

UNIVERS PRO SANTE Inc.



Travail présenté à: Ndeye Rocky Diongue

**Haniyeh Abbasi,
Mohamed El Adli
Caryle Flaure Jousse Mbouna,
Lydia Hamadi,
Aristide Mbaïram**

-
Développement de systèmes de formation
TEN-7015

Le présent plan directeur de gestion de projet s'inscrit dans la continuité de la conception de la formation mobile que nous avons précédemment élaborée. Il détaille les étapes essentielles du développement de cette formation, destinée aux onze membres associés d'Univers Pro Santé Inc. Fondée sur des théories pédagogiques éprouvées, notamment le constructivisme, la formation vise à faciliter l'accès au contenu via divers supports (smartphones et tablettes), à adapter ce contenu aux besoins et préférences des apprenants, et à offrir un apprentissage flexible, accessible à tout moment et en tout lieu. Ce plan directeur est en phase avec les objectifs stratégiques d'Univers Pro Santé Inc., tout en assurant une gestion efficace des ressources nécessaires à sa mise en œuvre.

À l'issue de cette formation mobile, les membres associés d'Univers Pro Santé Inc. seront capables de concevoir un budget de trésorerie. Ils sauront ainsi établir un budget sur une période déterminée, distinguer la trésorerie des dépenses, identifier les flux d'entrées et de sorties, prévoir les flux futurs et analyser les écarts. De plus, ils pourront anticiper et gérer les problèmes de liquidité, tout en utilisant le budget comme un outil pour orienter leurs décisions stratégiques

Outils de gestion de projet

Divers outils technologiques seront mis à profit pour garantir le succès de notre projet, avec une priorité accordée à l'utilisation du package Microsoft Office 365 pour la planification, la communication, la gestion des ressources informationnelles et la coordination des échanges.

<u>Outils de gestion de projet :</u>	<u>Description des outils</u>
<u>La planification, la collaboration, le suivi des tâches.</u>	Planner nous permettra de planifier, de suivre et de gérer les tâches du projet. Nous disposerons d'une visibilité sur l'avancement de chaque tâche grâce aux fonctionnalités de suivi des échéances, ainsi qu'aux notifications et rappels que nous paramètrerons pour chaque tâche et date limite.
<u>La communication</u>	Teams sera utilisé comme outil de vidéoconférence et pour la planification des réunions. Il facilitera également la collaboration entre les membres de notre équipe. Grâce à cet outil, nous aurons accès aux mêmes informations en temps réel, ce qui optimisera le suivi des projets et permettra une prise de décision rapide.
<u>La gestion des ressources</u>	Le SharePoint de notre canal Teams servira à stocker et à partager divers documents de travail. Sur cet espace partagé, nous pourrions collaborer

	simultanément sur les documents, ce qui facilitera le travail d'équipe et la mise à jour en temps réel des fichiers.
--	--

Plan de communication

Nous établissons le plan de communication suivant pour garantir une communication efficace entre les membres de notre équipe de concepteurs et de développeurs de la future formation mobile, ainsi que les membres associés d'Univers Pro Santé Inc. et les experts externes. Pour piloter efficacement notre projet, nous utiliserons Teams pour nos communications et réunions qui auront lieu une fois par semaine afin de définir les objectifs de la semaine en cours et de valider l'exécution des tâches de la semaine précédente. Grâce au clavardage et aux canaux de discussion, nous pourrions solliciter un avis ou obtenir une réponse urgente d'un membre de l'équipe à tout moment durant la semaine.

Nous organiserons également des réunions de feedback et de rétroaction chaque semaine pour évaluer les modes de communication, apprécier l'efficacité des fréquences et des canaux utilisés, et apporter des correctifs, si nécessaire. Par ailleurs, nous adopterons un mode de communication indirect en travaillant collectivement sur les mêmes fichiers et en prenant connaissance des commentaires des membres de l'équipe concernant les travaux des autres. Cela nous permettra de recevoir des retours immédiats sur les réflexions des autres au fur et à mesure de l'avancement du projet.

Ressources nécessaires

À chaque phase du développement, des ressources seront nécessaires, et il est essentiel de garantir leur disponibilité au moment opportun, ainsi qu'une allocation efficace pour assurer le succès de la formation.

