

Les ressources du projet

Définition

Est considérée comme ressource toute entité contribuant à la réalisation d'une tâche.

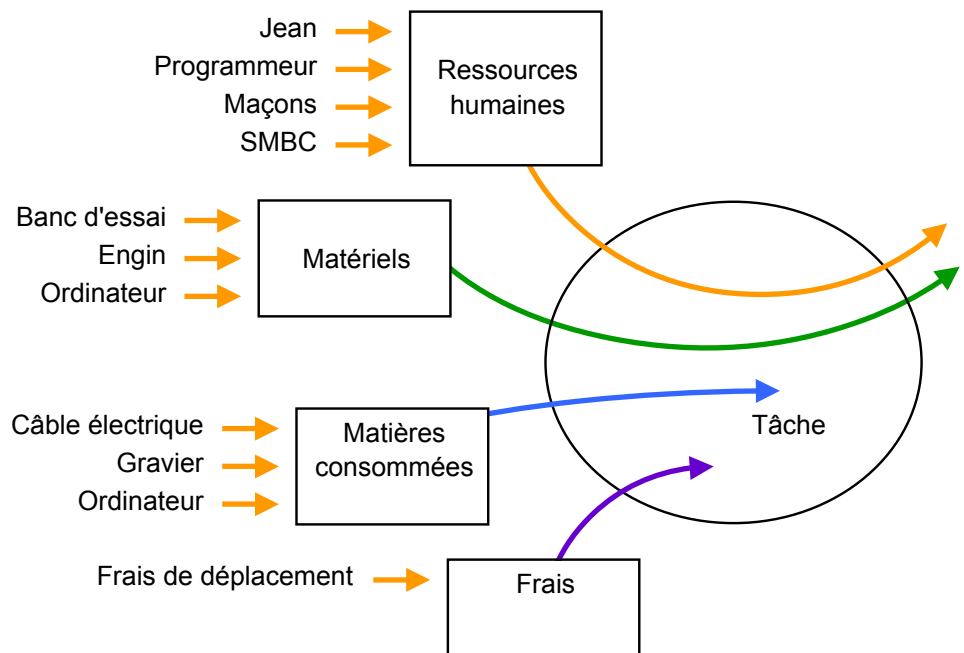
En pratique

Les ressources peuvent être des individus. Ceux-ci peuvent être désignés nommément (Jean) ou de façon générique (programmeur). Les groupes d'individus (maçons) sont également des ressources, ainsi que les personnes morales (Société SMBC)

- Les ressources peuvent être des matériels (Banc d'essai, engin de chantier, ordinateur), au sens où ces biens sont temporairement mis à disposition du projet, puis une fois le projet achevé se retrouvent intacts et disponibles pour une nouvelle affectation.

- Les ressources peuvent être des marchandises consommées (câble électrique, gravier, outillage, ordinateur). Une fois le projet achevé ces marchandises ne sont plus disponibles pour un autre usage.

- La version 2007 du logiciel MS Project a introduit les ressources de type "coût". Il s'agit de montants forfaitaires appartenant à une catégorie comme par exemple des frais de déplacement.



Les Calendriers de ressources

Le calendrier d'une ressource (humaine) est la description jour par jour du nombre d'unités de temps (en général des heures) que cette ressource peut consacrer aux tâches du (ou des) projet(s).

Le vocabulaire MS Project

Dans Microsoft Project (capture d'écran ci-dessous), on peut constater que les ressources humaines et les matériels sont regroupés sous le type "travail". La différence se fait par le choix d'un calendrier 24 heures pour les matériels.

Les ressources génériques (maçons) sont caractérisés par une capacité maximale multiple de 100 % (500 % vaut 5 personnes).

On peut regretter que le terme de matériel plutôt que matériau ait été retenu pour les consommables.

Nom de la ressource	Type	Étiquette Matériel	Capacité max.	Tx. standard	Calendrier de base
Jean	Travail		100%	35,00 €/hr	Standard
Maçons	Travail		500%	40,00 €/hr	Standard
Brouette	Travail		100%	10,00 €/hr	24 Heures
Gravier	Matériel	M3		20,00 €	
Frais de déplacement	Coût				