

## TUTORIEL APPLICATION PROJET

### Sommaire

1. Création de ressource de projet .....	2
2. Création de propriété de projet.....	4
3. Création de projet .....	6
4. Configuration de projet .....	8
5. Création de tâche de projet.....	12
6. Configuration de tâche de projet.....	14
7. Gestion des jalons de progression .....	20
8. Edition de déclaration de progression .....	22



(Vous pouvez cliquer sur un titre pour vous rendre directement sur la partie qui vous intéresse.)

## 1. Création de ressource de projet

La ressource du projet est tout élément qui va concourir à sa mise en œuvre.

**Etape 1 :** Dérouler le menu de l'application « **Projet** » dans l'espace de modules situé sur la partie gauche de votre interface principale. (Voir **fig. 1**)



Figure 1: menu applicatif Projet

**Etape 2 :** Cliquer sur « **Ressource de projet** ». (Voir **fig. 2**)



Figure 2: fonctionnalité Ressource de projet

**Etape 3 :** Cliquer sur le bouton « **Ajouter** » de la fenêtre **Ressource de projet**. (Voir **fig. 3**)

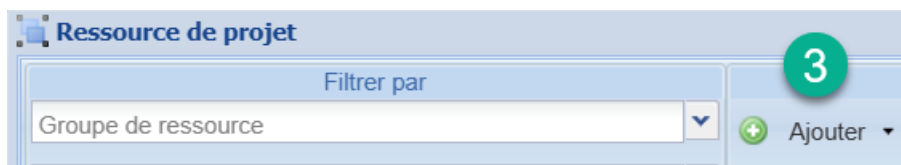
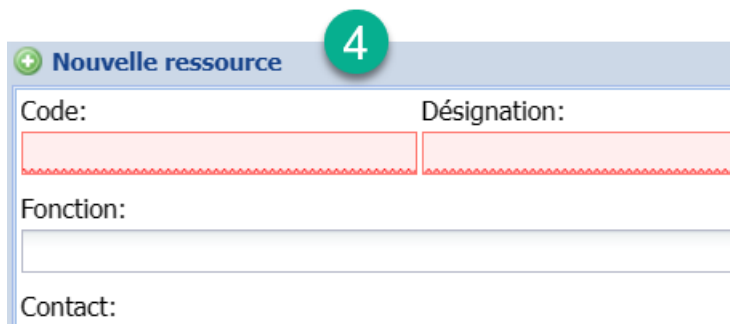


Figure 3: fenêtre Ressource de projet

**Etape 4 :** Dans la fenêtre « **Nouvelle ressource** » qui s'ouvre, indiquer toutes les informations. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 4**)



The screenshot shows a window titled "Nouvelle ressource" with a green plus icon on the left and a red circle containing the number "4" on the right. The form contains the following fields:

Code:	Désignation:
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Fonction:	
<input type="text"/>	
Contact:	
<input type="text"/>	

Figure 4: formulaire d'ajout de nouveau type de ressource

**Etape 5 :** Cliquer sur le bouton « **Save and Close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 5**)

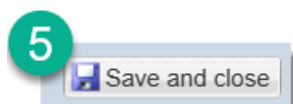


Figure 5: bouton de sauvegarde

## 2. Création de propriété de projet

Une propriété de projet est un indicateur qui rend compte de la progression d'un projet sous différents angles.

**Etape 1 :** Dérouler le menu de l'application « **Projet** » dans l'espace de modules situé sur la partie gauche de votre interface principale. (Voir **fig. 6**)



Figure 6: menu applicatif Projet

**Etape 2 :** Cliquer sur « **Propriété de projet** » (Voir **fig. 7**)



Figure 7: fonctionnalité Propriété de projet

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Propriété de projet**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir **fig. 8**)

