

Cahier des charges

Réalisé dans le cadre de l'unité de valeur
PA00

Écrit par **Bartuccio Antoine**
21 mars 2019

Gestionnaire de l'UV : Bettina Steffen & Laurent Heyberger
Professeur encadrant : Bettina Steffen & Laurent Heyberger

Sommaire

1	Contexte	3
2	Historique du poste	4
3	Objectifs	5
4	Moyens	6
4.1	Financiers	6
4.2	Humains	6
4.3	Techniques	6
5	Jalons	7
6	Livrables	8

1 Contexte

Reprise du poste de responsable informatique de l'AE très difficile, formation trop longue par rapport au mandat (6 à 12 mois de formation pour un mandat de 12 mois) et charge de travail trop importante.

Contexte propice au *burnout*, démotivation des responsables, pression importante de la part des étudiants qui ont besoin des outils développés par le responsable et responsabilité auprès de la loi en cas de mauvaise utilisation ou de vol des données utilisateur.

2 Historique du poste

Historiquement lié à deux postes, celui de responsable et de co-responsable. Il arrive parfois d'avoir des chargés de mission élus par l'AE. Le processus est rigide et impose que chaque membre s'engage à de grosses responsabilités.

3 Objectifs

1. Mettre en place une structure en capacité d'alléger le poste de responsable informatique. Cette structure sera composée des postes suivants :
 - (a) Le responsable informatique et son adjoint (managers de l'équipe)
 - (b) Responsable communication (Aide au recrutement et à mettre en valeur le travail de l'équipe)
 - (c) Responsable infrastructure numérique (s'occupe du maintien des machines, directement en contact avec la DSI de l'UTBM)
 - (d) Responsable support (s'occupe des relations avec les utilisateurs)
 - (e) Développeurs (avec différents rôles)
 - (f) Designers d'interface et graphistes
2. Mettre en place pour cette équipe des outils collaboratifs adaptés ainsi que des méthodes de travail en adéquation avec un contexte associatif étudiant.
3. Former les nouveaux responsables à leur mission et créer une dynamique de recrutement et de formation continue pour l'ensemble des membres.
4. Mieux valoriser l'engagement associatif au sein de l'équipe informatique de l'AE, au sein de l'UTBM et en externe. L'association étudiante de l'UTBM est l'une des seules associations d'école d'ingénieur à développer en interne son système d'information. Les compétences employées dans cette équipe ont été déterminants dans mon embauche en tant que stagiaire pour mon ST40.

4 Moyens

4.1 Financiers

L'équipe informatique de l'AE de l'UTBM est très économe et est capable de fonctionner sans fonds plusieurs années de suite. Ce semestre, il sera envisagé des investissements notamment en terme de communication à des fins de recrutement. L'objectif est également de créer une identité forte pour l'équipe au travers de différents goodies et de la rendre plus visible.

4.2 Humains

Le principal coût de l'équipe est le coût humain. Si la majorité des services que nous proposons sont gratuits pour leur mise en place, le prix est payé en terme de temps humain (développement, configuration, maintenance, planification, formation et aide des utilisateurs). Une équipe d'au moins 5 à 10 personnes est envisagée.

4.3 Techniques

Aucun coût pour des outils techniques n'est à prévoir. L'ensemble des outils utilisés sont soit libres et open source, soit développés en interne. La maintenance est gérée en interne et aucun prestataire externe n'est nécessaire excepté l'intervention de la DSI de l'UTBM qui nous fournit gracieusement un hébergement dans leur datacentre ainsi qu'une connexion internet sur nos lieux de vie, ce qui est vital pour notre activité.

5 Jalons

Les objectifs d'ici la fin du semestre sont les suivants :

1. Recruter et former de nouveaux membres de l'équipe afin de pérenniser le travail déjà existant et faciliter la passation
2. Mettre en place et pérenniser des méthodes de travail pour l'équipe
3. Mettre en place une communication claire avec les utilisateurs sur nos objectifs et notre avancement
4. Rembourser la dette technique accumulée au fil des années au niveau de notre parc de machines. Par soucis de vélocité dans mon travail sur le développement du site internet, j'ai du délaissé en grande partie mes obligations en tant qu'administrateur système sur les machines faisant fonctionner celui-ci, la « dette » accumulée s'est ressentie au semestre dernier puisqu'elle a engendré de nombreux dysfonctionnements.
5. Recréer ce que nous appelions « pédagogie » sur l'ancien site de l'AE et qui était un de nos service majeur. C'est une plateforme où les élèves partagent leurs conseils sur les choix d'UV à l'UTBM et peuvent partager leur emplois du temps.
6. Avancer sur l'identité visuelle du site
7. Corriger des bugs sur le site

6 Livrables

L'ensemble des livrables sera disponible au format numérique. Tout ce qui concerne l'avancement du site est disponible à l'adresse <https://ae-dev.utbm.fr/ae/sith>. Le reste des tâches effectuées et l'avancement global de l'équipe est accessible depuis un tableau type kanban à cette adresse <https://trello.com/b/YQOaF33m/site-ae>.