



Le bilan

Compte-rendu des objectifs donnés, de l'avancement du projet, des obstacles rencontrés. Retours d'expériences et propositions d'améliorations pour la suite.

Document rédigé par Jules Lecuir

Raconte moi le rapport en trois pages

- Rappel: c'est quoi NOE, et à quoi ça ressemble désormais ?
 - C'est une appli qui permet aux orgas de créer des plannings de formations et de bénévolat complexes, qui intègre une intelligence artificielle pour placer automatiquement toutes les formations tout en respectant les contraintes de disponibilités des encadrant.es et des salles utilisées. Côté participant.e, on peut s'inscrire aux camps, consulter les formations et les bénévoles, et créer notre planning personnel en s'inscrivant aux créneaux. L'appli fournit aussi des infos aux orgas sur la fréquentation du camp, etc.
- Historique du projet:
 - En 2019 à Kingersheim: première version de l'application, composée d'une façade participant.e et branchée côté orga dans un gros Google Sheets (et sauve la vie des orgas grâce à la génération automatisée du planning, malgré de longues journées pour générer le planning).
 - Faux départ en 2020 avec le COVID : on est pris de court et on ne trouve pas de solution à mettre en oeuvre à temps pour accompagner la régionalisation forcée des Camps Climat.
 - Pour 2021, on se dit que ça vaut la peine de tenter de faire une appli dédiée, si les camps se multiplient et grossissent (on attend alors que la taille des camps double par rapport à 2020).
 - Arrivée de Jules en SC en janvier 2021, divisée en 3 grands temps:
 - Réorganisation: introduction de nouvelles méthodes qui ont permis de reconstruire une vision de "qu'est-ce qu'on a fait / qu'est-ce qu'il reste à faire", et d'améliorer la façon dont on travaillait ensemble.
 - Développement du projet / recrutement : la gestion des bénévoles devient très rapidement notre problématique principale, avec quelques écueils qui nous ont fait nous orienter vers le recrutement de deux stagiaires dans l'équipe.
 - Puis les rushs de l'été en juin, juillet, août: avec des bugs qui nous sont remontés très tard, tous en même temps, période très intense pour l'équipe qui nous a mis à rude épreuve.
- Résumé des difficultés rencontrées au cours du projet :
 - Manque criant d'un.e *product-owner* pour faire le lien entre les besoins des utilisateur.ices sur le terrain et l'équipe projet (Jules ne pouvait pas assurer les deux). Quand Jules est arrivé sur le projet tout était gouverné soit par des besoins identifiés en 2019, soit guidé par une vision technique du projet

- Organisation du suivi des avancées:
 - Comment gérer les réunions et le dispatch des tâches sur le projet: on a d'abord essayé de fonctionner en mode agile comme dans un projet informatique classique, mais c'était difficile: comment faire pour rassembler tout le monde, pour raccrocher avec les non-présent.es aux réus, comment gérer les estimations de temps bénévoles inexactes ? Cela résultait en un manque de vision sur l'avancement. ⇒ Du coup, on a basculé sur un suivi individualisé des bénévoles, au jour le jour, pour mieux adapter la charge de travail sur chacun.e.
- Gestion des forces bénévoles:
 - Recherche de bénévoles sur le projet infructueuse après de nombreuses tentatives variées de capter des personnes motivées et qualifiées. En info, les bénévoles à la fois compétent.es dans les technologies utilisées, et disponibles pour donner suffisamment de temps, suffisamment régulièrement, ça ne court pas les rues...
 - Projet complexe qui demande des compétences très pointues. Gros temps d'adaptation donc si le.la bénévole ne passe pas minimum 5h/semaine sur le projet, ça vaut moyen le coup de l'intégrer.
 - Incertitude au niveau de la qualité du travail (= le code) fourni : on ne peut pas savoir à l'avance, et c'est un souci parce qu'on a peut-être formé quelqu'un qui n'a pas des bonnes pratiques et après qui il va falloir repasser derrière. Ça fait perdre un temps précieux.

⇒ Parfois on se dit qu'on coderait plus vite par nous-mêmes, et c'est pour ça que vers avril 2021, Jules a commencé, en plus de la gestion de projet, à faire du code lui-même.
- Stage: une solution ?
 - Puis nous est venue l'idée de prendre des étudiant.es en stage. On a fait une offre, on a eu pas mal de demandes très rapidement pour des stages de 2 mois non rémunérés. Ça nous a sauvés.
 - On a intégré Julie et Florian à l'équipe pour deux mois de stage, de mai à juillet, et Jules a pris la responsabilité de les encadrer. Et ça nous a fait du bien d'intégrer une femme dans l'équipe parce que c'est vraiment un problème qu'on a pas su résoudre : déjà qu'on peinait à trouver des bénévoles, alors des bénévoles qui sont pas des hommes, n'en parlons pas.
 - Retours de la part des stagiaires très positifs, à la fois sur les méthodes d'apprentissage et de gestion de projet, l'accueil au sein du groupe, que sur l'appui technique et éducatif fourni. De notre côté c'était très cool aussi, ça nous a vraiment beaucoup avancé et ça a donné un bon coup de fouet au projet.
- Mobiliser les camps :
 - Les camps ont vraiment tardé à se mettre sur l'application, et aussi parce que le programme de testing/reporting de l'appli en amont était défaillant. Les tests furent quasi-inexistants jusqu'à ce que les camps soient face au

mur. On espérait que dès début juin, des groupes commencent à structurer leurs projets, sauf qu'en fait on a eu des retours trop tard et Marseille et Bizi ont essuyé les plâtres, car l'appli comportait de nombreux bugs qu'il a fallu résoudre en un laps de temps très court.