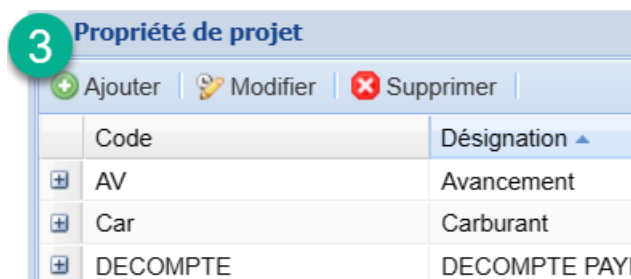



Figure 8: fenêtre Propriété de projet

**Etape 4 :** Dans la fenêtre « **Nouvelle propriété** » qui s'ouvre, indiquer toutes les informations. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 9**)



The screenshot shows a window titled "Nouvelle propriété" with a green plus icon on the left and a red circle containing the number "4" on the right. The form contains three fields: "Code:" and "Libellé:" are side-by-side at the top, with red dashed lines below them indicating they are required. Below these is a larger "Description du propriété:" field.

Figure 9: formulaire Nouvelle propriété

**Etape 5 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 10**).

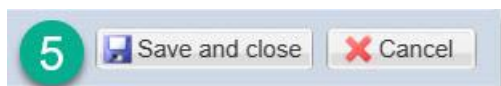


Figure 10: bouton de sauvegarde

## 3. Création de projet

**Etape 1 :** Dérouler le menu de l'application « **Projet** » dans l'espace de modules situé sur la partie gauche de votre interface principale. (Voir **fig. 11**)



Figure 11 : menu applicatif Projet

**Etape 2 :** Cliquer sur « **Projet** ». (Voir **fig. 12**)



Figure 12 : fonctionnalité Projet

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Projet**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir **fig. 13**)

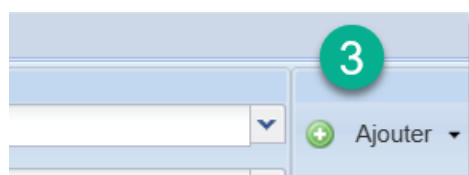


Figure 13 : fenêtre Projet

**Etape 4 :** Dans la fenêtre « **Nouveau projet** » qui s’ouvre, indiquer toutes les informations. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 14**)

**4** Nouveau projet

Date création:	Code du projet:
Jeu 05-10-2023	
Date début:	Durée du projet:
Jeu 05-10-2023	

Figure 14 : formulaire nouveau projet

**Etape 5 :** Toujours dans la fenêtre « **Nouveau projet** », sélectionner les propriétés rattachées à votre projet en cochant devant chacune d’elles au niveau de la section **Propriété du projet**. (Voir **fig. 15**)

**5**

**Propriété du projet**

	Code	Libellé ▲
<input type="checkbox"/>	AV	Avancement
<input type="checkbox"/>	Car	Carburant
<input type="checkbox"/>	DECOMPTE	DECOMPTE PAYEE
<input type="checkbox"/>	DEPENSE	DEPENSE PROJET

Figure 15 : section propriété de projet

**Etape 6 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 16**)

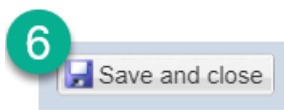


Figure 16 : bouton de sauvegarde

## 4. Configuration de projet

- **Date de début et date de fin**

Il s'agit d'indiquer les dates effectives de début et de fin du projet.

- **Date de début**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Projet**, sélectionner un projet et cliquer sur le bouton « **Date début** ». (Voir **fig. 17**)

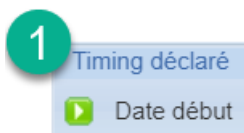


Figure 17 : bouton début

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Timing projet déclaré**, renseigner la date et cliquer sur le bouton « **Select** » pour valider... (Voir **fig. 18**)

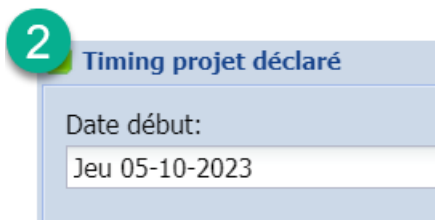


Figure 18 : fenêtre timing projet déclaré

- **Date de fin**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Projet**, sélectionner un projet et cliquer sur le bouton « **Date fin** ». (Voir **fig. 19**)

