

Master 1 - CNAM ENJMIN
Spécialité Management de Projet

**Portefeuille de
compétence**

LECAREUX Florian

Table des matières

Avant Propos	3
Les cours	4
<i>La méthode agile</i>	4
<i>La modélisation économique</i>	6
<i>La gestion de risque</i>	7
<i>Le Producer & L'Humain</i>	8
Les projets	11
<i>Nano Projet</i>	11
<i>Projet M1</i>	13
<i>Pour conclure</i>	16
Outils & Méthodes	17
<i>Les Outils</i>	17
<i>Les Méthodes</i>	21
Conclusion	23

Avant Propos

Ce document a pour objectif de recenser les thèmes majeurs qu'il m'a été donné d'apprendre et/ou d'approfondir en cette année de M1 en Management de projet.

Avant de rentrer les détails, il est important de préciser certaines choses sur mon parcours :

N'ayant jamais suivi de formation en management de manière général je possédais de nombreuses lacunes théoriques. J'avais donc beaucoup à apprendre. A vrai dire, je ne savais pas réellement à quoi m'attendre pour cette première année, à part de l'apprentissage théorique.

Cependant j'ai énormément appris d'un point de vue humain, au travers différents projets. J'ai également pu développer mes connaissances et compétences d'un point de vue outil, tel que Jira ou notion.

Mes intentions ici sont d'itérer sur ce que j'ai appris selon différentes perspectives (cours, projets...), tout en faisant le lien avec ma propre vision de choses.

Les cours

Cette partie contient ce que je retiens le plus des différents cours auxquels j'ai pu assister cette année. L'ensemble reste évidemment exhaustif et ne contient pas tous les sujets de cette année, cependant il s'agit de ceux sur lesquels j'avais le moins de connaissance.

La méthode agile

La méthode agile était une méthodologie très floue pour moi. N'ayant jamais vraiment travaillé dans le milieu du jeu vidéo mes connaissances sur cette méthode étaient très limitées. Les nombreuses interventions des professionnels m'ont permis d'en apprendre plus et de mieux cerner les tenants et les aboutissants de cette méthode.

Habitué à des méthodologies plutôt orientées cascade, j'ai eu de grosses difficultés à appréhender l'agile. J'éprouvais une certaine incompréhension, car en voyant ce qu'il était attendu de l'agile j'avais l'impression de voir une méthode peu rigoureuse, voir même hasardeuse. Je ne comprenais pas qu'une telle méthode soit si omniprésente dans le milieu du jeu vidéo.

Mais au fur et à mesure des cours ma vision a changé. J'ai commencé à me rendre compte qu'il s'agissait d'une méthodologie paradoxalement très rigide, soumise à des contraintes précises.

Chaque sprint doit être défini, clair, tout comme les User Stories, des points journaliers doivent être faits. Le SCRUM pousse l'itération à son extrême, contrairement à la cascade. Un sprint n'est pas fini ? Peu importe, il faut passer au suivant. Ces itérations progressives permettant d'obtenir, en théorie, un résultat viable et solide sur le long terme.

C'est une méthodologie attirante, qui semble simple de premier abord mais qui en réalité nécessite un gros travail de mise en place ainsi qu'une habitude et un gros effort de groupe. Elle induit de placer la production de chaque spécialité sur un même niveau de faisabilité à un moment T.

D'un point de vue totalement personnel, je trouve qu'il s'agit de la technique la plus difficile à mettre en place au sein des projets étudiants. La présence de cours et de livrables clairs (Et aux délais très courts) tout au long des projets compliqués la mise en place d'une méthode agile. Mais ce n'est pas une méthode que je rejette pour autant.

Ce que je retiens de l'agile

C'est une méthodologie à ne pas prendre à la légère. On peut facilement s'y perdre soit même en emportant l'ensemble de l'équipe. Il est très facile de sortir des sentiers de l'agile sans s'en rendre compte. C'est une méthode attrayante, voir même rassurante lorsque l'on débute un projet, mais si elle est mal maîtrisée, c'est le sens de l'équipe et le projet lui-même qui en subissent les conséquences.

Je pense qu'il est important d'avoir conscience de la complexité de l'agile. Il faut assumer qu'on ne la maîtrise pas complètement, en garder/ressortir les codes et les valeurs qui lui sont propres et qui nous correspondent pour les appliquer à notre propre méthodologie. L'objectif final étant de faire en sorte qu'elle convienne à la fois à soi-même et aux autres, le tout pour le bien du projet et de l'organisation.