- Appréciation du projet par l'équipe NOE :
 - Contents du résultat, on sort de cette expérience grandi.es avec de nouveaux enseignements, et une application qui n'en est qu'au début de son utilisation puisqu'on va pouvoir capitaliser dessus dans les années qui viennent.
 - Côté orga, ça a été parfois un peu compliqué, surtout au début de l'été, car l'outil est complexe et les GLs ont vraiment commencé à utiliser l'appli très tard. Mais plus l'été avançait et plus NOE était apprécié. Dans la pratique, l'appréciation dépend beaucoup de la typologie du camp: nombre de jours, de personnes présentes et de créneaux à gérer en simultané, ruralité ou ville, degré d'éveil au numérique des participant.es, etc.
 - Côté participant.e, à la question "quel est votre ressenti global vis à vis de l'appli" on a 25% des participant.es qui disent excellent, et 50% qui disent "bon", le reste dit "moyen" ou "faible". On voit aussi une amélioration des ressentis vers la fin de l'été.
- Est-ce conforme à ce qu'on avait demandé initialement?
 - L'objectif principal était de permettre aux Camps Climat de grossir au niveau local en développant un outil qui permet de gérer un Camp Climat de plusieurs centaines de personnes sans que ça devienne un sac de noeuds pour les orgas.
 - Donc en soi, oui, on a répondu à cet objectif car on voit que NOE montre sa pertinence sur des camps de grande taille (même si l'appli est aussi appréciée sur les camps de taille moyenne ou sur des événements plus petits).
 - La feuille de route quand Jules est arrivé était quasi inexistante, car on se basait sur des demandes issues de l'appli 2019, et il n'y avait personne pour faire le lien avec le terrain et prioriser les développements, le pilotage était très orienté sur la technique mais pas sur les utilisateur.ices. Donc difficile de dire si l'appli est conforme à un cahier des charges qui n'existait pas vraiment: on estime avoir dépassé nos espérances par rapport au nombre de fonctionnalités fournies.
- Bilan
 - Retour des orgas:
 - Les points noirs sur l'appli étaient au niveau de l'inscription des participant.es: le formulaire d'inscription a posé des problèmes, ainsi que le parcours de paiement des billets qui était sur-compliqué et en a déstabilisé plus d'un. D'autres points positifs et négatifs ont été relevés et sont détaillés dans le bilan.
 - La grande réactivité de l'équipe NOE auprès des groupes locaux lorsque des problèmes a été remarquée et fortement appréciée, à la fois pour le support et l'aide à l'utilisation que sur la résolution des bugs remontés.
 - Retour des participant.es:
 - On a fait un questionnaire de satisfaction pour les participant.es: 230 réponses sur 1230 personnes contactées, soit 20%, un bon score.

- Une analyse quantitative des réponses est proposée, avec des graphiques. Peu de choses peuvent en être ressorties, du fait de l'échantillon (bien trop) petit - 12 Camps Climat ayant utilisé NOE - qui ne permet pas de faire de vraies statistiques. Trop de facteurs influent sur les réponses. Ceci dit, on pense que l'âge et l'aisance en informatique des participant.es influent sur leur appréciation de l'appli de manière non-négligeable.
- D'un point de vue qualitatif (analyse des réponses textuelles), on trouve des choses intéressantes.

Tous ces points sont détaillés dans la dernière partie du rapport, avec des graphiques jolis tout ça tout ça, donc allez y faire un tour !

Table des matières

[TL;DR: raconte moi le rapport en trois pages](#)

[Contexte et grandes étapes du projet](#)

[Historique](#)

[NOE: nouveau départ pour les Camps Climat 2021](#)

[Chronologie du service civique de Jules](#)

[Développer une application avec une équipe bénévole](#)

[Une gestion des forces instable](#)

[Un recrutement difficile](#)

[Temps de mise en route vs temps bénévole effectif](#)

[Mise en place de conventions et d'une routine de travail](#)

[Les stages: la solution pour stabiliser l'équipe de développement ?](#)

[Mise en place du recrutement](#)

[Intégration dans l'équipe](#)

[Retours sur le stage](#)

[Tester, déployer et maintenir une application au sein d'Alternatiba](#)

[Mobiliser les groupes locaux](#)

[Former les organisateur.ices](#)

[Tester et déployer une application complexe avec une équipe de développeur.euses restreinte](#)

[Piloter un projet informatique sans product owner et avec un cahier des charges peu ou non défini](#)

[Mise en place d'astreintes infra](#)

[Le bilan de NOÉ pour l'année 2021](#)

[Retours des orgas](#)

[Retours des participant.es](#)

[Envergure et limites du questionnaire](#)

[Analyse des réponses](#)

[Démarche](#)

[Ce qui ressort des réponses ouvertes](#)

[Ce qui ressort des statistiques](#)

[Facteurs de variation de l'appréciation de NOE](#)

[Bilan des stats](#)

[Conclusion du rapport](#)

Contexte et grandes étapes du projet

Cette partie a vocation à replacer le projet NOÉ dans son contexte et à dresser les moments clés du projet, pour faciliter la compréhension dans la suite du document. De nombreux points détaillés ici seront détaillés dans des parties ultérieures.

Présentation succincte du projet NOÉ en vue du recrutement de nouveaux bénévoles:

 NOE_Présentation_Succinte

Historique

NOÉ est le fruit d'une **réflexion de plusieurs années**. Elle s'est concrétisée en 2019, lors du Camp Climat de Kingersheim: avec plus de 1000 participant.es sur 12 jours, et plusieurs centaines de formations et de créneaux de bénévolat à gérer, il apparaissait clair que **la création du planning du camp ne pouvait se faire à la main**.

Il est donc décidé de créer une première application web pour répondre aux besoins. Elle consiste en une interface participant.e, branchée sur un énorme fichier Google Sheets qui répertorie toutes les sessions du Camp Climat Kingersheim. De même, une intelligence artificielle est créée pour générer le planning des sessions du camp. En effet, avec une telle complexité de disponibilités de salles, de jauges, de formateurs, de sessions se déroulant en même temps, il était impossible de le concevoir à la main. L'IA a donc été conçue directement pour ce camp, dans l'objectif de réussir à trouver une solution viable de planning pour le camp de Kingersheim.

En 2020, l'idée se développe de reprendre le code pour rendre cette application utilisable plus facilement, notamment sur la partie orga. Simon indique que c'est faisable pour 2.000€, ce qui est validé. Sauf que **le COVID pousse les camps au dernier moment à se régionaliser**, une année plus tôt que prévu initialement. **Le groupe ayant été coupé dans son élan par le COVID, aucune application n'est envisagée pour soutenir les camps cette année-là**. En effet l'application 2019 était brouillon, et était conçue pour un camp unique, pas pour une vingtaine de camps.

NOE: nouveau départ pour les Camps Climat 2021

Les Camps Climat 2020 sont un succès, et on envisage alors la suite. Dans les projections, **on imagine que les camps de 2021 doubleraient en nombre de participant.es**. Pour certains camps, cela signifiait jusqu'à 400 personnes sur place, rendant une gestion des plannings à la main très complexe. Le besoin d'une application web pour gérer l'élaboration et la génération du planning ainsi que l'inscription des participant.es refait surface. L'idée est soumise de **créer une appli pérenne, pour aider à l'orga de tous les Camps Climat de 2021 et des années suivantes**.

Certaines parties du code de l'application 2019 sont réutilisées : c'est le cas d'une partie de l'intelligence artificielle et de quelques morceaux dans la partie serveur. L'interface participant.e est recrée de zéro (de même pour l'interface orga, qui n'existait tout simplement pas en 2019). Pendant l'été 2020, Simon refait l'application pour lui permettre d'être utilisable par plusieurs camps en parallèle, tout en développant une interface pour les organisateur.ices.