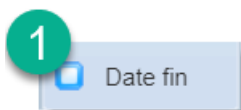


Figure 19 : bouton fin



**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Timing projet déclaré**, renseigner la date et cliquer sur le bouton « **Select** » pour valider... (Voir **fig. 20**)

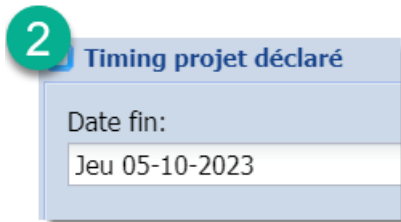


Figure 20 : fenêtre timing projet déclaré (date fin)

- **Exception sur jour de travail**

Cette fonctionnalité vous permet de configurer par avance des exceptions (**jours où l'on ne travaille pas**) sur des jours de travail initialement prévus.

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Projet**, sélectionner un projet et cliquer sur le bouton « **Exception sur jour de travail** ». (Voir **fig. 21**)

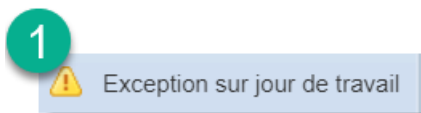


Figure 21 : bouton exception sur jour de travail

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Exception sur jour de travail**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir **fig. 22**)

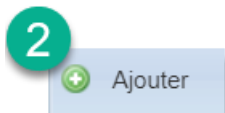


Figure 22 : bouton ajouter

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Nouveau programme complémentaire ou exception**, configurer ses jours d'exception. (Voir **fig. 23**)

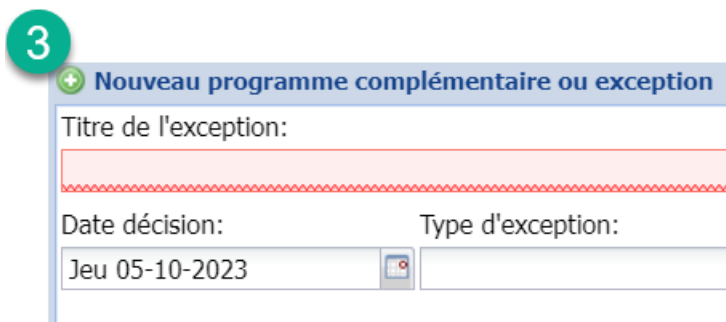


Figure 23 : fenêtre nouveau programme complémentaire

**Etape 4 :** Toujours dans la fenêtre **Nouveau programme complémentaire ou exception**, sélectionner les projets couverts en cochant chacun d’eux, dans la section basse de la fenêtre. (Voir **fig. 24**)

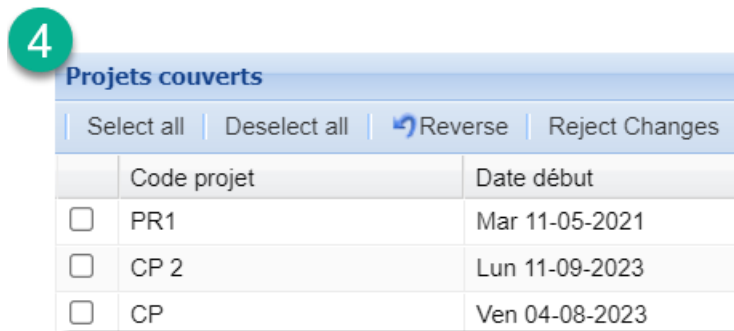


Figure 24 : section projets couverts

**Etape 5 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 25**)

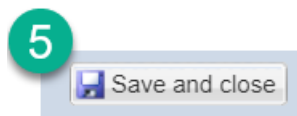


Figure 25 : bouton de sauvegarde

- **Jour de travail**

Cette fonctionnalité vous permet de préciser les jours de travail considérés pendant tout le projet.