La modélisation économique

L'économie de manière général était un sujet sur lequel je n'avais presque aucune connaissance. J'avais beaucoup d'apriori sur le sujet avant les cours de cette année. J'ai eu l'occasion d'effectuer un plan marketing pour notre projet M1 (travail intéressant mais qu'il m'a été impossible de tenir sur le long terme de par la quantité de travail nécessaire). Cet exercice m'a poussé à réfléchir au-delà de production du jeu en lui-même, sur comment faire connaître le jeu avant sa publication, quoi et quand communiquer, quoi montrer...etc. Allant même jusqu'à l'apparence du logo du jeu, son impact sur les vignettes et sa lisibilité/visibilité.

D'un point de vue plus théorique, lors d'un cours dédié, j'ai également pu voir en profondeur les différents modèles économiques ainsi que les différentes stratégies de fixation des prix en fonction du type de jeu et de joueur.

Ce que je retiens de la modélisation économique

Les objectifs et intérêts derrière la création d'un jeu sont propres à chacun. Cependant il est important de savoir ou de rappeler que l'un des objectifs majeurs est de rapporter de l'argent, qu'on le veuille ou non. C'est un fait, que ça soit pour compenser le temps de développement, faire du bénéfice, ou tout simplement de quoi payer son loyer à la fin du mois.

Une chose d'une telle importance n'est donc pas à négliger et j'en comprend maintenant les tenants et les aboutissants. Cependant c'est un processus long, qui prend du temps et une certaine réflexion. Malheureusement c'était une chose très difficile à mettre en place sur les projets de M1. J'attends donc le projet M2 pour mettre en pratique ces connaissances.

La gestion de risque

La gestion de risque est un sujet qui fut assez souvent abordé mais très peu explicité concrètement. Je n'avais jusque-là jamais vraiment ressenti le besoin de faire de la gestion de risque, c'était donc un sujet nouveau pour moi.

Utilisable et utilisé dans toute circonstance, la gestion de risque permet en théorie de prévoir et d'avoir une solution pour n'importe quel risque/problème pouvant impacter le projet.

C'est un outil dont je comprends les enjeux mais je possède encore quelques réticences à l'utiliser. Avant de suivre les différents cours portant sur cet outil, je m'imaginai, qu'en tant que producer proche de son équipe de développement, je devais principalement me concentrer sur des risques liés à la production du jeu, aux problèmes logiciels et humains. Cependant cette sélection de risque doit aller dans un sens large, quitte à imaginer des risques dont la probabilité est quasi nulle et parfois presque imaginaire. J'ai du mal à imaginer la réelle pertinence de penser à de tels risques en tant que producer et je me questionne, est-ce vraiment mon rôle de penser à de tels risques ? Quand dois-je arrêter d'en imaginer ?

Ce que je retiens de la gestion de risque

A la suite de ces cours, j'en suis arrivé à une opinion personnelle qui décrit le document de gestion de risque attendu comme un fourre-tout, dans lequel l'on doit stocker tout et n'importe quel risque, aussi imaginaire soit-il.

Selon moi il est impossible de tout prévoir, on ne peut pas penser à tous les risques possibles. Pour le projet M2, je pense malgré tout créer un document de gestion de risque, mais je resterais centré sur les risques logiciels et humains, avec une vision pragmatique et concrète de la chose, centralisée sur le développement du jeu, sans m'éparpiller sur des sujets qui ne sont pas de mon ressort.

Le Producer & L'Humain

Cette première année fut une année riche en expérience humaine, que ça soit par les cours ou les projets en passant par la création des groupes.

Force est de constater que le rôle de producer est primordial et correspond à une balance entre gestion de projet et gestion de l'Humain.

Une métaphore que j'ai retenue et qui m'a marqué cette année est que le producer est l'objet qui se trouve entre le marteau et l'enclume. C'est-à-dire qu'il est le juste milieu entre l'équipe de développement et les exigences provenant des supérieurs. C'est un rôle difficile, peut-être même ingrat, mais nécessaire. Car le producer est garant du projet, des délais et du bien-être de son équipe. Il doit être capable de séparer le bon grain de l'ivraie tout en restant droit, fiable, peu importe les circonstances. C'est un rôle qui subit beaucoup de pression mais aussi de jugement de la part des autres, qui parfois ne le comprennent pas ou se basent sur des idées reçues.

