

SESSION 2025

**AGRÉGATION
CONCOURS EXTERNE**

Section
ÉCONOMIE ET GESTION

Option
SYSTÈME D'INFORMATION

Étude de cas sur la gestion des entreprises et des organisations

Cette épreuve consiste en l'étude d'une situation pratique relative au domaine de l'option choisie par le candidat.

Durée : 5 heures

Lexique SQL autorisé.

L'usage de tout autre ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique (y compris la calculatrice) est rigoureusement interdit.

Il appartient au candidat de vérifier qu'il a reçu un sujet complet et correspondant à l'épreuve à laquelle il se présente.

Si vous repérez ce qui vous semble être une erreur d'énoncé, vous devez le signaler très lisiblement sur votre copie, en proposer la correction et poursuivre l'épreuve en conséquence. De même, si cela vous conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, vous devez la (ou les) mentionner explicitement.

NB : Conformément au principe d'anonymat, votre copie ne doit comporter aucun signe distinctif, tel que nom, signature, origine, etc. Si le travail qui vous est demandé consiste notamment en la rédaction d'un projet ou d'une note, vous devrez impérativement vous abstenir de la signer ou de l'identifier. Le fait de rendre une copie blanche est éliminatoire.

Tournez la page S.V.P.

INFORMATION AUX CANDIDATS

Vous trouverez ci-après les codes nécessaires vous permettant de compléter les rubriques figurant en en-tête de votre copie. Ces codes doivent être reportés sur chacune des copies que vous remettrez.

Concours	Section/option	Epreuve	Matière
EAE	8031A	103	7050

CONCOURS DE L'AGRÉGATION EXTERNE

ÉCONOMIE ET GESTION

SESSION 2025

Étude de cas sur la gestion des entreprises et des organisations

Option : Système d'information

CAS EASYMEDIA

Une agence digitale spécialisée dans la culture.....	2
Des enrichissements tournés vers l'éducation.....	3
Dossier 1 - Enjeux organisationnels du projet.....	5
Dossier 2 - Extranet et outil de planification.....	6
Dossier 3 - Implémentation du projet Extranet.....	7
Annexe 1 - Structuration de l'utilisation d'Easymédia Éducation.....	8
Annexe 2 - L'extranet d'Easymédia Éducation.....	10
Annexe 3 - Choix du support.....	11
Annexe 4 - Sécurité et données personnelles.....	12
Annexe 5 - Schéma réseau Digitarts/Easymédia.....	13
Annexe 6 - Guide d'installation Easy!Appointments.....	14
Annexe 7 - Organisation de Digitarts et de l'équipe Easymédia.....	16
Annexe 8 – Fonctionnement de l'équipe Easymédia.....	17

Lexique SQL autorisé. L'usage de tout autre ouvrage de référence, de tout dictionnaire et de tout matériel électronique est rigoureusement interdit.

Dans le cas où un(e) candidat(e) repère ce qui lui semble être une erreur d'énoncé, il (elle) le signale très lisiblement sur sa copie, propose la correction et poursuit l'épreuve en conséquence. De même, si cela le (la) conduit à formuler une ou plusieurs hypothèses, il lui est demandé de la (ou les) mentionner explicitement.

Le (la) candidat(e) est invité(e) à définir les principaux concepts mobilisés dans ses réponses.

CAS EASYMEDIA

Une agence digitale spécialisée dans la culture

La société DIGITARTS

Digitarts est une agence digitale basée en Bretagne. Elle s'est spécialisée depuis plusieurs années dans la conception et le développement de nouvelles expériences digitales pour les secteurs de la culture, de la vente et de la communication. Fondée au début des années 90, l'entreprise avait pour cœur de métier initial le développement de CD-ROM. Dans les années 2010, avec l'explosion du marché du web et la multiplication des acteurs dans ce domaine, Digitarts a pris la décision de se spécialiser sur le marché du développement multimédia pour les musées, avec un nouveau domaine d'activité centré sur la création digitale. Aujourd'hui, l'entreprise compte environ trente collaborateurs issus de différents horizons tels que l'informatique, le design, le commerce ou encore la gestion de projet. Elle réalise un chiffre d'affaires de 3 millions d'euros en 2023.

Le secteur culturel représente 70 % du chiffre d'affaires de Digitarts, avec des clients tels que les musées ou les monuments historiques. La plupart des contrats sont obtenus via des appels d'offres où le client spécifie son projet, son besoin et son budget. Les agences digitales formulent une proposition dans l'espoir d'être sélectionnées. Pour Digitarts, une réponse à appel d'offre représente 7 à 14 jours-hommes de travail, ce qui est une mobilisation conséquente de ressources sans garantie de succès.