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Projet**, sélectionner un projet et dérouler le menu « **Options** », puis cliquer sur le bouton « **Jour de travail** » (Voir **fig. 26**)

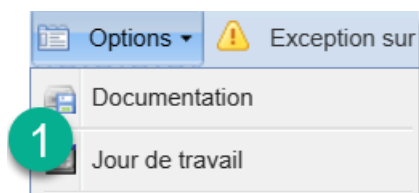


Figure 26 : bouton jour de travail

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Jour de travail du projet : ...** Cocher devant les jours de travail pour les sélectionner. (Voir **fig. 27**)

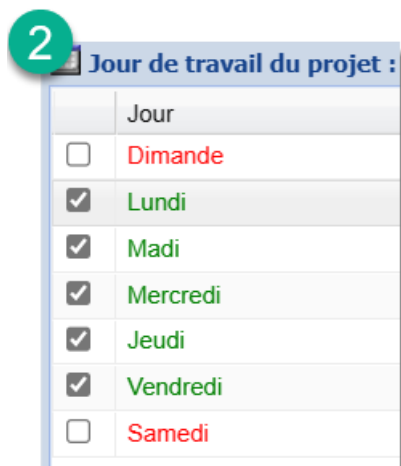


Figure 27 : fenêtre d'ajout de jour de travail

**Etape 3 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 28**)

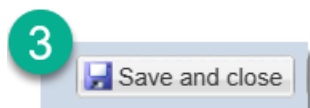


Figure 28 : bouton de sauvegarde

## 5. Création de tâche de projet

**Etape 1 :** Dérouler le menu de l'application « **Projet** » dans l'espace de modules situé sur la partie gauche de votre interface principale. (Voir **fig. 29**)



Figure 29 : menu applicatif projet

**Etape 2 :** Cliquer sur « **Tâche** ». (Voir **fig. 30**)



Figure 30 : fonctionnalité tâche

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Tâche**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir **fig. 31**)

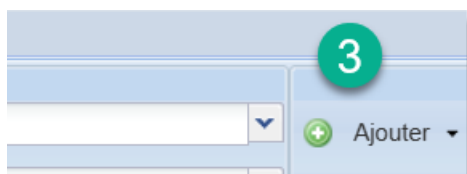


Figure 31 : fenêtre tâche

**Etape 4 :** Dans la fenêtre **Nouvelle tâche** qui s'ouvre, indiquer toutes les informations. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 32**)

4 **Nouvelle tâche**

Projet:

Rang de la tâche:                      Code:

Figure 32 : formulaire Nouvelle tâche

**Etape 5 :** Toujours dans la fenêtre **Nouvelle tâche**, définir la part prise par ladite tâche dans les propriétés du projet. (Voir **fig. 33**)

5 **Propriété de la tâche**

	Libellé de la propriété ▲
1	Avancement
2	DEPENSE PROJET

Figure 33 : section Propriété de la tâche

**Etape 6 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 34**)

6 **Save and close**

Figure 34 : bouton de sauvegarde

## 6. Configuration de tâche de projet

- **Date de début et date de fin**

Il s'agit d'indiquer les dates effectives de début et de fin de la tâche.

### - **Date de début**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Tâche**, sélectionner une tâche et cliquer sur le bouton « **Date début** ». (Voir **fig. 35**)

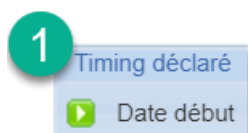


Figure 35 : bouton début

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Timing tâche déclarée**, renseigner la date et cliquer sur le bouton « **Select** » pour valider... (Voir **fig. 36**)



Figure 36 : fenêtre Timing tâche déclarée

### - **Date de fin**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Tâche**, sélectionner une tâche et cliquer sur le bouton « **Date fin** ». (Voir **fig. 37**)

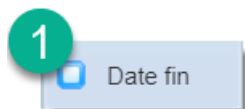


Figure 37 : bouton fin

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Timing tâche déclarée**, renseigner la date et cliquer sur le bouton « **Select** » pour valider... (Voir **fig. 38**)

Figure 38 : fenêtre Timing tâche déclarée (date de fin)

- **Contrainte de la tâche**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Tâche**, sélectionner une tâche et cliquer sur le bouton « **Contrainte** ». (Voir **fig. 39**)

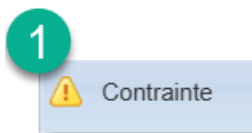


Figure 39 : bouton Contrainte

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Contrainte de la tâche : ...**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir **fig. 40**)

	Contrainte	
	1	Doit commencer le

Figure 40 : fenêtre Contrainte de : ...