Le projet d'appli des Camps Climat, nommé NOE, est alors placé sous la **responsabilité de Florent**, qui vient d'arriver en tant que salarié chez Alternatiba au poste de coordinateur du pôle informatique national. Il a **peu de temps** pour NOE, car les projets au sein du groupe informatique sont très nombreux. De plus, il manque à Florent les outils/connaissances adaptés pour mener efficacement le projet.

Pour autant, il lui semble important de continuer ce projet pour plusieurs raisons :

- **L'aide apportée aux groupes locaux**: en leur donnant un outil rendant l'organisation de gros Camps Climats (avec des jauges de plusieurs centaines de personnes) techniquement et humainement viable.
- **Une expérience intéressante à mener** : c'est un type projet particulier sur lequel il semble à Florent qu'il est possible de mobiliser du monde, surtout en s'y prenant autant en avance.
- **L'équipe** : il y a déjà des personnes présentes qui avancent sur le projet (Simon, Jordan, Philomène, Elouan)
- **L'application** : elle est déjà là en grande partie, et Simon a passé son été à la refondre pour permettre de lancer le développement

Après plusieurs tentatives pour recruter des testeuses et des développeuses sur la fin de l'année 2020, **l'équipe se rend compte de la difficulté de fonctionner avec des bénévoles dont le temps disponible est trop faible et pas assez régulier**. Après quelques discussions pour trouver une solution d'autofinancement (crowdfunding, appel à dons, autre), l'équipe NOÉ réalise un **chiffrage de l'application pour évaluer ce qu'il reste à développer** et le coût que ça représente, notamment en termes de prestation de la part de Simon. Une rallonge de 2.300€ est faite (sur un chiffage à 30.000€) pour permettre à Simon de terminer de développer l'application, en gardant une part de bénévolat dans le chiffage, sur des petites parties du code où on s'imagine pouvoir trouver des bénévoles (Quentin, Jordan, Paul Louis, Corentin, Mélodie, Guillaume, Oumeima, Fabien, Julian, Gauthier).

A ce moment, on espère avoir une première version courant février, pouvoir la tester en mars/avril, et lancer une application stable pour mai/juin pour les préinscriptions aux Camps.

Chronologie du service civique de Jules

Jules arrive en janvier 2021 en service civique dans le pôle informatique et très vite, Florent et lui décident d'un commun accord qu'il travaillera à temps plein sur NOÉ au sein de son SC en tant que coordinateur du projet.

Le premier mois et demi fut dédié à la remise en route du projet: nettoyage des fichiers, des doublons, migration de tout le suivi des tickets/demandes sur Gitlab, "industrialisation" des process, mise en place de réus bihebdomadaires. Beaucoup d'essais et erreurs pendant cette période, où Jules essaie d'organiser le projet au mieux en fonction des forces humaines et du temps disponible de chacun.

En mars, au vu de l'avancement du projet et de la difficulté à recruter de nouveaux bénévoles de manière pérenne, Jules se donne une seconde casquette: il codera environ 1 jour par semaine sur l'application, en plus de son travail de coordination du projet (qui est censée réduire d'autant). C'est à ce moment que la prise de conscience sur la quantité de travail qui reste à fournir émerge, et que Jules commence à travailler 4 à 5 jours par semaine sur le projet.

Un **canal de discussion Telegram ([NOE x Camps Climat](#)) est mis en place**. Il permet de dialoguer en direct avec les différentes personnes intéressées au sein des groupes locaux, qui deviendront pour la plupart des référent.es NOE de leurs camps. Les référent.es sont encouragé.es à tester l'application, à se familiariser avec. La première vidéo tutoriel de Antton sur NOÉ sort fin avril.

Les difficultés de recrutement sont toujours présentes et le projet commence à prendre du retard. Il est décidé en avril de lancer le **recrutement de deux stagiaires** pour aider sur le projet. A la mi-mai, deux stagiaires, Julie et Florian, commencent à travailler sur le projet pour une durée de deux mois.

Mi-mai, les préinscriptions ouvrent sur NOÉ pour les premiers camps. Les premiers bugs remontent. Aucun camp n'a alors commencé à rentrer son planning dans NOÉ.

Fin juin - début juillet, deux/trois camps climat rentrent leur planning dans NOÉ. Les remontées de bugs deviennent fortes, quasi quotidiennes. **L'équipe commence à peiner face à la quantité de retours, de questions et de demandes.**

Premier **baptême du feu en juillet: Marseille lance son Camp le 13 juillet et Bizi le 19 juillet**. Les retours sont plutôt négatifs sur l'appli, qui est **encore immature**. Ces deux camps essuient un peu les plâtres en ce début d'été, il faut le dire.

Après ces deux camps, un second marathon se lance pour livrer une appli robuste à la **deuxième salve de camps ayant lieu à la mi-août**. Simon et Jules travaillent en duo pendant cette période, l'équipe NOE se résumant alors à eux-deux pendant tout l'été. La semaine juste avant les camps, un gros rush de développement est tenu par Jules (mise en production chaque nuit pendant quasi une semaine).

Pendant les camps de la **fin d'été**, Jules est en solo sur la maintenance de l'application (Simon est en congé). Les **remontées de bugs se font très rares** (2 bugs, en trois semaines). Depuis ce rush de la mi-août, très peu de code a été développé car **l'appli semble relativement mature**.

Le 31 août, Jules finit son service civique et est engagé en prestation sur le mois de septembre pour faire le bilan du projet et produire le document que voici.

Développer une application avec une équipe bénévole

Une gestion des forces instable

La question des richesses humaines a été un point central (et notre bête noire) tout au long du projet. **Les forces étaient très fluctuantes**, avec des écarts de temps bénévole effectif très importants, même d'une semaine à l'autre, ce qui rendait **l'estimation des échéances** et la **planification** d'une feuille de route **très difficile**.

Un recrutement difficile

Nous avons identifié une **difficulté particulière à trouver des personnes à la fois bénévoles et qualifiées sur des technologies avancées** (développement web, admin système, intelligence artificielle, ...).

Nous avons essayé plusieurs choses:

- Appels à participation au sein de notre mouvement, pendant les réunions du groupe informatique, les réunions réseaux des Camps Climat
- Appels à participation dans d'autres réseaux de développeur.euses: le RocketChat de l'association des Communs, dans l'espace de travail de l'Assemblée Virtuelle...
- Lancement d'un post Facebook sur la page nationale Alternatiba, qui nous a permis de contacter deux personnes: une qui ne connaissait pas Alternatiba et a fait perdre du temps à Jules plus qu'autre chose car non compétente, et l'autre qui n'avait pas de temps pour aider.

