement de l'application ainsi produite, et en restituant l'ensemble (démarche, constat et métriques, résultat fonctionnel) dans le cadre d'une présentation ciblant aussi bien l'aspect produit (gestion de contenus et contraintes techniques) que l'aspect projet (gestion du temps et des coûts et contraintes associées)

Modalités de validation

- Projet(s)

Description des modalités de validation

1.
    1.
        1.
            1. Formaliser, rédiger, présenter un « carnet de bord professionnel » individuel de Licence 1 sur un mode « dématérialisé » **(40%)**
            2. Construire par groupe projet constitué un « Project team learning document » **(40%)**
            3. Elaborer par équipe projet une « démo » puis effectuer une présentation de projet **(20%)**