Ressources humaines	Responsable de projet	En tant que chef de projet pour le développement de la formation mobile, Caryle sera chargée de la gestion et de la coordination du projet. Sa mission consistera à orchestrer et à superviser les différentes phases de développement, garantissant ainsi une progression fluide et efficace du projet
	Expert métier	Il fournira les informations portant sur le sujet de la formation que nous devons inclure dans le contenu. De même, il est de sa responsabilité de valider le contenu des vidéos, des textes et des images associés aux concepts de trésorerie, en veillant à leur pertinence et leur justesse.
	Concepteur pédagogique	Tous les cinq membres de l'équipe participent collégialement au développement de ce projet pour créer une expérience d'apprentissage significative. Les membres de l'équipe, en étroite collaboration avec l'expert métier, doivent s'assurer que les outils multimédias créés offrent un contenu didactique bien structuré, favorisant ainsi une expérience d'apprentissage dynamique et interactive.
	Concepteurs multimédias et un graphiste	Lydia est chargée du volet graphisme du projet. Elle s'appuiera sur les principes de Mayer afin de proposer une expérience utilisateur conviviale et une interface attrayante.
	Réviseurs et correcteurs	Aristide s'occupera de la correction et de la révision des documents finaux avant leur soumission aux différentes parties prenantes.
	Outil de gestion de projet	Ces outils nous permettrons de gérer les différentes phases du développement et d'assurer un suivi rigoureux
	Outils technologiques	Outils de communication et de collaboration

	Logiciel de conception de E-learning	Pour développer notre scénarimage, nous utiliserons Rise 360 afin de concevoir et intégrer du contenu interactif pour notre formation mobile.
Ressources informationnelles	Informations sur le sujet de la formation	Ces ressources seront fournies par l'expert métier en collaboration avec Caryle
	Supports d'apprentissage : Images, audio, vidéos, animations	Nous utiliserons divers logiciels de conception de capsules pédagogiques, tels que Powtoon, Storyline, Renderforest, Canva et Animaker, pour créer des supports d'apprentissage visuels. Ces outils nous permettront de produire des images, des fichiers audios, des vidéos et des animations interactives, afin de renforcer l'expérience d'apprentissage. <u>Ces ressources seront fournies par le graphiste et le concepteur multimédia</u>
Ressources financières	Budget nécessaire pour toute la conception	Nous nous servirons des versions gratuites des logiciels et ceux accessibles à travers Uvalal pour concevoir notre formation
Temps	Temps nécessaire et réaliste pour réaliser une bonne conception	Chaque phase requiert du temps. Avec un calendrier des échéanciers, nous allons faire le suivi de la disponibilité des personnes-ressources et les autres ressources pour éviter tout retard Nous aurons deux réunions hebdomadaires consacrées au travail collectif, et chacun de nous investira également entre 3 et 4 heures, voire plus, pour travailler individuellement sur ses tâches

Suivi, contrôle et évaluation du développement de la formation mobile

Des fonctionnalités de Planner dans Teams seront utilisées pour suivre et contrôler l'exécution des tâches dans les délais requis, identifier les points de blocage, apporter les ajustements nécessaires et évaluer la qualité globale du développement. Nous créerons un tableau spécifique pour la phase de développement, incluant toutes les tâches clés, chaque tâche étant représentée par une étiquette de couleur précise avec un responsable assigné. Ces étiquettes comprendront des détails tels que la description de la tâche, le responsable, les délais et les ressources nécessaires. Le suivi de l'avancement

sera réalisé par un changement d'état, passant de "en cours" à "terminé", permettant ainsi une visualisation claire de l'avancement du projet. De plus, des commentaires et des fichiers pourront être ajoutés aux cartes pour centraliser les informations, et des notifications en temps réel permettront de suivre l'avancement. Des réunions de contrôle seront régulièrement organisées pour évaluer l'état d'avancement et prendre les mesures correctives nécessaires.

Pour garantir le respect des délais, des checklists et des dates d'échéance seront ajoutées à chaque tâche afin de s'assurer que les normes de qualité sont respectées et que les tâches sont achevées dans les délais impartis. L'utilisation de labels de couleurs variées et le pourcentage de réalisation des listes de vérification fourniront, en un coup d'œil, une indication de l'état de chaque tâche (par exemple, en retard, à risque ou à compléter).

Le contrôle de la qualité du développement sera garanti par des évaluations internes effectuées par les membres de notre équipe, en collaboration avec Sébastien Bergeron, expert en pédagogie mobile, Annie Bernier, spécialiste en trésorerie d'entreprise, et Ghazal Zareh, experte en design graphique pour les formations mobiles. Ces évaluations se feront sur la base des critères de succès ci-dessous :

- **Qualité des éléments graphiques** : évaluer la clarté, la pertinence et l'esthétique des visuels (images, vidéos, infographies) utilisés dans la formation, en s'assurant qu'ils renforcent la compréhension des concepts.
- **Ergonomie de l'interface** : vérifier que l'interface utilisateur est intuitive et facile à naviguer, garantissant une expérience d'apprentissage fluide et agréable sur différents appareils mobiles.
- **Accessibilité visuelle** : s'assurer que les éléments graphiques sont adaptés aux normes d'accessibilité, notamment en termes de contraste, de taille de police et de lisibilité, afin de répondre aux besoins d'un large éventail d'apprenants.
- **Cohérence visuelle** : analyser la cohérence des styles graphiques (couleurs, typographie, mise en page) tout au long de la formation pour créer une identité visuelle harmonieuse et renforcer l'engagement des utilisateurs.
- **Feedback sur l'expérience utilisateur** : recueillir les retours des apprenants concernant l'ergonomie et l'attrait des éléments graphiques, afin d'apporter des améliorations basées sur leur expérience réelle d'utilisation.

