



LES LITIGES DANS LE CONTEXTE IT

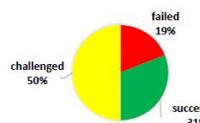
PROBLÉMATIQUE

Nicolas TREVES

STATISTIQUES STANDISH GROUP (CHAOS 2021)

Project Success Quick Reference Card

Based on CHAOS 2020: Beyond Infinity Overview, January 2021, QRC by Henry Partman



Modern measurement (software projects)



Good Sponsor, Good Team, and Good Place are the only things we need to improve and build on to improve project performance

The Good Place is where the sponsor and team work to create the product. It's made up of the people who support both sponsor and team. These people can be helpful or destructive. It's imperative that the organization work to improve their skills if a project is to succeed. This area is the hardest to mitigate, since each project is touched by so many people. Principles for a Good Place are:

- The Decision Latency Principle
- The Emotional Maturity Principle
- The Communication Principle
- The User Involvement Principle
- The Five Deadly Sins Principle
- The Negotiation Principle
- The Competency Principle
- The Optimization Principle
- The Rapid Execution Principle
- The Enterprise Architecture Principle



The Good Team is the project's workhorse. They do the heavy lifting. The sponsor breathes life into the project, but the team takes that breath and uses it to create a viable product that the organization can use and from which it derives value. Since we recommend small teams, this is the second easiest area to improve. Principles for a Good Team are:

- The Influential Principle
- The Mindfulness Principle
- The Five Deadly Sins Principle
- The Problem-Solver Principle
- The Communication Principle
- The Acceptance Principle
- The Respectfulness Principle
- The Confrontationist Principle
- The Civility Principle
- The Driven Principle



The Good Sponsor is the soul of the project. The sponsor breathes life into a project, and without the sponsor there is no project. Improving the skills of the project sponsor is the number-one factor of success – and also the easiest to improve upon, since each project has only one. Principles for a Good Sponsor are:

- The Decision Latency principle
- The Vision Principle
- The Work Smart Principle
- The Daydream Principle
- The Influence Principle
- The Passionate Principle
- The People Principle
- The Tension Principle
- The Tongue Principle
- The Progress Principle



Successful project Resolution by Good Place Maturity Level:



Successful project Resolution by Good Team Maturity Level:



Successful project Resolution by Good Sponsor Maturity Level:



TAUX D'ÉCHECS DANS LES PROJETS



- Standish mène ces statistiques depuis plus de vingt ans
 - Peu d'évolution, 20 à 25% d'échecs

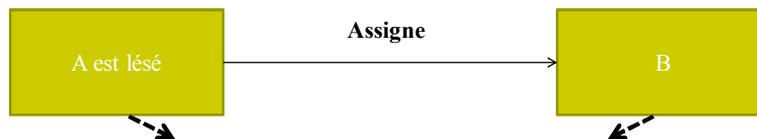
- C'est même pire pour les projets Big Data
 - 85% des projets n'aboutissent pas ([Gartner](#), 2017)
 - 87% pour [VentureBeat](#), 2019
 - D'ici 2022, seulement 20 % des projets analytiques de données produiront des résultats exploitables ([Gartner](#), 2019)

EN CAS DE DIFFICULTÉS, D'ÉCHEC



- Trouver une solution amiable en cours de projet ou ultérieurement
 - Négocier fonctionnalités et délais, contreparties

- Action en justice si aucune solution n'est trouvée



**Nomination par un tribunal (TC ou TJ)
d'un expert judiciaire**

TYPES D'INTERVENTION D'UN EXPERT (AFFAIRES CIVILES)



- Par un tribunal
 - Projets (voir ci-dessus)
 - ▷ Contentieux client/fournisseur : désaccords sur la conformité de la livraison d'un produit, d'une prestation
 - Progiciels, logiciels, déploiement d'ERP, qualité de service d'une installation réseau...
 - Contrefaçon de logiciels
 - ▷ Copie illicite de code source, atteinte à la propriété intellectuelle/industrielle
- A la demande d'une partie
 - Recherche solution amiable
 - Construction argumentation
 - ▷ avant assignation
 - ▷ en cours d'expertise menée par un autre expert nommé par un tribunal

