

Planification des ressources

0140-V01

- Quatre façons d'affecter les ressources**La problématique :**

Comme souvent, Project offre plusieurs façons d'obtenir le même résultat. C'est particulièrement vrai pour l'affectation des ressources comme nous allons le vérifier dans cet exercice. Attention toutefois, deux des procédures posent problème et sont donc à éviter.

Le sujet :

Nous allons affecter les ressources aux tâches du projet "Seudre"
 - **Affectez les ressources** en respectant les consignes du tableau. Expérimentez les quatre procédures décrites en bas de page (manoeuvres à effectuer). Retenez que la boîte de dialogue "Affecter les ressources" peut rester ouverte lorsque vous passez d'une tâche à la suivante.

- **Vérifiez** que la date de fin de projet est toujours au 26/07

Observez qu'une alerte visuelle figure désormais dans la colonne "indicateurs" : Le petit bonhomme rouge vous signale une sur-utilisation (ou surcharge) de la ressource Audrey et des stagiaires. Ce problème sera résolu dans un prochain exercice.

1

Attention : Il n'est pas possible de saisir une unité d'affectation autre que 100% (ou 1 unité) dans la colonne "Nom ressources"

2

Attention : Dans la boîte de dialogue "Informations sur la tâche" onglet "Ressources" la saisie d'une valeur différente de 100% (ou 1 unité) n'est pas prise en compte à la première saisie. Evitez donc cette procédure.

Ne cherchez pas à obtenir la colonne Initiale ressource telle que ci-dessous, le sujet de l'exercice est réalisé sur un tableur

Attention : Si vous vous y reprenez à plusieurs fois pour affecter les ressources sur une tâche, le logiciel va en recalculer la durée à votre insu. (On verra dans un prochain exercice la façon d'éviter cet inconvénient)

Si la tâche 11 n'apparaît pas en sur-utilisation (bonhomme rouge), c'est que la granularité du nivellement est "jour par jour"

Vue 3 : Visualisation des surutilisations

9			Mise en œuvre
10			Prise en main logiciels
11			Préparation instruments
12			Cartographie
13			Collecte des données
14			Charte graphique
15			modélisation
16			Comparaison modèle/réel

	Tâche	Durée	Initiales Ressources
0	Projet Seudre 2021		
1	Commande	0 hr	
2	Initialisation		
3	Analyse de la demande	1 semaine	AA(0,5);AB;St(2)
4	Recherche documentaire	2 jours	MA(0,5);St
5	Interview des acteurs	2 jours	AA(0,5);MM;St(2)
6	Avant-projet	3 jours	VL;AB;St(2)
7	Proposition d'action	1 jour	AA(0,5);MA;St
8	Feu vert des élus	0 jour	
9	Mise en œuvre		
10	Prise en main logiciels	2 jours	AB;St(2)
11	Préparation instruments	1 jour	VL;St(2)
12	Cartographie	2 jours	MA;St
13	Collecte des données	1 jour	MM;St
14	Charte graphique	1 jour	AB;St(2)
15	modélisation	1 jour	AB;St
16	Comparaison modèle/réel	2 jours	AB;MM;St
17	Compte-rendu de mission	1 jour	AA(0,5);AB;St
18	Restitution	2 hr	VL

Manoeuvre à exécuter

Pour affecter les ressources :

Procédure 1 (voir encadré 1)

Procédure 2 (voir encadré 2)

Procédure 3 :

Procédure 4 :

Mode opératoire et observations

Saisie dans la colonne "Noms Ressources"

Boîte de dialogue "Informations sur la tâche", onglet ressources.

Boîte de dialogue "Affecter les ressources" (la boîte de dialogue peut rester ouverte lorsque vous passez d'une tâche à la suivante)

Affichage => Détails => "Formulaire tâche" et affecter les ressources dans la fenêtre du bas