Les concurrents de Digitarts sont principalement des petites agences indépendantes très créatives qui proposent des projets souvent très originaux, ainsi que des agences digitales généralistes n'appartenant pas spécifiquement au secteur culturel. Malgré cette forte concurrence, Digitarts a remporté plus de 60 % des projets soumissionnés en 2023.

Easymédia, solution multimédia pour les lieux culturels

En 2013, Digitarts crée la suite logicielle Easymédia. La solution Easymédia est au cœur de l'activité de Digitarts. 25 % de son chiffre d'affaires concernent la vente de licence Easymédia et 60% la vente de prestations réalisées par Digitarts via cette suite logicielle.

Easymédia offre aujourd'hui un CMS (système de gestion de contenus) "transmedia" permettant la production et la gestion de contenus pour divers supports tels que les mobiles, les bornes interactives ou les spectacles en temps réel. En connectant l'utilisation de chaque support, Easymédia permet la création d'un parcours de visite continu, qui ne se limite pas à l'intérieur du musée, mais s'étend également en amont et en aval de la visite. D'ailleurs, lors de la crise sanitaire de la COVID-19, Easymédia s'est enrichie d'un module : Easymédia Live, permettant de créer des visites virtuelles.

Easymédia permet également à ses clients de créer leurs propres applications sans avoir à connaître les langages informatiques. Ainsi, un musée qui souhaite une application mobile guidant les visiteurs peut la créer et l'administrer avec Easymédia. Le musée pourra alors choisir un thème, créer un parcours de visite, ajouter des contenus, des images et même des jeux en lien avec les œuvres exposées.

En outre, Digitarts va commencer à fournir du matériel à ses clients, ce qui représente une première pour l'entreprise. Ce projet majeur et étendu se divise en plusieurs sous-projets interconnectés et intégrés à l'infrastructure existante.

Des enrichissements tournés vers l'éducation

Easymédia Éducation

Digitarts ayant une bonne connaissance du marché de la culture et du patrimoine, a identifié un besoin peu ou pas pris en considération comme opportunité de marché : l'accueil de groupes scolaires. En effet, cette activité des institutions culturelles, à haute valeur sociale, peut représenter une part importante de leur planning et mobiliser des ressources humaines (organisation, accueil, médiation, etc.) avec une contrepartie économique parfois faible. Par conséquent, cette activité est peu instrumentée et plutôt gérée de façon non digitale : les médiateurs prennent en charge les groupes en leur proposant des parcours de visites guidées et des activités d'animation, avec une faible réutilisation ou capitalisation des bonnes pratiques et des outils. Au mieux, ceux-ci sont fournis dans des "mallettes" ou "kits" pédagogiques.

L'hypothèse de Digitarts est qu'il existe une opportunité pour développer un service pouvant aider les institutions culturelles à mieux structurer, rationaliser voire rentabiliser leur rôle pédagogique. L'objectif de ce service est d'enrichir l'expérience des élèves et d'intégrer facilement une visite dans leurs programmes scolaires pour en faire une véritable séquence pédagogique, moyennant la facturation par l'institution culturelle d'un coût de visite plus élevé pour les établissements scolaires.

Easymédia Éducation ambitionne donc de donner une nouvelle portée aux visites scolaires et cette solution vise à agir comme une interface entre l'école et le musée, améliorant ainsi l'expérience de visite des élèves tout en l'intégrant dans une séquence pédagogique. Easymédia Éducation offre un suivi ainsi qu'une expérience immersive et enrichissante pour les élèves et leurs enseignants.

Deux projets d'évolution d'Easymédia : l'extranet et l'outil de planification

Le développement d'Easymédia Éducation a mis en avant la nécessité d'ajouter une brique de planification polyvalente à Easymédia qui permette de préparer et d'organiser les visites de n'importe quel type de structure. L'enjeu de cette brique « Easymédia Planner », est de professionnaliser l'utilisation d'Easymédia Live, mais également de simplifier l'arrivée des nouveaux projets de structure d'accueil qui nécessitent la mise en place de sessions "in situ".

Par ailleurs, la mise en place d'Easymédia Éducation repose sur la création d'une application et d'un extranet. L'extranet doit être accessible en classe par les enseignants et les élèves, aussi bien avant la visite qu'après. En amont de la visite, l'extranet permettra aux usagers d'obtenir un maximum d'informations sur le musée. À l'issue de la visite, l'extranet offrira la possibilité de réaliser un livrable sur sa visite.

Dossier 1 - Enjeux organisationnels du projet

Le développement d'Easymédia sur les volets éducation et extranet soulève des questions à la fois de nature stratégique, économique et organisationnelle. Le projet mené par Digitarts doit tenir compte de ces différents enjeux.