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Nouvelle contrainte**, remplir le formulaire. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 41**)

Figure 41 : fenêtre Nouvelle contrainte

**Etape 4 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 42**)

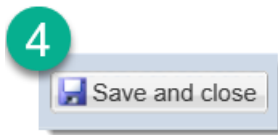


Figure 42 : bouton de sauvegarde

- **Gestion des « prédécesseurs »**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Tâche**, sélectionner une tâche et cliquer sur le bouton « **Prédécesseur** ». (Voir **fig. 43**)

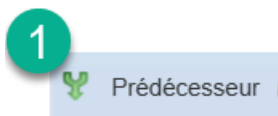


Figure 43 : bouton Prédécesseur

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Prédécesseur de : ...**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir **fig. 44**)

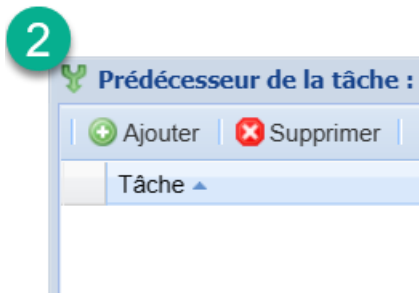


Figure 44 : fenêtre Prédécesseur de

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Nouveau prédécesseur**, remplir le formulaire. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 45**)

A screenshot of a software window titled "Nouveau prédécesseur". It contains three text input fields: "Tâche de référence:", "Liaison:", and "Description:". The first two fields have a red border and a red dashed line at the bottom, indicating they are required.

Figure 45 : formulaire Nouveau prédécesseur



**Etape 4 :** Cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 46**)

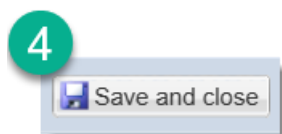


Figure 46 : bouton de sauvegarde

- **Ajout d'une ressource**

Sur **Avatar ERP**, il est possible d'adjoindre **deux types de ressource** à une tâche de projet : **une ressource** ou un **article de consommation**.

- **Ajout d'une ressource**

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Tâche**, sélectionner une tâche et cliquer sur la partie principale (à gauche) du bouton « **Ressource** ». (Voir **fig. 47**)



Figure 47 : bouton d'ajout d'une ressource à une tâche

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Ressource de la tâche : ...**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** » (Voir **fig. 48**)

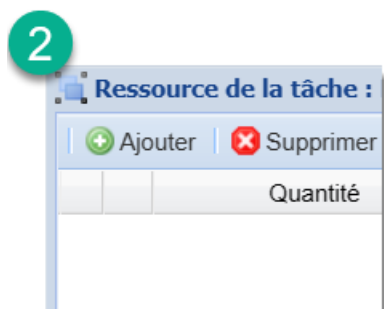


Figure 48 : fenêtre Ressource de la tâche

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Nouvelle ressource**, remplir le formulaire. Les champs en rouge sont obligatoires. (Voir **fig. 49**)

Figure 49 : formulaire Nouvelle ressource

**Etape 4 :** Dans la fenêtre **Nouvelle ressource**, cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 50**)

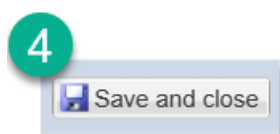


Figure 50 : bouton de sauvegarde

#### - Ajout d'un article de consommation

**Etape 1 :** Dans la fenêtre **Tâche**, sélectionner une tâche et dérouler la flèche (à droite) du bouton « **Ressource** », puis cliquer sur le bouton « **Article de consommation** » (Voir **fig. 51**)