Aucune de ces tentatives n'a porté ses fruits. L'explication possible, c'est donc la **rareté**, en particulier dans le domaine de l'informatique, de bénévoles **à la fois compétent.es dans les technologies utilisées**, et **disponibles pour donner suffisamment de temps**, suffisamment régulièrement pour que ça vaille le coup de les intégrer à l'équipe.

Temps de mise en route vs temps bénévole effectif

En effet, NOE est un gros projet: plus de 130 fichiers à l'heure actuelle, et quelques 35000 lignes de code. Cela prend du temps de se familiariser avec un projet de cette envergure, cela nécessite aussi un accompagnement pour faire ses premiers pas.

Le "temps d'embarquement" des personnes sur NOE prend:

- au minimum 2h de présentation pour expliquer le but de l'appli, son fonctionnement, donner les accès, informer sur les réus à ne pas louper, sur les conventions et pratiques à adopter pendant le développement

- 1h30 minimum d'installation pour paramétrer tous les outils sur son PC pour commencer à coder
- et encore de nombreuses heures pour se familiariser avec l'architecture de l'application et commencer à se repérer dans les fichiers et dossiers.

A ce sujet, un document est rapidement créé pour mieux embarquer les gens sur le projet, qui montre sa pertinence à de nombreuses reprises:  Onboarding checklist .

A tout cela s'ajoute aussi une grosse incertitude quant à la qualité du code fourni par la personne. Le fait d'être nouveau sur l'application est déjà désavantageux, mais en plus, comme les bénévoles ne passent pas d'entretien de compétences, nous ne sommes sûres de leurs capacités qu'au moment de relire le code qu'ils ont produit.

Cela pose la question suivante: si un.e bénévole a seulement quelques heures à consacrer au projet par semaine, est-ce que ça vaut le coup de l'intégrer? N'irait-on pas plus rapidement en codant nous-mêmes? C'est ce constat qui a amené Jules à mettre les mains dans le code vers le mois d'avril. Nous avons pris acte de cet échec à recruter des personnes suffisamment disponibles pour le projet, et avons décidé de basculer sur un autre fonctionnement.

Mise en place de conventions et d'une routine de travail

Une application ne peut être développée efficacement qu'au sein d'un **cadre structuré de conventions partagées** et de **moments d'échange entre les membres de l'équipe**.

A l'arrivée de Jules, le projet n'avait **pas de coordinateur dédié**. Le pilotage du développement s'effectuait à l'aide d'un fichier Excel recensant différentes vues à reproduire, et comportant de nombreux doublons. Le dépôt Gitlab n'était pas à jour du tout, et comportait lui aussi de nombreux doublons avec le fichier Excel. Les réunions NOE existaient mais leur cadrage était compliqué car la définition du besoin était inexistante. **Le projet manquait d'un.e product owner pour faire le lien avec les utilisateur.ices.**

L'important était d'abord de rétablir une seule "source de vérité" pour assurer le suivi du projet. Tout a été migré sur Gitlab, et des processus de développement écrits pour qu'on puisse mieux développer ensemble. Cela a permis de **restaurer une vision de "où on en est, et où on doit aller"** qui avait été perdue à ce moment-là.

On a aussi essayé d'instaurer un développement en utilisant les **principes agiles** pour mieux prioriser les sujets, et suivre l'avancement des développements plus finement. Les réunions existantes sont remaniées dans un document de cadrage qui crée **trois espaces: la réunion technique, la réunion de pilotage et la réunion de sprint**. Des canaux correspondant sur RocketChat sont créés.

Appliquer la **méthode des sprints** à une équipe de bénévoles aussi fluctuante que la nôtre s'est rapidement révélé **inadapté** pour plusieurs raisons :

- La **difficulté à rassembler** tous les bénévoles en même temps au sein d'une même réunion de sprint.
- Le **besoin de raccrocher individuellement après la réunion** avec les personnes non présentes

- Les **estimations de temps** disponible faites par les bénévoles pendant la réu qui s'avèrent souvent inexactes (entraînant des retards dans le développement)
- La difficulté à ne faire **que des points toutes les deux semaines** sur l'avancement des sujets car ça ne permettait pas d'avoir une bonne vision en temps réel du projet

Au fur et à mesure, Jules s'est mis à **gérer la charge de travail des bénévoles individuellement en les relançant régulièrement**. Cela répondait à la difficulté de savoir où en est le projet en temps réel. Un **tableau [Trello de suivi/relance des bénévoles](#)** est créé pour garder une trace du suivi individuel de chaque bénévole, avec des règles automatiques pour mettre en valeur les personnes à recontacter en priorité.

Pour faciliter le "développer ensemble", des **documents de cadrage** des procédures de soumissions de bugs/nouvelles fonctionnalités etc sont développés et régulièrement mis à jour. La dernière version est [ici](#). Les stagiaires ont notamment remonté des retours très positifs sur ce document.

Les stages: la solution pour stabiliser l'équipe de développement ?

L'idée de prendre des stagiaires au sein de l'équipe NOE provient d'une combinaison de facteurs:

- L'échec à trouver de nouveaux moyens de financement sur le projet, à cause de prises de responsabilités difficile sur ce projet multi-parties, et de questions pratiques et éthiques difficiles à résoudre sur la répartition de l'argent collecté,
- L'impossibilité en conséquence de financer un poste salarié sur le projet,
- En même temps, le besoin urgent de faire grossir et de stabiliser les forces vives sur le projet,
- La prise de retard progressive dans les échéances au fur et à mesure que la charge de travail restante se précise,
- La rencontre avec Yves de l'université de Lyon, qui par sa proposition de stagiaires venant de l'université de Lyon pour travailler au sein d'Alternatiba, a fait germer l'idée dans nos têtes.

Mise en place du recrutement

En avril, le lancement d'un recrutement de deux stagiaires est acté. Jules est d'accord pour gérer leur accueil et leur accompagnement.

Les stages proposés étaient non rémunérés et d'une durée de deux mois. Une [offre de recrutement](#) est écrite par l'équipe puis diffusée au sein de l'université de Lyon et de l'INSA Rennes (via les réseaux de Jules). Nous pensions cibler plus d'écoles, mais nous avons déjà récolté une dizaine de candidatures rien qu'avec ces deux écoles: le recrutement a particulièrement bien marché. Nous pensons qu'au sein de ces écoles, la recherche de sens dans le travail a pu drainer des candidatures, en particulier à l'INSA Rennes.

Sur la base des échanges par email avec certaines candidatures, Julie et Florian sont pré-sélectionnés et un entretien est passé avec elleux fin avril. Les deux sont acceptés en stage.

Intégration dans l'équipe

Nous avons fait commencer les deux stages le même jour. L'idée est de factoriser toutes les réunions d'intégration, et de permettre à Julie et Florian d'apprendre à se connaître.