Tout cela pour dire que le Manager se doit de comprendre l'Humain, de s'adapter à lui, tout en restant droit dans ses chaussures et maintenir la fiabilité du projet. Pour cela le manager doit suivre ce que je vais appeler ici un « code ».

Ce « code » est purement personnel et se base sur mon expérience des projets ainsi que ce que je retiens des différents cours :

Pour soi-même :

- Gérer ses émotions

Le manager ne doit pas laisser ses émotions déborder et prendre le contrôle. Rester stoïque lui permet de garder son sang-froid et une vision claire de l'état des choses.

- Accepter les choses tels qu'elles sont

Il faut accepter qu'on ne puisse pas tout contrôler. C'est dans la nature des choses. Une fois dans l'acceptation il devient plus facile d'analyser et de comprendre, facilitant la prise de décision ou la capacité à trouver une solution.

Pour les autres :

- L'empathie

Probablement la notion la plus difficile pour moi car je possède de grandes difficultés à comprendre les émotions d'autrui. Cependant c'est une chose sur laquelle je travaille en continu. L'empathie est primordiale pour comprendre les autres et cerner plus facilement leurs problèmes afin de les résoudre.

- La bienveillance

Par bienveillance j'entends la capacité à se montrer transparent et compréhensif envers les autres. L'objectif étant de faire en sorte que les personnes se sentent "bien" sans être intrusif ou rentrer dans l'émotif. C'est cette distance qui permet au manager de rester « neutre ».

- Être juste

Tout simplement le fait de traiter chaque individu de manière équitable, sans favoritisme. L'objectif étant de maintenir l'équilibre en sein du groupe.

Les projets

Lors de cette première année en Master 1 à l'ENJMIN, il m'a été donné l'opportunité de travailler sur divers projets. Pour ce document, j'ai sélectionné deux projets qui sont pour moi les plus pertinents. Ce sont les deux projets qui m'ont le plus appris et permis d'assumer ma position de chef de projet.

Nano Projet

Le Nano Projet est une appellation utilisée au sein de l'ENJMIN. Concrètement il s'agit d'un projet type "Game Jam", étalé sur une semaine. Le projet commence avec un thème et ses contraintes. Des équipes de 9 ont été tirées au sort (Tout en gardant un équilibre d'un point de vue des spécialités).

C'est important de préciser cela, car cela induit de devoir s'adapter rapidement à une équipe et lui apporter les outils pour pouvoir produire rapidement et efficacement.

L'avantage de ce court projet est qu'il se faisait intégralement en présentiel. Je n'ai eu qu'à mettre en place un discord pour le week-end afin de permettre à l'équipe de communiquer. Pour le reste du développement, j'ai décidé d'utiliser Notion comme outil de suivi de production et de documentation. Je ne m'en étais encore jamais servi mais je sentais que Notion était l'outil parfait pour un tel projet.

Le projet en lui-même s'est bien déroulé. Il n'y a pas eu de problème humain et tout le monde était satisfait du fonctionnement de l'asset list et du suivi des tâches. Nous avons un scope assez élevé par rapport au temps que nous avons, mais je sentais l'équipe motivée et surtout apte d'un point de vue compétence. Tout cela a permis un bon déroulé globale et la production d'une Build du jeu stable et complète qui fut même améliorée par la suite.

Cependant j'ai rencontré quelques difficultés logicielles. En effet, j'ignorais l'existence d'un compte étudiant pour bénéficier d'une utilisation premium. C'est pourquoi au bout de trois jours de production j'ai dû recréer la quasi-totalité de la page du projet sur un nouveau compte car nous avons atteint la limite de stockage. Combiné à cela ma faible expérience sur notion, cela m'a pris une journée complète afin de résoudre ce problème. Pour me libérer du temps et palier à ce problème le plus rapidement possible, j'ai demandé à un membre de l'équipe ayant fini en grande partie son travail de checker l'état du projet tout au long de la journée et de m'en faire un retour régulier.

Ce que le projet m'a apporté

- Il m'a appris à utiliser Notion
- L'opportunité de Manager un projet sans avoir à être développeur en même temps.
- Manager un projet très court mais avec une équipe "conséquente"

Projet M1

Le Projet M1 est le plus gros projet de première année. Il commence en mars pour se terminer fin juin. L'objectif de ce projet est de créer une expérience interactive finie d'à peu près 10 minutes. Les équipes sont constituées en amont par les étudiants en Chef de Projet. C'est un projet où l'on est libre de faire autre chose que sa propre spécialité, avec la possibilité de travailler sur deux projets en même temps.