Gestion des risques

Durant la phase de développement et d'implémentation de la formation, des aléas pourraient nuire au bon déroulement du projet. Les risques sont de plusieurs ordres. Tout d'abord, il faut prendre en

considération, le facteur temps que les membres de la direction doivent consacrer à la formation proposée ainsi que la motivation de ceux-ci à atteindre les objectifs fixés pour redresser la trésorerie de l'entreprise. Il faut prendre en considération également que les apprenants peuvent facilement se décourager s'ils ne sont pas appuyés ou accompagnés durant la formation. L'accompagnement et la rétroaction du formateur sont les éléments essentiels pour la réussite de la formation. Des outils gratuits et libres d'accès de ULaval seront utilisés pour développer notre formation et la déployer. En accord avec le client, il était convenu durant la phase de conception d'implémenter la formation sur le site web d'Univers Pro Santé Inc. Ces choix permettraient d'éviter de faire des investissements coûteux en outils numériques. Une fois les risques identifiés, nous nous référons à notre Planner de Microsoft 360 pour apporter les correctifs nécessaires afin qu'ils ne nuisent pas au bon déroulement du projet. Parmi les risques, une absence de compétences techniques et de connaissances sur le sujet de la formation peut retarder la conception et altérer la qualité du développement, notamment la qualité du contenu ou son inadaptabilité aux appareils mobiles. Des divergences de points de vue entre notre équipe et les dirigeants d'Univers Pro Santé Inc. pourraient impacter négativement le bon du projet.

Aussi, des arrêts maladie d'un membre de l'équipe de développement, des situations d'urgence majeures, l'indisponibilité de la plateforme choisie (Articulate Rise), une panne de courant entraînant une perte de données, une coupure prolongée d'internet qui impacte la communication entre les membres de l'équipe, et limitant l'accès aux ressources en ligne, la défaillance d'un des ordinateurs d'un membre de l'équipe sur lequel le travail est stocké etc sont autant de risques à ne pas négliger. Pour faire face à ces problèmes, l'équipe se doit de prévoir un plan B pour remédier à la situation. Par exemple, pour suppléer l'absence d'un membre pour diverses raisons, il faut établir dès le début qui va remplacer qui en cas d'absence, prévoir un autre moyen de stockage des données, s'assurer d'avoir de données de connexion suffisantes sur son téléphone afin de basculer en cas de coupure, enregistrer les documents à chaque deux minutes pour ne pas les perdre, etc.

Une allocation adéquate des ressources disponibles et une communication fluide et transparente permettront éventuellement d'atténuer les risques, le cas échéant.

Le plan directeur détaillé sur la base des éléments décrits (ci-haut) ultérieurement est dans le tableau qui suit. Des captures d'écrans annexées à ce document illustrent l'utilisation de l'outil de gestion de projet décrit plus haut.

Plan directeur détaillé

Phases	Tâche	Détails	Responsable	Échéance
Phase 1 : Développement du contenu	Création du contenu pédagogique	Élaboration de textes, vidéos, quiz, et ressources pédagogiques du module.	Conseiller pédagogique/ Expert métier	15 octobre 2024
	Conception de l'interface utilisateur	Création de maquettes et prototypes de l'interface, en s'assurant qu'elle soit intuitive et engageante.	Graphiste	29 octobre 2024
	Développement de la formation sur la plateforme	Intégration du contenu sur la plateforme choisie, tests des fonctionnalités et ajustements nécessaires.	Graphiste	5 novembre 2024
	Réunion avec le client	Discussion des progrès et ajustements basés sur les retours du client.	Équipe de développement	Hebdomadaire (tous les lundis) à partir du 15 octobre 2024
Phase 2 : Tests et validation	Tests utilisateurs	Organisation de sessions de tests avec des apprenants pour recueillir des retours sur l'expérience utilisateur.	Conseiller pédagogique/G raphiste	12 novembre 2024
	Ajustements et corrections	Analyse des retours des tests utilisateurs et mise en œuvre des modifications nécessaires au	Expert métier/graphiste/ conseiller pédagogique	26 novembre 2024

		contenu et à l'interface.		
	Réunion avec le client	Retour sur les résultats des tests et ajustements à prévoir.	Équipe de développement	Hebdomadaire (tous les lundis) à partir du 12 novembre 2024
Phase 3 : Évaluation	Évaluation et feedback post-tests	Recueil de retours sur l'expérience d'apprentissage et évaluation de l'efficacité du contenu et de la plateforme.	Équipe de développement	3 décembre 2024
	Réunion avec le client	Discussion des résultats d'évaluation et des prochaines étapes.	Équipe de développement	Hebdomadaire (tous les lundis) à partir du 3 décembre 2024

|