Les stagiaires sont intégrés aux espaces de travail et formés aux différents outils Alternatibiens, suivant la [Onboarding checklist](#).

Un canal RocketChat entre les stagiaires et Jules est créé pour favoriser les échanges.

Régulièrement (deux trois fois par semaine), nous nous retrouvons à trois pour un point sur l'avancement des fonctionnalités. Ponctuellement, Jules prend du temps individuel avec elleux pour les aider lorsqu'il y a blocage. Ces séances de débogage à deux prennent un certain temps dans l'agenda de Jules, mais sont ressenties comme très bénéfiques par les stagiaires.

Les stagiaires sont progressivement intégrés aux réunions de l'équipe, et aussi à celles du groupe informatique, même si la pertinence de cette intégration est à discuter.

Retours sur le stage

Deux réunions de débrief sur les stages ont été proposées à Julie et Florian, à mi-parcours et à la fin du stage:

-  Réu de retour sur le stage à mi-parcours - Julie & Florian
-  Bilan du stage - Florian et Julie

De ces stages ressort un sentiment très positif de la part des deux stagiaires:

- Les retours de Jules sur le code produit sont précis, pertinents et aident réellement à s'améliorer
- Le sentiment d'avoir toujours eu quelque chose à faire, de ne jamais avoir été dans un moment de blanc
- La pleine confiance donnée sur le nombre d'heures de travail réalisées, qui permet de gérer son emploi du temps de manière plus flexible
- Le projet, qui est techniquement intéressant
- Les issues sont bien définies et si besoin Jules peut les expliquer
- On garde un excellent souvenir de l'organisation des réunions et des méthodes Alternatiba (signes ++/--, bienveillance, efforts pour maintenir des temps conviviaux ou informels en réu malgré la distance physique)
- Les réunions de sprint (qui sont devenues des réunions où chacun.e montre aux autres ce qu'il a fait pendant les deux dernières semaines) sont très appréciées: cela permet de valoriser son travail et de rencontrer aussi les autres bénévoles de l'équipe.

Quelques bémols:

- Florian a été un peu malmené dans l'enchaînement des sujets à travailler et s'est retrouvé avec plusieurs développements en cours. Ceci était dû aux fluctuations importantes des priorités sur la fonctionnalité développée (gestion du bénévolat dans l'appli) et sur le changement après-coup du cahier des charges de la fonctionnalité: il a fallu repasser sur le code existant pour remodifier, ce qui provoque à juste titre des frustrations en tant que développeur.
- L'intégration aux réunions du groupe informatique n'est pas pertinente. Quand on est là que deux mois, ça ne sert à rien car il y a trop de projets, on part de trop loin, et le projet NOE est très indépendant de tout le reste.
- Inutile d'être invités en réu dès la première semaine, il faut pouvoir s'acclimater au projet avant pour ne pas être déstabilisé par la masse d'infos à emmagasiner en réu

D'un point de vue personnel, Jules a un retour très positif sur cette expérience (détaillés dans les docs de retour).

Il a été difficile, du fait de la courte durée du stage et de la quantité des sujets à traiter par les stagiaires, de leur permettre de mieux connaître le mouvement en tant que tel. La participation à

une formation en ligne du module de base “Quelle stratégie pour relever le défi climatique?” leur a été proposée, mais iels étaient moyennement emballé.es. Le fait que ça ne leur apporte pas grand chose comme expérience technique et comme contenu pour leur rapport de stage semblait faire partie des raisons.

Au niveau du projet, l’intégration des deux stagiaires a été décisive (l’application ne serait jamais sortie “à temps” si iels n’avaient pas été là). Le travail accompli a très largement compensé le temps d’intégration et d’aide/débug investi. Au niveau individuel, les stagiaires ont été une charge de travail supplémentaire pour Jules, qui coordonnait leurs stages (mais c’était déjà infiniment mieux que d’avoir à coder tout lui-même...)

Tester, déployer et maintenir une application au sein d'Alternatiba

Faire vivre une application passe par la mobilisation des personnes hors du cercle restreint de l'équipe de développement/pilotage du projet. Il y a besoin d'entrer en contact avec les utilisateur.ices de l'outil pour comprendre leurs besoins, leur faire tester l'application et dégager les pistes d'amélioration suite à leurs retours. Cette partie traite des choses que nous avons essayées pour faire vivre NOÉ auprès des groupes locaux organisant les Camps Climat.

Mobiliser les groupes locaux

En **mars**, nous avons créé un **premier canal Telegram** NOE x Camps Climat pour sensibiliser à l'appli et sonder les opinions des GLs sur différentes questions que nous nous posions. Ce canal a pris du temps à se développer car les groupes locaux ont tardé à s'emparer de l'outil.

Le canal a servi ensuite à promouvoir les **différentes vidéos de formation** et permettait aussi aux orgas de **remonter des bugs** en direct à l'équipe.

Nous avons proposé aux GLs de **créer des référent.es NOE** pour que chaque groupe ait une personne de référence à qui remonter les problèmes au besoin, et améliorer la remontée des bugs.

Nous avons eu de **grosses difficultés à mobiliser les groupes au départ**. De notre point de vue d'équipe projet, nous estimons avoir **plusieurs fois encouragé les groupes locaux à se mettre tôt sur NOE** car le plus tôt elles s'emparent de l'outil, le plus tôt nous pouvons collecter leurs retours et améliorer l'application. Seulement, les groupes se sont tous mis sur NOE très tard. Deux raisons nous apparaissent:

- L'application s'est développée organiquement, et de nombreuses fonctionnalités manquaient encore en avril (bien que la partie orga soit fonctionnelle). L'incomplétude de l'application a peut-être été un frein pour les GLs qui ont décidé de faire confiance à l'appli un peu plus tard que prévu.
- Le manque de temps accordé à la découverte de NOE en amont par les groupes locaux, qui hérite de plusieurs facteurs:
 - Galères pour trouver un lieu, qui ont drainé les ressources accordées (bien que l'élaboration de la programmation et la familiarisation avec NOE soient justement des points que la recherche de lieu ne semblait pas bloquer)

- Absence de référent.es NOE dans les groupes: un suivi plus fin des référent.es NOE aurait pu être réalisé, soit par l'équipe NOE soit par l'équipe Camps Climat, afin de s'assurer que le groupe local prenait bel et bien possession de l'application.
- Mauvais timing sur la création des plannings de formation: certains camps se sont mis assez tard sur l'élaboration de leur planning du fait des facteurs cités ci-dessus notamment (drainage des forces sur d'autres postes, etc). Pour certain.es, NOE a aussi peut-être été vue comme l'application providentielle qui allait permettre de créer le planning du camp en une matinée sans accroc, etc. L'équipe NOE a peut-être joué un rôle là dedans aussi, à travers une définition floue et mouvante de ce que permettait NOE ou non.