TRAVAIL À FAIRE	
1.1	Après avoir brièvement rappelé en quoi consiste le modèle de l'alignement stratégique (Henderson & Venkatraman, 1993), décrire les différents composants du modèle. Préciser l'approche d'alignement stratégique choisie par Digitarts.
1.2	Proposer les modèles économiques les plus pertinents pour le projet Easymédia Éducation. Justifier vos propositions.
1.3	Identifier les risques associés à la mise en place de l'extranet dans la solution Easymédia. Proposer des leviers disponibles pour les limiter.
1.4	Discuter la pertinence des choix de méthodes de gestion de projet (cycle en V et méthodes agiles) par Digitarts pour conduire ses différents projets.

Dossier 2 - Extranet et outil de planification

Le projet Easymédia Éducation soulève des interrogations en termes d'infrastructure et de cybersécurité. En effet, la société Digitarts s'apprête à exposer une partie de son infrastructure numérique sur le réseau internet public pour permettre l'accès à son Extranet.

Un schéma de principe de l'architecture réseau de la société a été établi. Il fait notamment apparaître le plan d'adressage IPv4 et la localisation de certains services et de certains équipements.

TRAVAIL À FAIRE	
2.1	Expliquer le rôle et l'importance de la DMZ de manière générale et dans le cadre particulier du projet Extranet.
2.2	Préciser si les adresses de la DMZ sont publiques ou privées et expliquez par quel mécanisme un serveur, par exemple celui dont l'adresse est 172.24.237.19, peut être accédé depuis l'extérieur.

En parallèle des opérations d'ouverture de l'extranet, les premiers travaux autour du logiciel outil de planification des visites Easymédia Planner ont été lancés. Il a été décidé d'installer le logiciel libre Easy!Appointments sur un serveur de test (adresse IP : 172.24.255.42) afin de s'en inspirer dans la création d'Easymédia Planner, notamment pour sa composante "prise de rendez-vous".

TRAVAIL À FAIRE	
2.3	En suivant les 6 étapes du processus d'installation du logiciel : <ol style="list-style-type: none">1. Expliquer le rôle des trois éléments Apache/PHP/MySQL.2. Donner la commande SQL nécessaire pour créer la base de données et l'utilisateur associé.3. Proposer une méthode pour transférer les fichiers.4. Donner les commandes à exécuter et/ou les manipulations à effectuer pour réaliser cette étape en précisant sur quel système d'exploitation et quels logiciels vous appuyez votre réponse.5. Proposer une méthode facilitant l'édition du fichier config.php en prévision, notamment des évolutions futures, parmi lesquelles les mises à jour de version.6. Indiquer l'URL à saisir dans le navigateur pour lancer l'installation.
2.4	Écrire les règles de pare-feu autorisant uniquement la machine de la personne en charge du projet à accéder au serveur de test. Justifier vos choix.

Dossier 3 - Implémentation du projet Extranet

Le projet Easymédia Éducation repose sur la création d'une application et d'un extranet.

L'ensemble offrira un accompagnement en amont, pendant et en aval de la visite scolaire d'un musée.

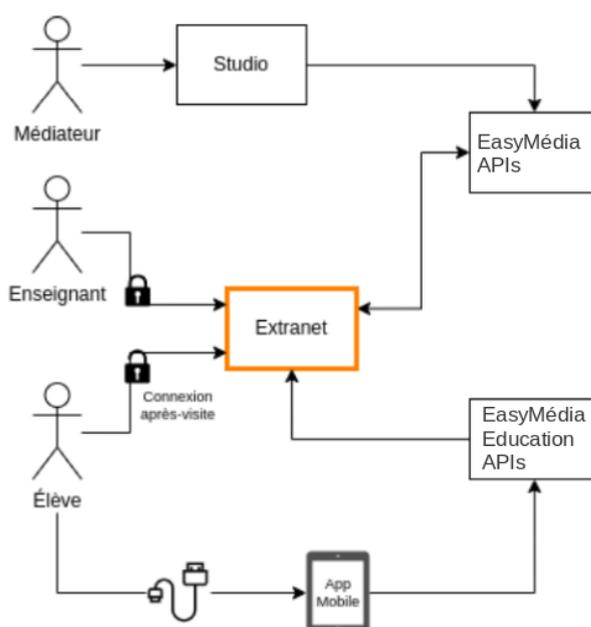
L'extranet doit être accessible en classe pour les enseignants et les élèves, aussi bien avant la visite qu'après. L'extranet sera un produit à usage unique (valable pour une séquence), ciblant un large public.