De mon côté je n'ai travaillé que sur un seul projet mais j'ai adopté à la fois spécialité Chef de Projet et Tech Artist. Nous étions 6 dans l'équipe, soit une personne par spécialité.

Etant un projet sur plusieurs mois j'ai décidé d'utiliser un logiciel prévu pour la gestion de projet : Jira. J'ai fait ce choix car j'avais déjà eu l'occasion d'utiliser ce logiciel dans un autre projet avant l'ENJMIN. J'avais à l'époque trouvé l'outil puissant, mais n'ayant aucune base théorique de gestion de projet, je ne connaissais rien des codes et des appellations qu'utilise Jira. Je voulais donc utiliser le projet M1 pour développer mes connaissances dessus.

La présence de cours en parallèle du projet et l'existence de points projets tout du long a également influencé ma méthode de gestion. M'orientant donc plus vers une gestion en cascade.

La gestion :

J'ai donc créé différents milestones (basées sur les points projets et une roadmap créée en amont) que j'ai placée dans Jira en adaptant ses outils pour mes propres besoins. Cette méthode fonctionna sur la quasi-totalité du projet. Cependant après le dernier point projet, le jeu était suffisamment avancé pour changer de méthodologie et mettre en place un système plus agile, plus basé sur des sprints. J'ai cependant choisi de ne pas reprendre tous les codes de l'agile mais plutôt de faire des semaines à thème. Une semaine étant consacrée à la finalisation du personnage, une autre à l'ennemi ou encore à l'UI.

Les cuts :

Nous avons également cut efficacement différentes features lorsque c'était nécessaire. Je pense avoir fait les bons choix de ce point de vue. L'équipe en elle-même craignait que le projet perde en qualité mais le résultat final a prouvé le contraire. Pour pallier leurs craintes je profitais des weekly pour leur expliquer pourquoi cut tel ou tel chose, en leur expliquant par A + B que l'expérience des joueurs ne s'en verrait même pas impactée.

Pour donner un exemple, l'objectif de base était d'avoir 4 personnages différents. C'était quelque chose de bien évidemment impossible à faire dans le temps imparti car nous n'avions qu'une seule personne dans le rôle de Game Artist. Plutôt que de faire 4 personnages je leur ai proposé de prendre le personnage de base et de simplement changer la couleur des autres. Le résultat était amplement suffisant et les joueurs avaient réellement l'impression de jouer 4 personnages différents. Je leur ai également proposé, s'ils le souhaitaient, de continuer à produire sur le jeu après le jury final afin de finaliser le jeu comme nous le voulions à la base.

Equilibrer les charges de travail :

Comme je l'ai exprimé plus haut, nous avons également des cours pendant le projet. Qui dit cours, dit également rendus. Les personnes étant dans la spécialité programmation étaient les plus impactées. Pour alléger la pression et la fatigue tout au long du projet, j'ai mis en place une règle avec l'accord de du programmeur de mon groupe : il devait en priorité utiliser son temps pour avancer ses rendus. L'objectif de cette règle était de lui faciliter la gestion de ses priorités et de son travail, cela a certes ralenti le projet en termes de programmation au début, mais je voyais la chose sur le plus long terme. En travaillant d'abord sur ses rendus ils les finiraient plus rapidement, lui permettant ensuite d'être focus sur le projet sans avoir le stress des rendus à côté.

J'ai également poussé à l'achat de packs d'assets d'environnement afin d'alléger la charge de travail (déjà conséquente) de la Game Artist. Il y avait déjà beaucoup de contenu visuel attendues pour le jeu, et je pressentais que la charge de travail allait être trop élevée.

Ce que le projet m'a apporté

- La possibilité de contribuer directement au jeu en tant que Tech Artist.
- D'approfondir mes connaissances et compétences sur Jira
- Développer mes compétences en relations humaine

Pour conclure

Ce n'est pas une chose toujours facile lorsque l'on est étudiant et que l'on doit se placer en figure d'autorité. Mais ces deux projets m'ont aidé à surmonter cela et permis d'assumer ma position de manager. J'ai pu appliquer différentes méthodes, techniques & humaines, qui m'ont fait évoluer et mieux appréhender le travail d'un Chef de Projet.

Cependant je n'en comprends pas encore tous les enjeux, notamment concernant la gestion de risque et le management économique. C'est pourquoi j'attends le projet M2 avec impatience afin de développer ces compétences.