De ce fait, la remontée des bugs sur l'application a été opérationnelle très tard, à cause du manque de temps passé sur l'appli par les GLs en amont. Les bugs sont tous remontés d'un coup et l'équipe a été submergée par les demandes. Il était compliqué de tout résoudre en temps et en heure (3 semaines de rush avant les camps pour résoudre les bugs et ajouter les fonctions cruciales manquantes, avec approx. 1,5 ETP pour le faire). Nous reviendrons dans les parties suivantes sur les méthodes pour tester l'application et éviter ce genre de rushes.

Former les organisateur.ices

NOE est une application complexe. Elle a été conçue avec une certaine vision de ce qu'est un Camp Climat (héritée majoritairement du Camp Climat 2019). Quand bien même on partage la même vision des camps que l'appli, la densité d'options, de possibilités et de flexibilité données par NOE nécessite de toute façon une formation des personnes organisatrices.

Pour répondre à ce besoin, Antton a réalisé [plusieurs vidéos tutoriel sur l'application, diffusés sur une chaîne Peertube dédiée](#) et une [FAQ à destination des orgas](#). Des améliorations sur les vidéos ont été remontées en réu bilan des CCRs:

- Faire des vidéos plus courtes
- Améliorer et étayer les sommaires des vidéos
- Avoir une documentation écrite en complément

Malgré tout, pendant toute la durée des camps, on s'est aperçus que certains camps avaient totalement loupé certaines vidéos, malgré la communication des liens dans le kit Camps Climat et dans le canal Telegram NOE x Camps Climat. Peut-être y a-t-il besoin de rabâcher encore plus les vidéos au fur et à mesure que les gens arrivent sur le canal Telegram?

Des sessions de formations "obligatoires" en direct pour tous les camps début Juin pour forcer les organisateur.ices à se mettre dedans (et tester l'application) auraient pu aussi être mises en place, même si la pertinence d'un webinaire par rapport à des vidéos de formation reste à démontrer. Nous aurions peut-être dû accroître notre vigilance sur le niveau de formation des camps et empêcher les camps de se reposer sur l'application pour leur orga tant que les vidéos n'ont pas été visionnées.

C'était également compliqué de sortir des vidéos de formation, car tant qu'une fonctionnalité n'est pas développée, il est impossible de réaliser une formation dessus. De même, les formations deviennent rapidement obsolètes au fur et à mesure que de nouvelles fonctionnalités s'ajoutent.

Une solution palliative a été de créer un canal d'infos importantes pour pouvoir centraliser les infos relatives à l'application ([NOE - Infos importantes](#)). A chaque mise à jour, une revue détaillée

des changements était écrite et envoyée, accompagnée d'instructions pour s'en servir au mieux, en attendant la sortie d'un tuto vidéo. Des points d'info spécifiques étaient aussi réalisés, par exemple pour détailler le fonctionnement de l'IA, ou quoi faire si on rencontre tel ou tel bug, en attendant qu'il soit corrigé.

Tester et déployer une application complexe avec une équipe de développeur.euses restreinte

Tester l'application en amont de sa mise en place réelle est crucial dans le processus de développement de n'importe quel projet informatique. Nous avons mis en place à différentes étapes du processus de développement, des sas de test pour que l'application officielle utilisée par les orgas et les participant.es soit la plus stable possible. Parfois, à cause du manque de forces vives et du temps disponible, nous avons dû faire des concessions et abaisser notre niveau de rigueur pour être capables de délivrer une application qui fonctionne avant la fin de l'été.

Nous avons d'abord commencé à travailler avec un serveur de test. L'idée est d'incorporer les nouvelles modifications à un serveur indépendant de l'application officielle, pour pouvoir tester si tout fonctionne bien et sans nouveaux bugs. C'était l'objectif du serveur Heroku (dispo sur noe-frontend.herokuapp.com et noe-end-user-frontend.herokuapp.com).

Seulement, l'utilisation d'un serveur de test est bénéfique au développement de l'application... s'il y a des gens pour tester l'application sur ce serveur. Incapables au sein de l'équipe d'assurer à la fois le développement des fonctionnalités et leur test (qui est une tâche très chronophage), nous avons voulu faire appel à notre communauté d'utilisateur.ices futur.es, à travers la création d'un canal Telegram dédié aux retours de tests. Après avoir communiqué à plusieurs reprises sur l'existence de ce groupe et le besoin important auquel il répond (qui va dans l'intérêt du collectif), nous n'avons pas eu d'engagement des personnes dans ce groupe. Les causes de ce non-engagement ne sont pas clairement définies, et à ce jour nous avons peu d'éléments nous permettant d'expliquer le phénomène. Le groupe comporte aujourd'hui 6 personnes.

Rétrospectivement, il aurait été intéressant de mettre plus d'efforts sur l'accompagnement des testeuses dans ce canal, pour les lancer, et leur montrer clairement quoi faire. Solliciter, "titiller" un peu plus la responsabilité collective peut être une solution. Le seul moment où les organisateurices ont, pour certain.es, réellement pris le temps de tester l'application, c'est lorsque Jules, juste avant de partir pour le Camp Climat IDF (avec du coup un accès à internet limité et des mauvaises conditions de travail pour résoudre de potentiels problème) et alors seule personne garante du bon fonctionnement de l'appli pendant ces jours là, a lancé une mise en garde / ultimatum au groupe d'orgas, en leur disant plus ou moins qu'à partir d'une certaine date, iels étaient livré.es à elleux-mêmes. Cela a eu son petit effet, et des bugs sont remontés rapidement pendant le weekend et ont pu être corrigés avant de partir au Camp Climat IDF.

[LE MESSAGE LE PLUS IMPORTANT DE LA SEMAINE C'EST CELUI LA]
[LISEZ JUSQU'AU BOUT PLEASE]

Appel aux tests!

Hello! Désolé pour le coup de pression mais voilà la situation :

- J'ai mon **samedi de libre** si besoin (rien que pour vous)
- Et après je fais **potentiellement le mort pour au moins une semaine**. Je conduis toute la journée dimanche et j'entame ensuite une semaine d'indisponibilité partielle au Camp Climat IDF (où j'aurai du mal à débbugger par manque de temps et de matos)

DONC: Si vous voulez pas vous réveiller lundi avec plein de bugs sur l'appli que vous aviez pas vu avant, je vous recommande de tester intensivement l'appli par vous même *dès cet aprem*.