TRAVAIL À FAIRE	
3.1	Proposer différentes solutions techniques permettant de répondre aux besoins de l'extranet en termes de compatibilité logicielle.
3.2	Réaliser un diagramme de cas d'utilisation d'Easymédia Éducation uniquement pour les enseignants, les élèves et leur famille.
3.3	<ol style="list-style-type: none">a. Schématiser à l'aide d'un diagramme de classes les différents utilisateurs de l'extranet, leurs relations ainsi que leurs méthodes.b. Implémenter la méthode qui permet à un enseignant d'enregistrer ses élèves, en utilisant la solution technique de votre choix.
3.4	<ol style="list-style-type: none">c. Identifier les traitements dans l'extranet qui génèrent des sauvegardes de données concernées par le RGPD et précisez leur durée de conservation.d. Proposer, sans les réaliser, des solutions techniques permettant de répondre à la contrainte légale de suppression des données après un délai imparti.

Annexe 1 - Structuration de l'utilisation d'Easymédia Éducation

L'implémentation d'Easymédia Éducation inclut la modification de l'existant Easymédia, ainsi que le développement d'une nouvelle application et d'un extranet. Les interactions des utilisateurs finaux avec Easymédia Éducation suivent un processus bien défini, fruit d'importantes recherches préalables.

Chaque étape de ce processus est désignée comme une session qui s'appuie sur l'utilisation d'Easymédia Éducation. Ces sessions forment un continuum appelé séquence, illustré dans la figure suivante. Chaque séquence est associée à une classe spécifique et à un médiateur.