Outils & Méthodes

Les Outils

Pour plus de simplicité et d'efficacité, cette partie du document utilise un système de tableau.

L'objectif est d'y lister les logiciels et méthodes que je connais, même celles dont je n'ai pas encore eu l'opportunité de travailler avec.

Outils	Déjà utilisé ?	Points positifs	Points négatifs	Retour d'expérience
Jira	Oui	<ul style="list-style-type: none"> - Excellent dans un projet surtout orienté Agile Mais peut être détourné et adapter). - Contient tous ce dont une équipe et un manager peuvent avoir besoin (Epic, US, Backlog, Kanban, dépendances...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Beaucoup de court chargement. - Assez rigide, il faut fouiller, parfois trop, pour trouver certaines data. 	Utilisé dans 2 projets et de deux manières différentes. J'en maîtrise les spécificités de base.
Notion	Oui	<ul style="list-style-type: none"> - Des projets à petite équipe (1 à 8 personnes). - Très ergonomique, facile et rapide à prendre en main. En maîtrisant le logiciel, le champ des possibles est immense. - Facilite le travail en simultané. - Peut aussi servir de stockage. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il faut faire très attention à sauvegarder ses modifications. Le logiciel supprime ces données lors de la synchronisation avec les autres utilisateurs. - Difficile d'exporter les datas. 	Utilisé sur 1 projet et aussi de manière personnelle. J'en maîtrise les bases et suis capable de créer des backlogs, assets lists. Mais jamais utilisé sur le long terme.
HacknPlan	Non	<ul style="list-style-type: none"> - Semble proposer la même chose que Jira, mais de manière plus clair, plus pratique et plus fluide. 		Jamais utilisé. Mais des échos que j'ai eu du logiciel, ce dernier semble très pratique.
Trello	Oui	<ul style="list-style-type: none"> - Simple et efficace, permet de créer des Kanban très rapidement et avec beaucoup d'options. 	<ul style="list-style-type: none"> - Semble peu pertinent pour des gros projets, des projets à long terme ou des grosses équipes. 	J'ai toujours utilisé Trello pour des suivi de projets rapide (1 semaine ou 2). C'est un outil dont je maîtrise la fonction de base.
Shortcut	Non	<ul style="list-style-type: none"> - Se veut comme une alternative à Jira 	<ul style="list-style-type: none"> - Très peu de fonctionnalités dans la version gratuit 	Presque utilisé pour le projet M1, mais le manque de fonctionnalité dans la version gratuite m'a refroidi.

Outils	Déjà utilisé ?	Points positifs	Points négatifs	Retour d'expérience
Monday	Non	- Semble être une alternative à Jira, HacknPlan...etc.		Jamais utilisé, cependant l'outil semble pratique et ergonomique.
Asana	Non	- Une énième alternative d'outil de production. - Semble être adaptable à beaucoup de méthodologies de production.		
Microsoft Project	Non	- L'outil de management de la suite Microsoft. - Semble pratique et personnalisable à souhait (Comme Excel, notion) lorsque l'on sait s'en servir.		Découvert l'existence peu de temps avant la rédaction de ce document. L'outil m'attire beaucoup et aimerait itérer dessus pour m'en servir pour le projet M2.
Excel	Oui	- L'outil à tout faire par excellence quand on le maîtrise. - Permet l'automatisation et l'extraction de donnée.	- Très difficile à prendre en main quand on ne le maîtrise pas.	J'ai déjà utilisé Excel mais jamais pour de la gestion de projet (Excepté lors d'un exercice de cours). Mais j'en comprend l'utilité et en maîtrise les préceptes de base.
Confluence	Oui	- Très utile pour la centralisation de documents. - Compte rendus de réunion, GDD...).	- Pas de rédaction en simultané (Du moins pas à ma connaissance) - Même problématique que Jira, des petits temps de chargement récurrent	Je l'ai toujours utilisé en simultané de Jira (Les deux logiciels se complètent)