J'aurais dû vous le dire un peu avant c'est ma faute, je viens de réaliser que ça aurait été une bonne idée. Mes excuses 🙏

Allez vraiment fouiller dans les moindres recoins, parce que demain je peux régler les soucis, mais après c'est vraiment beaucoup plus compliqué toute la semaine qui vient. J'ai pas la force de développer et tester tout à la fois j'ai que deux bras, donc c'est **votre responsabilité** de tester que l'appli fonctionne pour tout ce que vous comptez faire. Je sais que je suis rentre-dedans en disant ça, mais c'est vraiment dans votre intérêt direct de tester exhaustivement l'appli, ce weekend, au plus vite :)

Il y a déjà pas mal de bugs que j'ai repérés et corrigés ce matin mais je constate que j'ai des gros angles morts sur certains parcours utilisateur, notamment le changement d'identité, et tout ce qui est la connexion en tant qu'encadrant.e.

Exemple de bug vraiment relou qu'on aurait bien aimé voir plus

Dans la pratique, l'instance de test sur Heroku a cessé de fonctionner courant juin à cause d'un bug difficile à résoudre. Sa résolution n'étant pas prioritaire au vu du nombre de bugs à corriger à ce moment là et de l'incapacité à mobiliser des testeuses, nous avons fini par directement mettre les modifications en production, sans sas de test.

Avantage: les bugs sont corrigés dans la journée, avec un réactivité très appréciable pour les orgas de camps.

Inconvénient: gros risque sur l'introduction de nouveaux bugs, et éventuellement détérioration des données de la base de production lorsque de nouveaux bugs sont introduits. Exemple du bug de désynchronisation des encadrant.es pendant le CC IDF, où une modification du code a conduit certain.es participant.es à ne plus avoir accès aux sessions qu'ils encadraient.

Piloter un projet informatique sans *product owner* et avec un cahier des charges peu ou non défini

Florent et Simon ont passé beaucoup de temps entre septembre et décembre 2020 à essayer de définir:

- Quelles étaient les fonctionnalités à développer: le projet manquait d'un product → manque de product owner qui connaît les besoins du terrain et est capable de les transposer en propositions techniques développables par les développeur.euses.
- Comment lister et suivre le développement de ces fonctionnalités → manque de méthode sur le suivi du développement informatique de l'application, combiné à un manque de temps consacré à la structuration du projet

Nous avons parfois cherché à répondre à tous les besoins en même temps: de nombreux camps demandaient des améliorations incompatibles (et peut être pas toujours prioritaire, mais difficile d'avoir le recul sur la priorisation quand on manque d'une *product owner*).

Nous aurions eu besoin d'une personne qui se dédie à l'animation et au cadrage des tests utilisateur.ice: réaliser des entretiens avec les utilisateur.ices, faire des plans de tests en fonction des développements réalisés, accompagner les testeuses.

Ce manque de forces a aussi posé des soucis de communication avec l'équipe des Camps Climat avec qui l'équipe NOE travaillait. En effet, par le manque de vision sur la feuille de route les et les choses qui restent à faire, une communication sur le déploiement de telle ou telle fonctionnalité était difficile à estimer, donc à communiquer auprès de l'équipe CCR. De nombreuses fois, l'équipe CCRs est venue demander des dates, des échéances pour la mise en place de telle ou telle fonctionnalité, et il était compliqué d'apporter des réponses précises. Une solution aurait pu être d'intégrer le la product owner aux réunions CCRs pour faire le lien avec l'équipe NOE.

Pour guider le développement global de l'appli, Jules a entrepris de créer [une maquette wireframe](#) pour guider le développement du front et mettre en cohérence l'ergonomie générale de l'application¹. Ces maquettes servaient de base de discussion pour les entretiens avec les utilisateur.ices et permettaient d'avoir une projection de l'application finale. Elles se sont avérées très pratiques.

Mise en place d'astreintes infra

Avec la mise en production de l'application, s'est posé la question de la maintenance des serveurs qui avait été entièrement faite par Simon en 2019. Là c'était différent puisqu'il fallait maintenir les serveurs sur plus de trois mois en continu. On a donc recruté et formé 6 personnes pour faire une astreinte de maintenance de l'infrastructure pendant juillet-août en niveau 1, avec toujours Jules ou Simon en niveau 2.

¹ L'application utilisée était Balsamiq, nous avons bénéficié d'une version gratuite grâce au programme open-source de l'entreprise (même si Balsamiq, à notre grand regret, n'est pas open-source).

Cette mise en place a pris pas mal de temps pour se rendre compte au final que le besoin était surtout au niveau de l'accompagnement utilisateurice. Il a été proposé aux personnes de faire leurs astreintes plutôt sur ce sujet mais personne n'a été preneur.

Le bilan de NOÉ pour l'année 2021

Retours des orgas

Le plus gros souci relevé, qui a duré de nombreuses semaines, était les problèmes d'inscription des participant.es:

- D'abord avec le formulaire qui effaçait les réponses si l'inscription n'est pas enregistrée.
- Et surtout avec l'intégration de Hello Asso dans l'application.

Sur l'intégration d'Hello Asso, ça nous a donné énormément de fil à retordre car leurs APIs sont plutôt pourries. On était partis sur l'idée de faire un parcours d'inscription unique, tout sur NOE, mais Hello Asso ne nous a pas permis de le faire. On s'en est rendu compte assez tard, et on n'a pas pris le temps de reconsidérer des parcours utilisateur.ices et de se demander si ce n'était pas préférable de reprendre le fonctionnement du Camp 2019, à savoir:

- inscription sur Hello Asso d'abord,
- puis redirection vers la plateforme d'inscription.

L'année prochaine, nous intégrerons une méthode de paiement beaucoup plus simple (type *Stripe*) qui nous permettra de faire un parcours unifié.

Les retours ont souligné la grande réactivité de l'équipe NOÉ auprès des groupes locaux lorsque des problèmes étaient signalés, et la rapidité avec laquelle les bugs étaient corrigés. Des remerciements directement dans le chat NOE x Camps Climat ou en réunions Camps Climat étaient réellement appréciés, et transmis ensuite à toute l'équipe NOE par Jules qui assistait aux réus. Nous pensons que ce climat de confiance a permis, au fur et à mesure des mois, de faire comprendre aux orgas des camps que développer une application web était loin d'être une affaire simple, et d'une certaine manière qu'il a participé à l'éducation du réseau Alternatiba aux enjeux et problématiques du numérique dans un contexte associatif.

On a remarqué une différence nette d'appréciation de l'application entre les personnes participant.es et les personnes orga, les participant.es tendant à voir l'application d'un meilleur œil que les orgas. Cela peut s'expliquer par la complexité de l'interface orga, qui rend parfois la vie dure aux orgas, surtout quand l'utilisation qu'ils font de NOE ne rentre pas dans les cas d'usages que l'équipe de pilotage du projet a imaginé. On s'aperçoit en effet que plus les orgas utilisent NOE comme l'équipe du projet l'a pensé, plus les orgas en sont satisfait.es.