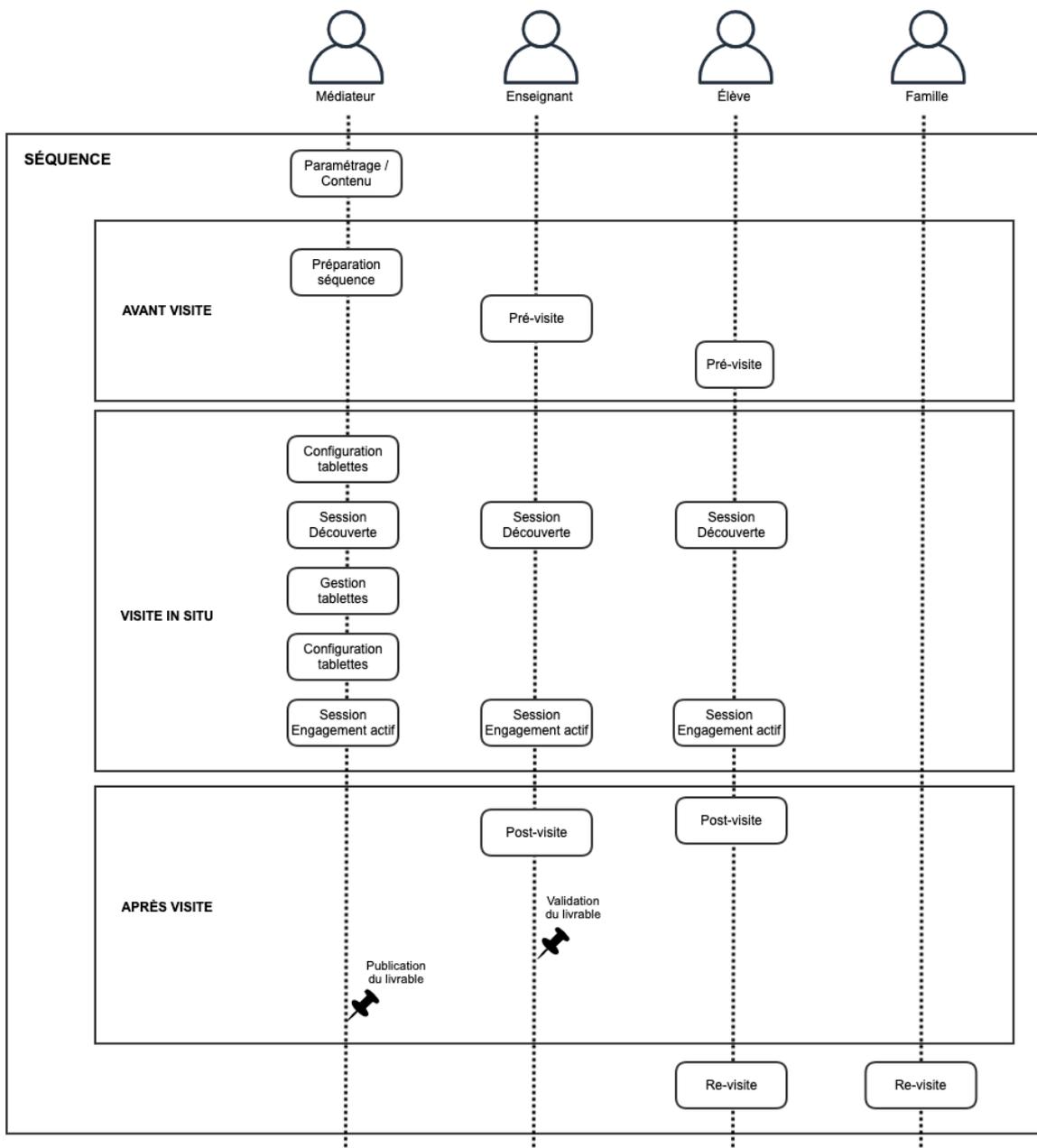


Interaction des utilisateurs avec Easymédia Éducation

La première étape de ce processus est la session pré-visite, qui concerne toute la phase préparatoire. Durant cette étape, le médiateur prépare le contenu de la séquence et l'enseignant accède pour la première fois à l'extranet qui lui permettra de présenter le musée à ses élèves avant la visite.

La visite du musée commence avec la visite in situ, qui peut se décliner en une session de découverte, une session d'engagement actif, ou les deux, successivement. Les visiteurs explorent le musée soit de manière traditionnelle, soit en adoptant le rôle d'un journaliste, d'un collectionneur ou d'un archéologue, pour vivre une expérience immersive. C'est à ce moment que les élèves utilisent l'application in situ.

La session post-visite, quant à elle, survient après la visite in situ, sans intervention du médiateur. Les élèves et enseignants peuvent alors créer via l'extranet, un document de synthèse (appelé livrable) retraçant leur expérience de visite. Cette étape offre également aux élèves la possibilité de réaliser ultérieurement une nouvelle visite du musée avec leur famille.



Séquence Easymédia Éducation

Annexe 2 - L'extranet d'Easymédia Éducation

L'extranet fait partie intégrante d'Easymédia Éducation qui sert d'interface pour les enseignants et les élèves lors de la préparation, la réalisation et le suivi des visites.

Cette plateforme remplit plusieurs fonctions : elle est informative, pratique et pédagogique. Elle permet aux enseignants de se renseigner davantage sur la visite prévue, de préparer leur contenu pédagogique et de le présenter efficacement aux élèves.

L'outil permet également le contrôle et la correction des données créées par les jeunes en aval de la visite.

L'accessibilité et la facilité d'utilisation de l'extranet sont primordiales, étant donné que les utilisateurs ne sont pas spécialement formés à son utilisation et qu'ils y ont recours pour un temps restreint. Une interface intuitive est essentielle pour éviter la perte de temps et la désaffection des utilisateurs, qui ne sont pas des experts en informatique.

Le projet de l'extranet d'Easymédia Éducation se concentre sur la nécessité d'une importante compatibilité avec les logiciels, afin de garantir un accès équitable à un large public. Il doit fonctionner avec tous les navigateurs principaux tels que Firefox, Edge, Safari, Chrome, ainsi que sur les systèmes iOS et Android. Si un navigateur s'avère incompatible, un message d'avertissement sera affiché pour informer l'utilisateur.

En résumé, le projet d'extranet Easymédia Éducation vise à créer une plateforme à utilisation unique, destinée à un vaste public. Cette simplicité d'utilisation est essentielle, compte tenu des défis posés par la diversité des utilisateurs, l'absence d'opportunité d'apprentissage de la plateforme et la nécessité d'une compréhension immédiate.

Annexe 3 - Choix du support

La sélection entre une application mobile et un site web suscite de nombreux débats parmi les concepteurs. Ce choix est crucial car il détermine non seulement le public ciblé mais impose aussi certaines restrictions. Il n'existe pas de solution universelle : chaque option présente des bénéfices et des limites spécifiques.

Opter pour une application mobile convient parfaitement pour des usages superficiels, similaires au snorkeling, offrant une expérience utilisateur fluide sans nécessiter une exploration approfondie. En revanche, pour une analyse plus détaillée des données, l'usage d'un ordinateur semble plus approprié, surtout dans le contexte de l'extranet qui requiert une participation active des utilisateurs.

La taille de l'écran est un autre facteur important, surtout dans le cas où des groupes d'élèves utilisent l'interface simultanément. L'utilisation d'un smartphone, dans ce cas, semble peu pratique, rendant l'ordinateur une option plus viable. Cependant, la tablette offre un équilibre intéressant entre mobilité et facilité d'utilisation par un groupe. De plus, selon plusieurs chercheurs, l'utilisation de tablettes peut améliorer l'engagement, la motivation et la qualité du travail des élèves dans des activités créatives.

