

## Ressources humaines nécessaires au projet

Un projet\* est rarement le travail d'un artisan. C'est en général le travail d'une équipe qui comporte des fonctions et des compétences bien identifiées. Plus le projet\* sera ouvert (du S1 au S5) plus il nécessitera une équipe pluridisciplinaire et un partage explicite des tâches et des fonctions.

- Voir une liste d'équipes ou acteurs nécessaires à un projet
- Voir l'organisation d'une équipe de production de ressources
- Voir la décomposition nécessaire du travail entre production, diffusion et utilisation

1. Voici une liste non exhaustive des personnes et équipes possibles :

- Producteur- Financier.
- Editeur.
- Maître d'ouvrage : c'est le propriétaire de l'ouvrage. Il fixe les objectifs, les délais souhaités et l'enveloppe budgétaire. Il assure les paiements.
- Maître d'œuvre : il est missionné par le maître d'ouvrage pour assurer la conception et le contrôle de la réalisation de l'ouvrage conformément au projet\*.
- Chef de projet : il prend en charge le management du projet ; il intègre des éléments dans tous les domaines, prend des décisions et gère les interfaces entre les divers intervenants. Il pilote le déroulement du projet de façon équilibrée entre coûts, délais et réalisations performantes.
- Comité de suivi : c'est l'instance de suivi et d'évaluation du déroulement de l'action.
- Comité de pilotage : c'est l'instance "experte", qui valide les choix qui sont faits.
- Comité d'usagers : c'est l'instance de coproduction du produit, les futurs utilisateurs donnent leur avis et valident.
- Equipe de conception : ce sont les experts "opérationnels" du projet : cognitiens, scénaristes, testeurs/valideurs/enquêteurs (études)
- Equipe de réalisation :
  - Techniciens Audio (ingénieurs du son), Musiciens
  - Techniciens Visuels : illustrateurs, infographiste 2D, 3D, photographe, équipe de production vidéo ou cinéma...
  - Rédacteurs, Ecrivains conseils...
  - Informaticiens : programmeurs, intégrateurs, valideurs, spécialiste réseaux , bases de données etc.
- Equipe d'animation et de diffusion : webmaster, hot-line, maintenance, techniciens, coachs\*...

2. Voici par exemple une organisation d'équipe pour la réalisation d'une ressource pédagogique ou d'un outil pour vous donner l'idée de faire de même...

3. Enfin voici une explicitation par type de ressources de la "responsabilité" des acteurs, et de leurs places dans le processus de production-diffusion-utilisation, en analogie avec les métiers du bâtiment. Chacun de ces métiers s'appuie, en outre, sur des acteurs techniciens/administratifs.

	Application à la production de ressources « papier » Processus linéaire (ou quasi)	Application à la production de ressources audio-visuelles Processus linéaire	Application à la production de ressources multimédias Du quasi linéaire vers des hypermédias
Planification politique : c'est le commanditaire d'un projet d'urbanisme (promoteur ou municipalité)	C'est l'éditeur ; il assemble les budgets et assure les fonctions financière, juridique, communication/vente sur le projet. Il décide des stratégies marketing et assume les risques.	C'est le producteur : ce sont les mêmes fonctions que pour le papier, mais les budgets sont plus élevés et plus complexes à assembler.	C'est l'éditeur et le producteur ; les budgets sont encore plus importants
Urbaniste : il propose à ses commanditaires une vision et une stratégie pour atteindre cette vision ; il assure l'harmonie des implications à l'échelle de tout ou partie d'un territoire	C'est le directeur de collection qui a la vision globale stratégique, la vision des collections, qui fait les choix et détermine les cycles d'amélioration du produit.	C'est le producteur délégué.	Idem
Architecte : il propose à ses commanditaires (urbaniste et commanditaire) de réaliser un élément de la vision d'ensemble, en tenant compte des différents choix proposés par l'urbaniste au commanditaire	C'est le responsable de la production d'un ouvrage. Il est le chef de projet, et valide le fond et la forme. C'est le scénariste qui gère entre autre la validation ainsi que la logique et la cohérence interne du produit livré.	Idem, mais avec une complexité plus importante, liée à l'augmentation du nombre des acteurs. Le modèle est celui du « réalisateur » au sens du cinéma.	Idem avec une complexité croissante, liée à la multiplication des médias, à leur intégration et à leur interaction (hypermédia et interactivité homme-programme)
Gros œuvre : il réalise sous les ordres de l'architecte des lots de gros œuvre (maçonnerie, couverture, plomberie, chauffage...)	Ce sont les auteurs des textes, des illustrations (dessin, infographie ou photographie).	Ce sont les metteurs en scène, les dialoguistes, les preneurs de vue et de son, les décorateurs...	Ce sont les mêmes, mais en intégrant de nouvelles fonctions infographistes (décors, direction artistique, ergonomie, interactivité homme/machine) gestion de la navigation hypermédia gestion de l'interactivité (moteurs d'inférences, simulations)
Finitions : ils réalisent sous les ordres de l'entreprise des lots de finitions (plâtre, peinture, déco...)	Ce sont les intégrateurs, qui se chargent de la mise en page, la mise en multimédia.	Ce sont aussi les monteurs, ingénieurs du son, les personnes chargées du mixage, des sous-titrage, du doublage, de la post-production.	C'est la mise en multimédia, l'intégration technique (choix d'outils...)
Promoteur/vendeur/loueur/d'éménageur... : ils apportent au client final (le futur habitant de la ville, du quartier, de l'immeuble, de l'appartement), l'information sur ce qui a été produit et qui lui permet de se l'approprier.	C'est la fonction distribution impression et façonnage, stockage, routage analogique (messagerie de presse et/ou poste) ou numérique (liste de diffusion ou catalogue d'articles) diffusion de l'objet fini en librairies (si achat) ou en bibliothèques (si location).	C'est la fonction distribution fabrication des copies routage analogique ou numérique (avant la mise à disposition de l'outil final) diffusion en salle ou à domicile (réseau analogique ou numérique).	C'est la fonction distribution stockage (assure la pérennité de ce qui est produit) et transferts sur support routage numérique (ou analogique si le support est de type CD ou DVD) diffusion en salle ou à domicile, avec pour le numérique les problèmes de gestion de bande passante, de routage, de sécurité, de qualité gestion des profils des utilisateurs finaux.