



CHEF-FE DE PROJET (INFORMATIQUE)

Si on souhaite qu'un projet réponde aux délais, aux attentes et aux coûts prévus initialement, il est nécessaire qu'une personne le supervise. C'est toi qui **assures le bon déroulement du projet**, depuis son idée de départ jusqu'à sa mise en place. Le projet peut être lié au développement d'un logiciel ou d'une application mobile, à la mise en place d'un réseau informatique, à la conception d'un jeu vidéo, etc.

Après avoir rencontré ton client et identifié ses besoins, éventuellement avec l'aide de l'analyste d'affaires (business analyst), tu rédiges le **cahier des charges** du projet. Ce document recense les plannings et le budget, la description du produit qui sera livré, les ressources humaines et matérielles nécessaires pour mener à bien le projet,... Parfois, ce document t'es donné (dans le cadre d'un appel d'offre).

Tu gères ensuite le déroulement de la solution informatique en **coordonnant les équipes** (technicien-nes, graphistes, etc.) et en répartissant les tâches.

Tu as une excellente connaissance des différents profils métiers avec lesquels tu travailles.

Ton objectif, c'est **que le projet soit terminé dans les temps et qu'il corresponde aux attentes et au budget** du client. Tu mets en œuvre des méthodes de gestion de projet adaptées aux problèmes et à la culture de ton client. Par exemple, pour un projet peu défini, tu adoptes une approche où tu collabores beaucoup avec le client (méthodes « Agiles »). Lorsque le projet est terminé, tu vas participer à la mise en place de la solution informatique chez le client et mettre en place sa maintenance.

Être cheffe de projet nécessite une grande **expertise**, acquise à la suite de **plusieurs années d'expérience**, souvent en étant passé-e par un ou plusieurs métiers que tu coordonnes à présent.

MOBILITÉ



ORIENTÉ SOLUTION



RESPONSABILITÉ



TRAVAIL EN ÉQUIPE



RÉACTIVITÉ



OUTILS CLÉS

- ▷ Un logiciel "d'organisation" (Exemple : Trello) ou de gestion de planning
- ▷ Un logiciel de schématisation graphique
- ▷ Une plateforme documentaire et collaborative
- ▷ Une messagerie (mail mais aussi messagerie instantanée) et un téléphone
- ▷ Un mug de café :-)

TÂCHES PRINCIPALES

- ▷ Coordonner les parties prenantes
- ▷ Organiser et planifier
- ▷ Suivre l'état d'avancement
- ▷ Veiller au respect des objectifs du projet
- ▷ Amener le projet à une mise en service, à un test d'acceptation par le client et au passage en mode maintenance

Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

digital
wallonia
.be

CHEF-FE DE PROJET (INFORMATIQUE)

ÉTUDES ET FORMATIONS

- ✓ Secondaire
- ✓ Supérieur
 - Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute École (3 ans)*
 - Type Long : *Master (en Haute École ou université, bachelier + 2 ans)*
- ✓ Promotion sociale
- ✓ Centres de compétence TIC
- ✓ Formation en alternance
IFAPME

COMPÉTENCES REQUISES

- ▷ Maîtriser des logiciels spécifiques (gestion de bases de données, outils de chiffrement des données,...)
- ▷ Avoir connaissance des systèmes, matériels et logiciels de l'entreprise
- ▷ Savoir établir un cahier des charges
- ▷ Planifier et organiser un projet
- ▷ Coordonner le travail de différentes équipes
- ▷ Être capable de gérer des ressources humaines et techniques
- ▷ Avoir une expérience en techniques d'animation de réunions
- ▷ Faire preuve de qualités relationnelles
- ▷ Connaître l'anglais et l'anglais technique informatique
- ▷ Mener une veille (évolutions technologiques, nouveaux risques, mise à jour des compétences numériques essentielles à son secteur etc.)

PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur
www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