Il est également important de considérer l'équipement disponible dans les écoles. En effet, durant l'année scolaire 2018-2019 par exemple, on comptait environ 15 ordinateurs pour 100 élèves en primaire, et 34 pour 100 collégiens [INSEE, 2019]. Cependant, parmi ces ordinateurs, le nombre de tablettes par élève était très bas. Cela implique la nécessité de s'adapter à cette réalité ou de trouver des solutions pour faciliter l'accès à l'extranet.

Quoi qu'il en soit, cette décision aura un impact non négligeable sur l'engagement des utilisateurs, même si là encore, cet impact est modéré et ne suffit pas à lui seul à garantir la perfection d'une interface utilisateur.

Annexe 4 - Sécurité et données personnelles

Easymédia Éducation étant utilisé par de jeunes enfants, il est essentiel que son accès soit sécurisé au mieux, afin de respecter le règlement général sur la protection des données (RGPD). La connexion est une problématique récurrente pour les ergonomes. Faire la balance entre rapidité et sécurité est un choix cornélien auquel il est très souvent difficile de répondre.

Ce point a notamment fait l'objet de nombre de discussions quant à la connexion des différents utilisateurs sur l'extranet. L'une des réflexions principales a été la délimitation entre les types d'utilisateurs afin d'adapter leurs accès en fonction de leurs besoins et autorisations.

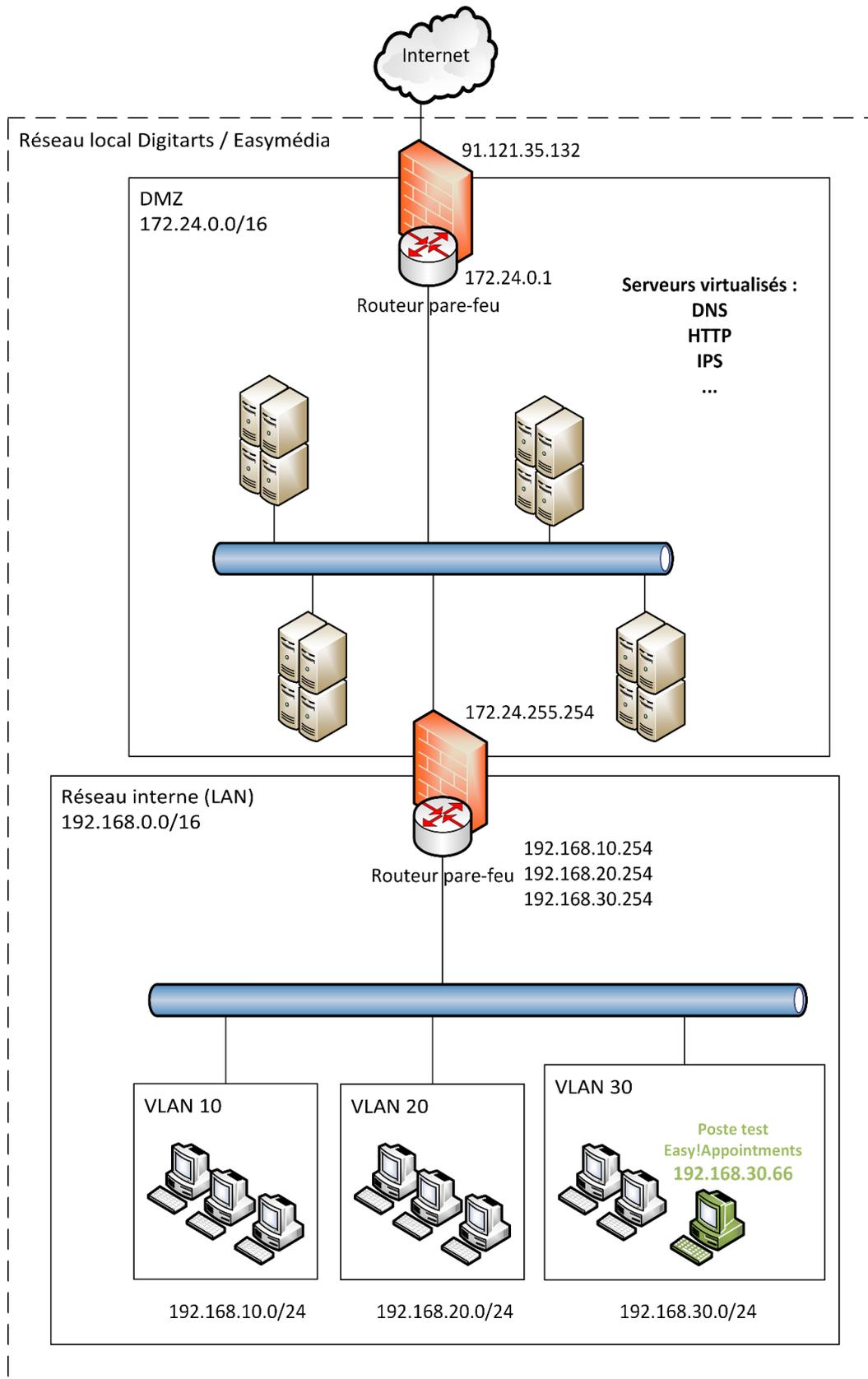
Il a fallu aussi réfléchir au temps de conservation des données.

