

JeMatch

Plan de Communication

Chefs de Projet :

Benarab Hanane
Kimouche Aïcha
Paygamar Karl
Raihane Hamza

SOMMAIRE

1 - Projet et objectifs

2 - Présentation des Parties Prenantes

3 - Stratégies de communication

- 3.1 Communication avec les partenaires clés.....
- 3.2 Communication avec les experts.....

4 - Phase de test

- 4.1 Communication des résultats internes.....
- 4.2 Communication pour les résultats des prototypes.....

5 - Promotion du produit

- 5.1 Appels d'Offre et Forums
- 5.2 Communication pour les résultats des prototypes.....

6 - Gouvernance du projet

1) Projet et objectifs

Projet :

JeMatch est une *application intégrée* sous forme d'un module à des sites web ou applications mobiles.

L'application est destinée à utiliser les informations prises sur les applications sources des clients et profiler l'utilisateur, afin de lui proposer un élément correspondant à ses attentes de manière intelligente.

En associant le machine learning et la gestion des bases de données, JeMatch propose de diminuer l'étape de recherche des utilisateurs finaux, et d'optimiser l'expérience utilisateur.

L'application et notamment la partie du programme permettant de faire les associations a vocation à être *multi-applications*.

Le développement futur et notamment la multiplication des partenaires est un enjeux important pour l'équipe de JeMatch, et une partie du projet est liée à l'appel d'Offre.

Objectifs de Communication :

JeMatch est un projet avant-gardiste, et nécessite donc une communication à la fois simple et bien ordonnée afin de faire face aux complexités de l'accomplissement des tâches.

La communication sera principalement faite en ligne pour une facilité des échanges entre les différentes parties prenantes du projet.

Elle se fera à la fois via des plateformes d'échanges sur lesquelles les acteurs pourront interagir directement, et des rapports réguliers remplis par les différents acteurs notamment sous forme de tableaux de bord permettent de suivre l'avancée des différentes parties du projet.

Un ensemble de réunions permettra d'engager la discussion entre les différentes parties prenantes, afin que la communication des attentes et des éventuels problèmes au cours du projet soit constante.

2) Présentation des parties prenantes

L'ensemble des parties prenantes seront inscrites sur un registre, et ensuite **groupées** en groupe d'intérêts.

Les différents partenaires seront mis en relation afin de prendre des décisions concernant l'avancée du projet.

Les experts auront une plateforme dédiée d'échange permettant de partager des informations techniques pour une avancée faite dans une démarche de travail d'équipe, et de collaboration.

Les étudiants testeurs, du fait de leur statut particulier, auront uniquement accès à une plateforme pour faire part de leur ressenti en tant qu'utilisateurs.

3) Stratégies de communication

L'accent sera mis sur des **échanges permanents** entre les différents acteurs du projet, peu importe le niveau d'exécution. Une communication importante est cruciale afin d'avoir une correspondance entre la partie technique et la livraison du projet.

L'ensemble des parties prenantes internes sera mis en relation sur **Slack** afin d'organiser les réunions, et de créer une dynamique d'échanges par messages.

Une collaboration via **google docs** permettra d'avoir accès à l'ensemble des documents d'intérêt pour tous les acteurs, notamment en ce qui concerne les **tableaux de bord**, tableaux de **suivi de tâches**, et tableaux d'**enquête personnelle**.

Ces derniers permettent un suivi à plusieurs échelle du projet, que ce soit au niveau des différents groupes de parties prenantes, au niveau des exécutants de tâches ou au niveau de l'épanouissement personnel.

3.1 Communication avec les partenaires clés

Les partenaires clés auront accès à des **réunions internes** sur slack pour la prise de décision.

L'université notamment sera mise en relation avec les partenaires privés, créant une dynamique d'échange ouvrant la porte à des collaborations futures.

Ces échanges se feront d'abord par réunions **hebdomadaires**, et leur fréquence pourra varier en fonction des besoins du projet.

Les partenaires clés seront tenus de remplir des compte rendus de leurs réunions privées mais aussi les différents documents faisant partie des tableaux de bord.

3.2 Communication avec les experts

Les Ingénieurs informatiques auront à la fois accès à Slack pour assurer la communication.

Une plateforme d'*échanges sécurisés de code* sera mise en place, dont l'accès sera strictement réservé aux ingénieurs informatique.

Des *réunions quotidiennes* seront organisées sur slack afin que l'avancée se fasse en parallèle sur le développement unitaire, puis sur les corrections à tenir liées aux résultats des tests.

Les ingénieurs seront tenus de garder à jour les tableaux concernant l'*avancement des tâches*, et de les partager afin d'avoir une mesure de l'avancement du projet.

4) Phase de test

N.B : On distingue ici les tests unitaires et groupés internes, des tests grand public du prototype réalisé par les étudiants.

4.1 Communication des résultats en interne

Les tests unitaires et groupés se font en parallèle du développement. Les résultats seront communiqués en interne par les ingénieurs et pour les ingénieurs afin d'optimiser le développement de l'application.