RÔLE DE L'EXPERT JUDICIAIRE (AFFAIRES CIVILES)



- Rechercher les causes d'un différend/litige
 - Dans le cadre de chefs de mission précis
- Donner son avis
- Evaluer le montant d'un préjudice

Un livrable : un rapport d'expertise

LA PLUPART DES CAUSES DE L'ÉCHEC DES PROJETS INFORMATIQUES (1/2)

- Du point de vue de la **MOA**
 - Incapacité à exprimer clairement ses besoins
 - Méconnaissance du processus de développement logiciel
 - ▷ Suivi de projet, relation et interactions avec la maîtrise d'œuvre
 - ▷ Importance des tests et de la validation
 - Incapacité à sélectionner le maître d'œuvre qui saura réaliser le système souhaité, aux conditions économiques de coût, qualité, fonctionnalité et délai

LA PLUPART DES CAUSES DE L'ÉCHEC DES PROJETS INFORMATIQUES (2/2)

- Du point de vue de la **MOE**
 - Incapacité à faire un devis réaliste des travaux à réaliser selon les conditions fixées par la MOA
 - Incapacité à diriger la réalisation selon les termes du contrat
 - ▷ Négligence de l'activité de tests et validation
 - ▷ Difficultés de gestion de la productivité des équipes
 - ▷ Incapacité à maîtriser la complexité
 - Incapacité à dialoguer avec la MOA
 - ▷ Pour expliquer que le système commandé est infaisable aux conditions fixées par le contrat
 - ▷ Pour expliquer que l'expression de besoin est trop instable ou économiquement mal fondée pour développer quoi que ce soit de solide

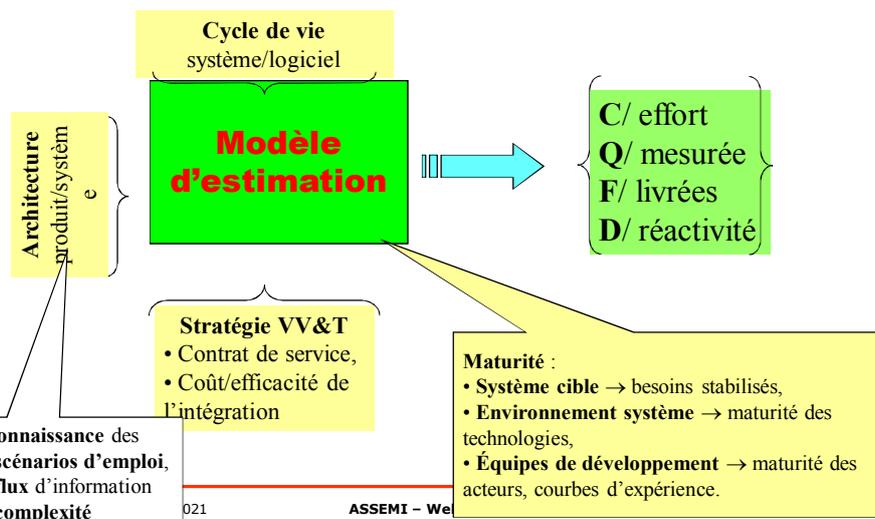
LES MÉTRIQUES DANS LE CADRE D'UNE EXPERTISE JUDICIAIRE : POUR QUOI FAIRE?