La CNIL présente trois phases dans le cycle de vie d'une donnée. L'utilisation courante, correspondant aux données utilisées et traitées quotidiennement, l'archivage intermédiaire, qui correspond à des données qui ne sont plus traitées mais peuvent encore présenter un intérêt administratif et l'archivage définitif, lié à des fins d'archives à intérêt public. Dans le cas du projet, les données conservées ne présentent a priori pas d'intérêt administratif et n'ont donc besoin d'être conservées que lors de leur traitement, durant la première phase.

Il est nécessaire de chercher à savoir combien de temps les comptes utilisateurs doivent être conservés avant suppression, tout en sachant que le maximum autorisé pour l'utilisation courante est de deux ans.

Avoir un identifiant et un mot de passe semble trop lourd pour les élèves. La solution finalement choisie est la connexion de l'enseignant qui enregistre et connecte ensuite chacun de ses élèves en utilisant seulement leur prénom. En enregistrant ses élèves, l'enseignant entre également l'e-mail de la famille qui recevra automatiquement une URL pour créer un identifiant et un mot de passe qui lui seront propres. Si la démarche est assez lourde, cela permet une très bonne sécurisation des données.

Annexe 5 - Schéma réseau Digitarts/Easymédia



Annexe 6 - Guide d'installation Easy!Appointments

Source : <https://easyappointments.org/docs.html#1.4.3/installation-guide.md>

Traduit depuis l'anglais.

Il y a 6 étapes à suivre pendant le processus d'installation.

1. **Assurez-vous que votre serveur dispose au moins des applications/outils suivants : Apache(v2.4), PHP(v7.3) et MySQL(v5.7).** Easy!Appointments a besoin de ces programmes pour fonctionner. La plupart des sociétés d'hébergement Web fournissent ces outils dans leurs plans d'hébergement Linux. Si vous souhaitez installer Easy!Appointments sur votre serveur local, utilisez l'un des packs pré-fabriqués disponibles sur le web (XAMPP, MAMP, WAMP ...), qui sont tous gratuits. Si vous prévoyez d'utiliser la synchronisation avec Google Calendar, vous aurez besoin d'installer et d'activer l'extension `php_curl`.
2. **Créez une nouvelle base de données (ou utilisez une base de données existante).** La base de données est nécessaire pour stocker les données du système. Par conséquent, votre plan d'hébergement doit inclure au moins une base de données MySQL. Vous devez également obtenir les identifiants d'administration de la base de données car ils seront nécessaires plus tard.
3. **Téléchargez les fichiers source d'Easy!Appointments sur votre serveur.** Vous pouvez placer les fichiers dans un répertoire nommé "easyappointments" ou "rendezvous" ou "reservation" etc. Veillez à noter l'URL du dossier Easy!Appointments car elle sera nécessaire à l'étape suivante. Par exemple, si les fichiers système sont placés dans le répertoire ".../httpdocs/easyappointments/", l'URL de ce dossier sera "http://your-domain.com/easyappointments". Cette URL sera nécessaire dans les étapes suivantes.
4. **Assurez-vous que le répertoire "storage" est accessible en écriture.** Les informations de session, les journaux et tout autre type de fichier seront stockés dans le répertoire "storage", assurez-vous donc qu'il dispose des autorisations correctes et qu'il est accessible en écriture.
5. **Éditez le fichier "config.php" et définissez les propriétés de votre serveur.** Comme d'autres systèmes web, Easy!Appointments a besoin de savoir comment se connecter à la base de données et à l'URL de base de l'installation. Vous pouvez également fournir les clés de l'API Google Calendar dans ce fichier, si vous souhaitez utiliser la fonctionnalité Google Calendar Sync. REMARQUE : vous devrez d'abord créer une clé API dans la Google Cloud Console.