Les résultats seront aussi communiqués avec une attention particulière pour la notion d'avancée, et l'intérêt des tests sur l'efficacité du développement dans le *tableau de complétion par tâches*.

4.2 Communication pour les résultats des prototypes

Les étudiants étant externes au développement de l'application, une enquête via *google form* sera mise en place afin de recueillir et quantifier leurs avis concernant la performance du module.

Un *serveur discord* sera mis en place pour les échanges entre les étudiants et les ingénieurs, dans une démarche *pédagogique*, notamment pour les étudiants en Informatique de la faculté des Sciences de l'Université de Montpellier.

5) Promotion du produit

5.1 Forums

L'entreprise prendra part à un forum de présentation de nouvelles technologies avec une présentation faite par un *échantillon* d'ingénieurs volontaires.

5.2 Appels d'Offres

Une campagne de communication pour la collaboration avec des entreprises partenaires à l'Université de Montpellier sera effectuée, avec une distribution de mails, via *MailChimp*, ainsi qu'un accès en *avant-première* pour avoir un aperçu des fonctionnalités du module..

6) Gouvernance du projet

L'administration du projet est principalement faite par les partenaires. Un responsable technique est aussi désigné au niveau des ingénieurs afin de réaliser le relai entre l'aspect technique, la programmation de l'application, et les attentes des différents partenaires.

Comité décisionnaire

Il est constitué des responsables du projet en interne ainsi que de *représentants de chaque partenaire*, avec un responsable de la Faculté Des Sciences et un responsable du LIRMM au niveau de l'Université de Montpellier.

Ils se réunissent comme expliqué plus haut sur slack en plus d'avoir des réunions avec l'ensemble des parties prenantes.

Ils ont pour mission de répondre aux besoins du projet, et notamment la prise de décision face à un risque ou un changement dans le projet.

Comité expert

Il est représenté par l'*ensemble des ingénieurs* du projet. Ils ont simultanément un rôle exécutant et exécutif.

Autour d'un mécanisme de *votes*, ils vont prendre des décisions vis-à-vis de l'avancée technique du projet, à *remonter* en cas de problème majeur au comité décisionnaire, afin de changer la dynamique du projet au besoin.

Ils réalisent les tests internes et supervisent les tests de prototypes faits par les étudiants. Un échange pédagogique est mis en place avec les étudiants du département informatique de la faculté des sciences.

Exemple de Compte rendu de réunion :

ACTIONS ET DÉCISION :

| Id | Sujet | Description | Assigné à | Date limite | Status |
|-----------|--|--|---------------------|--------------------|---------------|
| 13 | <u>ACTIO</u> <u>N</u> Planification Equipe Développeur | (22/03/2021): Réunion pour la mise en place du planning en accord avec les différentes parties. | Chef de projet | 02/04/2021 | Terminé |
| 14 | <u>ACTIO</u> <u>N</u> Retour D.Financier | (02/04/2021): Optimisation des coûts suite à un retour de Qualité | Directeur financier | 07/04/2021 | Terminé |
| 15 | <u>ACTIO</u> <u>N</u> Test unitaire | (21/04/2021): Réalisation de test unitaire en coordination d'équipe. | Chef de projet | 04/05/2021 | En cours |
| 16 | <u>ACTIO</u> <u>N</u> Test global | (7/05/2021): Retour des tests groupés des modules mis en relation | Chef de projet | N/A | En attente |

Tableau d'avancement Hebdomadaire :

| Profil | Objectifs | Avancements | Indications | Suggestions |
|-----------------------------|-----------|-------------|-------------|-------------|
| Chef de Projet | | | | |
| Collaborateurs (Université) | | | | |
| Partenaires Privés | | | | |
| Ingénieurs ML | | | | |
| Ingénieurs GL | | | | |
| Ingénieurs BDD | | | | |
| Manager (RH) | | | | |

Explications : Ce tableau récapitulatif, rempli par l'ensemble des parties prenantes internes, permet d'avoir un aperçu rapide de l'ensemble des acteurs du projet de manière à la fois concise et complète.

Tableau de complétion par tâche :

| Nom de tâche | Budget provisoire | Budget Total | Temps de réalisation | Délai total prévu | Pourcentage de compléction |
|--------------|-------------------|--------------|----------------------|-------------------|----------------------------|
| | | | | | |
| | | | | | |

Explications : Ce tableau, principalement rempli par l'équipe technique constituée des ingénieurs, sert à avoir un rendu de l'avancée de différentes tâches. Elle permet de visualiser les retards, et les dépassements de budget notamment.

Tableau de Satisfaction personnelle :

| Satisfaction (/10) | Ressenti | Problèmes rencontrés |
|--------------------|----------|----------------------|
| | | |

Explications: Le dernier tableau, utile pour les ressources Humaines, permet de voir comment les différentes parties prenantes vivent dans le projet, et sert avant tout au chef de projet afin qu'il fasse des changements en réponse au ressenti des acteurs du projet si besoin.