Outils	Déjà utilisé ?	Points positifs	Points négatifs	Retour d'expérience
Google Drive	Oui	<ul style="list-style-type: none"> - Tout le monde connaît Google Drive. - Utile, pratique, stockage en grande quantité (Assets, documents, builds...) 		J'utilise Google Drive dans quasiment tous mes projets et dans ma vie personnelle de manière générale. Je ne peux que le recommander.
Discord	Oui	<ul style="list-style-type: none"> - La grande majorité des personnes connaissent voir utilisent discord de manière quotidienne. - Pratique pour la communication à distance (écrite & orale). 	<ul style="list-style-type: none"> - Impossible à utiliser dans des grosses structures. - Les données se perdent facilement si elles ne sont pas centralisées. 	J'utilise Discord de manière quotidienne. C'est un logiciel de communication très pratique pour les projets et je ne me souviens pas d'un projet où je ne m'en suis pas servi.
Microsoft Teams	Oui	<ul style="list-style-type: none"> - Très utile pour le stockage de documents. - Permet la communication à distance. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plus rigide et lent que Discord. - Logiciel assez peu ergonomique. 	Je connais Teams et m'en suis déjà servi mais jamais dans le cadre d'un projet car je considère Discord et Notion comme étant de meilleures alternatives.
Slack	Non	<ul style="list-style-type: none"> - Un autre outil pour la communication à distance. - Envois de messages, appels...). 		Je n'ai jamais utilisé Slack. Cependant l'outil semble être un bon équilibre entre Discord et Teams.

Les Méthodes

Contrairement aux outils je vais beaucoup moins détailler les méthodes. En effet, je trouve personnellement qu'il est difficile d'appliquer à 100% une méthode lors d'un projet étudiant. Ces derniers sont souvent courts, ou entremêler des cours. Cela induit une appropriation d'une ou plusieurs méthodologies plutôt que d'une seule.

La liste ci-dessous contient donc les méthodologies dont on nous parlé cette année :

Méthode	Ce que je retiens
Waterfall	C'est un peu le système de base. Idéale pour visualiser facilement les différentes étapes de production et la manière dont elles s'enchaînent ainsi que les dépendances. Méthode que j'ai utilisé en majorité sur le projet M1.
Agile	Méthode la plus répandue le milieu du Jeu Vidéo. Majoritairement centrée sur la communication et l'implication du client, elle permet l'itération et facilite le travail de différents métiers en simultané.
Scrum	C'est une des grandes méthodes se basant sur l'agile. Le Scrum utilise un principe de sprint et ne fonctionne que sur des petites équipes (~10/20 personnes). L'objectif : planifier un objectif de sprint, faire un maximum de tâche, passer au sprint suivant (Le tout entrecoupé de sprint review, rétrospective...)
Lean	Méthode dont je connais peu de chose. Simplement qu'elle a pour objectif d'optimiser la production de manière régulière, le tout afin d'atteindre un état qui permet de d'accomplir plus mais avec de moins en moins d'effort. Cette méthode cherche à éviter la mobilisation à long terme des ressources, le travail en urgence, et la sur-sollicitation des ressources.

Méthode	Ce que je retiens
Extreme Programming	Méthode notamment utiliser dans la production de logiciel, de Website, versioning... Cette méthode se base sur un rythme soutenu et des délais serrés. L'objectif étant de produire rapidement et efficacement et réutilisant le même schéma.
Project Management Institute (PMI & PMBOK Guide)	J'ai décidé de placer le PMI en bas du tableau car ce n'est pas une méthode à proprement parler. Cependant le PMI propose en ensemble de bonne pratique de gestion, la découpant en 5 phases logiques et qui fonctionnent (en théorie) pour la globalité des projets : Démarrer, Planifier, Exécuter/Mettre en Œuvre, Piloter/Suivre, Achever/Clôturer.

Conclusion

Cette première année de Master 1 en Management de Projet fut très riche. Que ça soit grâce aux cours ou aux projets, je pense avoir comblé de nombreuses lacunes et je cerne maintenant beaucoup mieux le rôle du Manager/Producer.

Avec les divers projets j'ai eu l'occasion de tester divers outils et méthodes. Cette itération m'a permis de mieux me connaître, de trouver ce qui me correspond le plus. J'ai eu l'opportunité de devoir adapter mes méthodes en fonction des projets et de les perfectionner. C'est encore loin de ce que je considère comme idéale mais c'est une chose sur laquelle j'ai l'intention de travailler.

Cette année m'a également permis d'évoluer d'un point de vue humain. Je pense être plus apte à gérer les situations qu'en début d'année. J'ai également pu être témoin des travers humains et du jugement des autres par rapport à la gestion de projet. C'est une chose avec laquelle le Manager doit être habitué (Car il en sera toujours ainsi) et j'ai appris à ne pas en faire une affaire personnelle et à vivre avec.

Je pense que l'ensemble de l'année a répondu à mes attentes même si je sais que j'ai encore beaucoup à apprendre & itérer.