6. **Ouvrez un navigateur web et rendez-vous à l'URL du dossier d'installation d'Easy!Appointments.** La première fois que vous ouvrirez cette page, un guide d'installation s'affichera. Remplissez les paramètres de l'utilisateur administrateur et de l'entreprise et appuyez sur le bouton "Installer". C'est tout ! Vous pouvez maintenant utiliser l'application à votre guise.

Cette application permet de proposer un service en ligne de prise de rendez-vous ou d'inscription à un événement par les personnes intéressées elles-mêmes. Elle est accessible depuis une page web dont le lien peut être publié sur le site web institutionnel, sur l'Environnement Numérique de Travail ou diffusé par mail. Le choix et la planification des rendez-vous se fera parmi un ensemble de plages possibles qui auront été préparées au préalable par les gestionnaires du service. *(Description proposée par la DSI de l'université de Nice Sophia Antipolis).*

Annexe 7 - Organisation de Digitarts et de l'équipe Easymédia

Organisation de digitarts

Digitarts est structurée en trois pôles : un pôle commercial, un pôle projet et un pôle production. Le pôle production se scinde en un sous-pôle "développement" et un sous-pôle "design". Le pôle commercial, chargé du développement commercial, est relativement indépendant et son rôle cesse à la signature du contrat. Dès que le contrat est signé, un chef de projet est assigné et prend en charge la relation avec le client. Le chef de projet constitue son équipe de développeur(s) et de designer(s) en fonction des besoins du projet et de la charge du pôle production en accord avec la direction. Les chefs de projet (constituant le pôle projet) suivent généralement plusieurs projets simultanément.

La direction est composée de 3 personnes : le directeur général pilote principalement le pôle commerce, le directeur technique pilote le pôle production et le directeur adjoint pilote à la fois le pôle projet et le pôle production.

Digitarts fait également appel à des freelances et des entreprises sous-traitantes, comme c'est le cas pour Easymédia Éducation, où un prestataire s'occupe de l'activité d'après-visite.

L'équipe Easymédia

Au sein de cette organisation, une équipe pérenne est constituée autour de la solution Easymédia, principale solution de Digitarts, au cœur de sa création de valeur. Cette équipe est composée de 9 personnes :

- 1 Product Owner (le fils du Directeur Général de Digitarts) ;
- 1 Product Manager (en poste depuis 1 an) ;
- 2 commerciaux ;
- 2 personnes du sous-pôle "Design" (dont la directrice artistique de Digitarts) ;
- 3 personnes du sous-pôle "Développement", dont un développeur interne et une étudiante recrutée sous contrat d'apprentissage. Si nécessaire, l'équipe peut être complétée par des développeurs freelance recrutés sur des contrats courts. Digitarts a en effet l'habitude de faire appel à des prestataires externes.

Annexe 8 – Fonctionnement de l'équipe Easymédia

Le fonctionnement de l'équipe Easymédia est un peu différent de celui des projets clients de l'entreprise. En effet, habituellement, les projets clients sont réalisés en suivant une méthode de type cycle en V. Le développement d'Easymédia, quant à lui, est effectué en suivant les principes des méthodes agiles.

Au sein de l'équipe Easymédia, le sous-pôle « Design » conçoit des cas d'usages incluant un scénario-type, le profil des utilisateurs, ainsi que les demandes fonctionnelles et d'éventuelles remarques. Les cas d'usages sont conçus à partir des connaissances et de l'expérience des membres du pôle.

A partir de ces cas d'usages, le Product Manager découpe le développement selon des grands jalons qu'il présente de manière hebdomadaire au sous-pôle « développement ». Les tâches sont réparties en fonction des contraintes et des compétences de chacun. Le projet est partagé et versionné sur une plateforme collaborative de développement. L'équipe essaie malgré tout de se réunir quotidiennement. Ces "daily meetings" sont normalement l'occasion de faire un rapide point de l'avancée du projet.

Le Product Owner assure la coordination entre les deux sous-pôles. Il accompagne principalement le sous-pôle « Design ». Durant la conception des cas d'usage, il s'assure que les demandes formulées soit techniquement réalistes. Une fois le travail du sous-pôle développement terminé, il effectue les tests et validation avec le sous-pôle « Design ».

Ce fonctionnement représente une grande première pour Easymedia. Même si certains éléments de la philosophie agile sont bien présents, les outils et méthodes ne sont pas méthodiquement utilisés. A titre d'exemple, les « daily meetings » ne sont pas toujours quotidiennement effectués, et lorsqu'ils le sont, durent parfois plus d'une heure. Malgré quelques entorses, le fonctionnement agile offre une flexibilité bienvenue, car les développeurs ne travaillent pas tous en continu pour Easymédia.