Figure 51 : bouton d'ajout d'un article de consommation

**Etape 2 :** Dans la fenêtre **Ressource stockable de la tâche ...**, cliquer sur le bouton « **Ajouter** » (Voir fig. 52)

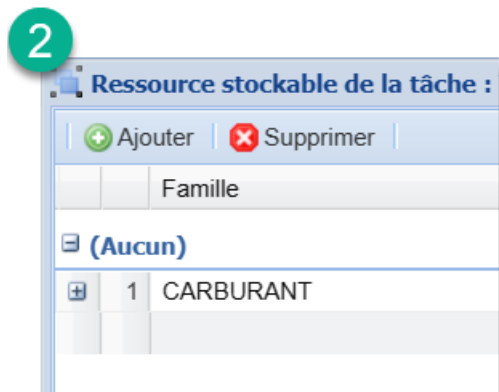


Figure 52 : fenêtre Ressource stockable de la tâche

**Etape 3 :** Dans la fenêtre **Nouvelles ressources consommables**, utiliser les différents sélecteurs pour le configurer et cliquer sur le bouton « **Ajouter** ». (Voir fig. 53)

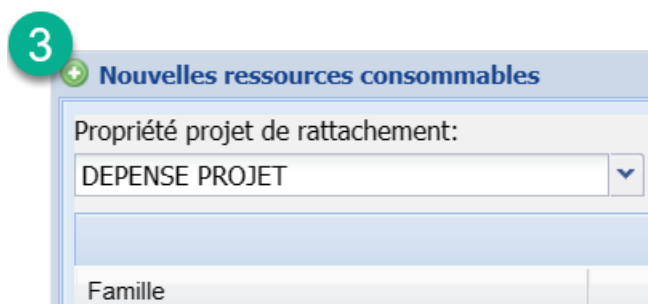


Figure 53 : fenêtre Nouvelles ressources consommables

**Etape 4 :** Dans la fenêtre **Nouvelles ressources consommables**, cliquer sur le bouton « **Save and close** » pour enregistrer. (Voir fig. 54)

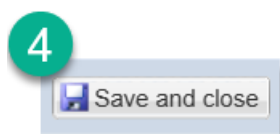


Figure 54 : bouton de sauvegarde

## 7. Gestion des jalons de progression

**Etape 1 :** Dérouler le menu de l'application « **Projet** » dans l'espace de modules situé sur la partie gauche de votre interface principale. (Voir **fig. 55**)



Figure 55 : Menu applicatif

**Etape 2 :** Cliquer sur « **Jalon de progression** ». (Voir **fig. 56**)



Figure 56 : fonctionnalité jalon de progression

**Etape 3 :** Cliquer sur le bouton « **Ajouter** » de la fenêtre **Jalon de progression**. (Voir **fig. 57**)

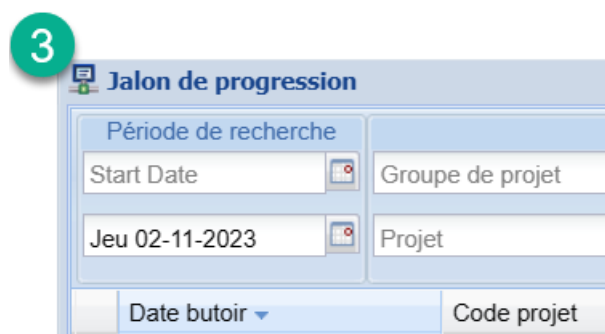


Figure 57 : fenêtre Jalon de progression

**Etape 4 :** Dans la fenêtre **Nouveau jalon de progression** qui s'ouvre, sélectionner un projet, puis indiquer un intitulé et un responsable, et enfin positionner vos jalons pour les différentes propriétés dudit projet. (Voir **fig. 58**)

**4** Nouveau jalon de progression

Date butoir:	Projet:
Jeu 02-11-2023	VI01 CONSTRUCTION
<b>Propriété de la progression</b>	
Code	Désignation ▲
DEPENSE	DEPENSE PROJET

