

Table des matières

CHAPITRE 1

Petit historique des activités à projet

- 1.1 La notion d'activité à projet
- 1.2 Histoire (simplifiée) des activités à projet
- 1.3 La rose des vents du projet

CHAPITRE 2

Rétrospective du projet technique

- 2.1 La sacro-sainte planification
- 2.2 Modèles historiques du projet technique
- 2.3 Les limites du modèle de l'ingénierie

CHAPITRE 3

Le mode projet informatique

- 3.1 Le cadre de référence actuel du projet informatique
- 3.2 Les comportements types des acteurs projet
- 3.3 Contraintes et problèmes récurrents

CHAPITRE 4

Nouvelles approches du projet informatique

- 4.1 Les pratiques « agiles »
- 4.2 Caractéristiques
- 4.3 Les apports du travail collaboratif

CHAPITRE 5

Travail et collaboration en mode projet

- 5.1 Comprendre la notion de travail
- 5.2 Comprendre la notion de collaboration
- 5.3 Collaboration numérique : travail collectif en ligne et/ou à distance

CHAPITRE 6

Collaboration numérique appliquée au mode projet

- 6.1 Travailler sur un plateau projet virtuel
- 6.2 Pratiques collaboratives numériques en production
- 6.3 Pratiques collaboratives numériques en management

CHAPITRE 7

Outils, usages et pratiques collaboratives numériques

- 7.1 Les outils de la collaboration numérique
- 7.2 Cas de la discussion de groupe
- 7.3 Au-delà des usages : les pratiques collaboratives numériques

CHAPITRE 8

Rôles et responsabilités, savoirs d'action et compétences

- 8.1 Nouveaux rôles/responsabilités des acteurs projet
- 8.2 Savoirs d'action de l'agir collaboratif numérique
- 8.3 Compétences collaboratives du Nouveau Mode Projet

CHAPITRE 9

Travailler en équipe

- 9.1 Ce que les canards sauvages nous apprennent
- 9.2 Le cycle de vie d'un collectif de travail
- 9.3 La sombre réalité des équipes projet

CHAPITRE 10

Manager un groupe virtuel

- 10.1 Difficultés du travail déspatialisé
- 10.2 Management d'équipe sur un plateau projet virtuel
- 10.3 En guise de perspective générale