- Evaluer le coût du préjudice d'un litige
 - Coût total d'acquisition
 - ▷ Coût de développement
 - ▷ Coût de déploiement
 - ▷ Coût d'exploitation
 - ▷ Coût de maintenance
 - Perte d'activité, de chiffre d'affaire
 - ▷ Notamment pour les progiciels, valeur du portefeuille client

Et en sus : coût procédure + coût de l'expertise + coût de la condamnation le cas échéant (dommages et intérêts)

L'UTILISATION D'UNE MÉTHODE DE COMPTAGE S'AVÈRE PERTINENTE POUR ÉVALUER LES COÛTS DE DÉVELOPPEMENT, VOIRE PLUS

COMMENT DÉTERMINER LES COÛTS ET DÉLAIS NOMINAUX D'UN PROJET DE DÉVELOPPEMENT ? L'IMPORTANCE DE L'ESTIMATION



EXEMPLES DE DEMANDES D'ÉVALUATION D'UN PRÉJUDICE

- Evaluer le préjudice subi par A, du fait des agissements de B (reproduction de logiciel)
 - *Coût de la contrefaçon*
- Chiffrer le montant des factures du fournisseur non payées par le client
 - *Evaluation du reste à faire*
- Apprécier et chiffrer les prestations livrées par le fournisseur au client
 - *Coût du développement complet + déploiement*
- Quantifier, mesurer et déterminer l'origine des retards pris sur le projet
 - *Estimation de la durée nominale*

ÉTUDE DE CAS : REPRODUCTION ILLICITE DE PROGIciel – LE CONTEXTE

- Une société A développe un progiciel en VB
- Un des employés de A quitte A et crée une société B
- B développe un progiciel sous Java possédant de nombreuses similarités avec celui réalisé par A
- A prend connaissance de l'existence du logiciel de B et assigne B pour contrefaçon
- Une expertise judiciaire est alors demandée par A puis est ordonnée

ÉTUDE DE CAS : REPRODUCTION ILLICITE DE PROGIciel – LA MISSION



- Démontrer les similitudes entre les logiciels de A et de B : IHM, structures de données, logique d'enchaînement
- Evaluer le préjudice de A en estimant le coût de développement de B
 - En ne prenant en compte que les caractéristiques de similitude entre A et B

ÉTUDE DE CAS : REPRODUCTION ILLICITE DE PROGIciel – L'ENVIRONNEMENT



- Versions de référence de A et B remises à l'expert
- Plusieurs pièces papier mais peu de documentation technique
- Expertise réalisée dans les locaux de l'expert
- Les parties apportent leur contribution sur les questionnements de l'expert en cours de mission

ETUDE DE CAS : REPRODUCTION ILLICITE DE PROGICIEL – LES RÉSULTATS

- Similitudes de A et B à 80%
 - Logique de traitement
 - Architecture fonctionnelle
 - Structures de données
 - Règles de nommage
 - ▷ Attention aux règles/standards métiers
 - IHM semblables
 - ▷ Attention aux bonnes pratiques, à la présentation des pages web suivant des pratiques dans l'air du temps

- Cotation PF sur les aspects similaires puis calcul du coût de développement de B avec succès

ETUDE DE CAS : REPRODUCTION ILLICITE DE PROGICIEL – LA SYNTHÈSE

- Similitudes identifiées

- Mesures fonctionnelles effectuées sur les similitudes

- Coût de développement des similitudes réalisé en utilisant les facteurs d'ajustement adaptés
 - Montant du préjudice calculé 500k€
 - Demande de la société A : 800k€
 - Par ailleurs coût de l'expertise 20k€

CONCLUSION



- L'utilisation d'une méthode de comptage utilisée ici pour
 - L'évaluation d'un préjudice
 - ▷ portant sur le coût de développement d'un logiciel/progiciel
 - Arbitrer les désaccords sur les coûts de développement

- Comment chiffrer par ailleurs?
 - Perte de chiffre d'affaire et d'exploitation
 - ▷ Dysfonctionnements, non disponibilité
 - ▷ Contrefaçon d'un produit : aspect concurrentiel
 - Aspects non fonctionnels et le cout total d'acquisition
 - ▷ Cf. ISO/CEI 25000
 - Cout de la procédure