Figure 58 : fenêtre Nouveau jalon de progression

**Etape 5 :** Cliquer sur le bouton « **Save and Close** » pour enregistrer. (Voir **fig. 59**)

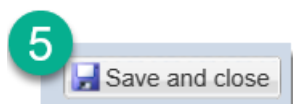


Figure 59 : bouton de sauvegarde

## 8. Edition de déclaration de progression

**Etape 1 :** Dérouler le menu de l'application « **Projet** » dans l'espace de modules situé sur la partie gauche de votre interface principale. (Voir **fig. 60**)



Figure 60 : Menu applicatif

**Etape 2 :** Cliquer sur « **Déclaration de progression** ». (Voir **fig. 61**)



Figure 61 : fonctionnalité Déclaration de progression

**Etape 3 :** Cliquer sur le bouton « **Ajouter** » de la fenêtre **Déclaration de progression**. (Voir **fig. 62**)

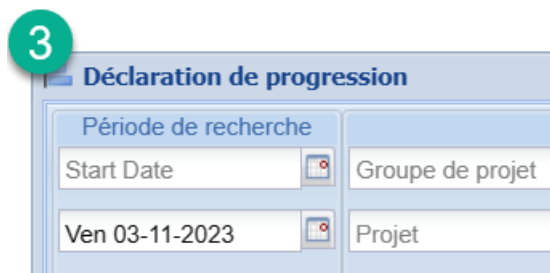


Figure 62 : fenêtre Déclaration de progression

**Etape 4 :** Dans la petite fenêtre de sélection qui apparaît, dérouler pour sélectionner le projet pour lequel vous souhaitez éditer la déclaration de progression. Puis, cliquer sur le bouton « **Select** » (Voir fig. 63)

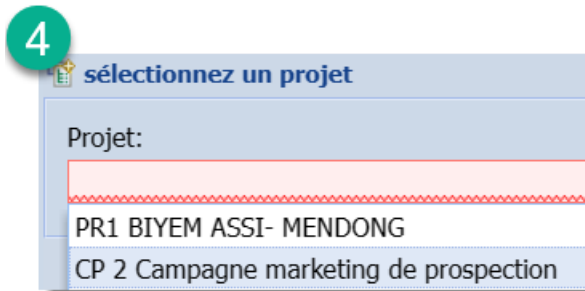


Figure 63 : fenêtre de sélection de projet

**Etape 5 :** Dans la fenêtre **Nouvelle déclaration de progression**, renseigner les informations. Les champs en rouge sont obligatoires. Après, vous rendre dans la partie inférieure et faire vos déclarations sur les différentes propriétés pour toutes les tâches du projet. (Voir fig. 64)

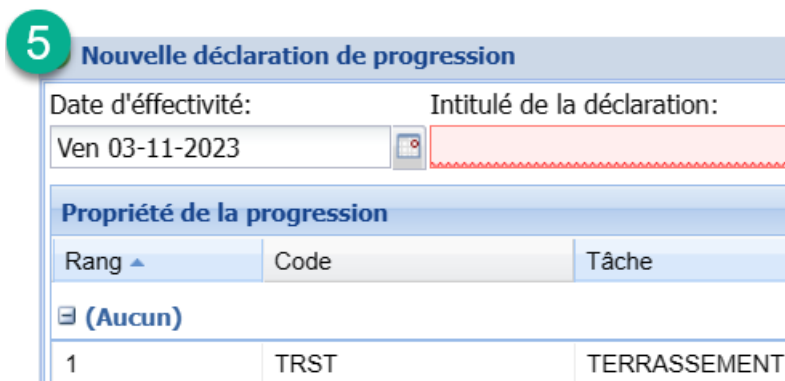


Figure 64 : fenêtre Nouvelle déclaration de progression

**Etape 6 :** Cliquer sur le bouton « **Save and Close** » pour enregistrer. (Voir fig. 65)

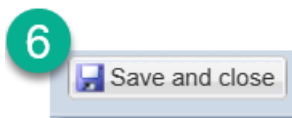


Figure 65 : bouton de sauvegarde

**Visit us :**

[www.avatar-erp.com](http://www.avatar-erp.com)