Les retours à propos de NOE dans le formulaire de retour des Camps Climat sont assez peu exploitables, sur le plan quantitatif. Mais on a quelques éléments qualitatifs. Plusieurs points de friction sont notés :

- Le paiement HelloAsso, dont la renommée en termes de cassage de couilles/ovaires n'est plus à faire
- Les jauges d'espaces obligatoires qui ne permettaient pas de créer des espaces sans jauge lorsqu'on ne savait pas exactement combien on pouvait mettre de personnes dedans

- Les infos sur les repas et les différents graphes, qui prennent aussi en compte les personnes à demi-inscrites, et qui faussent les résultats sur les nombres de personnes présentes aux repas
- “Gestion bénévole peu ergonomique” (pas plus d’infos)
- Manque d’un tableau de covoiturage dans NOÉ

Des points d’améliorations sont proposés:

- Intégrer un paiement directement dans NOÉ qui soit plus ergonomique que Hello Asso
- Faciliter l’envoi de messages groupés aux participant.es depuis la plateforme pour les avertir d’infos plus ou moins urgentes (par exemple changements dans le protocole sanitaire)

Retours des participant.es

En complément des retours orgas, un [formulaire a été envoyé](#) aux participant.es des Camps Climat 2021 et a permis de récolter de nombreux retours.

Envergure et limites du questionnaire

Nous n’avons pas contacté les participant.es du Camp de Marseille car l’appli était alors très immature et pas représentative de son état en août lors de l’utilisation de l’appli par la majorité des participant.es.

En tout, approx. 1250 participant.es ont participé à des camps gérés sur NOE, et à qui on a envoyé le formulaire (quelques centaines de plus se sont inscrit.es sur la plateforme mais ne se pas venu.es au camp)

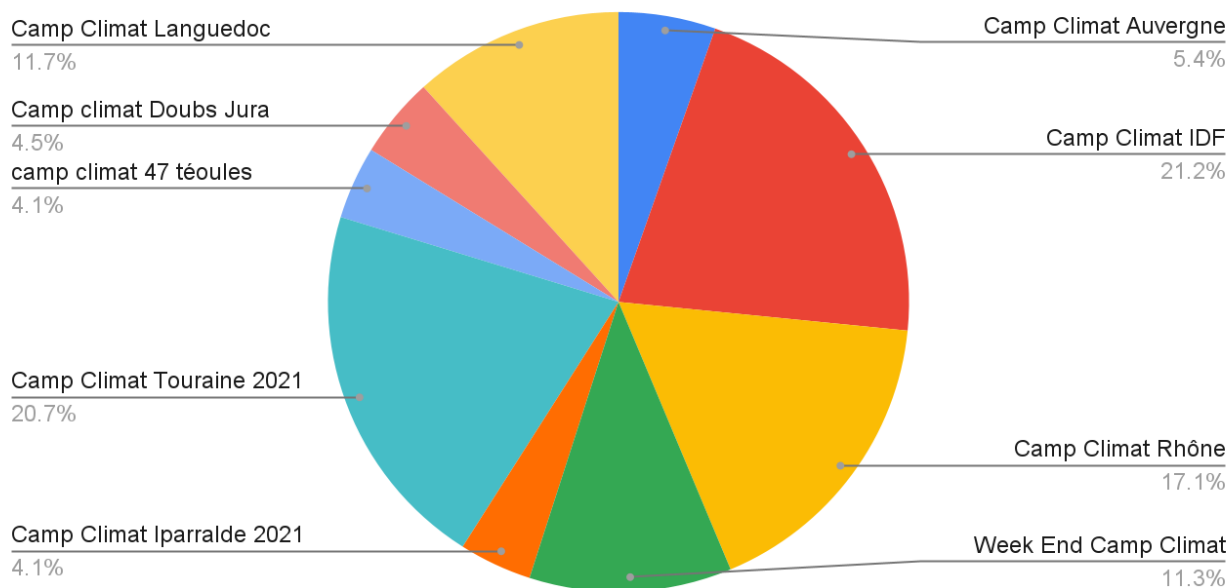
230 personnes ont répondu au questionnaire, ce qui représente quasiment 20% de toutes les personnes de tout notre échantillon (c’est un bon score de participation). Sur ces 230 personnes, une proportion importante de personne a consenti à donner son tel ou email pour être recontacté.e au besoin:

	Total	Pourcentage
Proportion de personnes ayant répondu au sondage	227	100.00%
Proportion de personnes ayant donné leur email	65	28.63%
Proportion de personnes ayant donné leur tel	89	39.21%

Sur les réponses ouvertes, 60% des personnes ont formulé un commentaire avec une moyenne de 35/40 mots par réponse.

Les retours sont relativement représentatifs de la totalité des Camps. Chaque Camp y est raisonnablement représenté:

Répartition des réponses au sondage par Camp Climat



Analyse des réponses

Démarche

Nous avons décidé de faire des statistiques par Camp, en essayant de trouver des corrélations intéressantes entre les variables qui gravitent autour :

- D'un côté, les réponses des participant.es au questionnaires (notes d'appréciation, données démographiques et sociales du public, relation avec l'application),
- De l'autre, les métadonnées sur les camps (typologie du camp, nombre de jours, de créneaux de formation, format weekend ou non, rural ou non, etc)

Nous avons à notre disposition une douzaine de camps, donc une mise en garde s'impose sur la qualité statistique des données: l'échantillon est très (trop) petit pour que le travail réalisé soit de qualité, mais on peut déjà dégager de grandes tendances.

D'abord, il ne semble pas y avoir de différence d'appréciation globale par les participant.es selon qu'on est sur un format weekend ou sur un format plus long.

Ce qui ressort des réponses ouvertes

Nous avons posé des questions ouvertes invitant les personnes à soumettre leurs difficultés rencontrées avec l'appli et ce qu'ils ont trouvé bien. Plusieurs difficultés sont remontées :

- Point 1 : difficultés d'affichage, de lecture ou de lisibilité, notamment sur téléphone
- Point 1 bis : difficulté à se retrouver dans la masse d'informations et étapes de l'inscription
- Point 2 : des bugs ou des difficultés à remplir le formulaire ou la perte des réponses par changement de page sans avoir enregistré les réponses [NDLR: ces bugs ont été corrigés depuis]
- Point 2 bis : gros problèmes sur le parcours paiement particulièrement sur téléphone
- Point 3 : de nombreuses suggestions fonctionnelles dans les réponses d'intervenants

Ce qui ressort des statistiques

Dans nos calculs, la note globale de chaque camp compte pour 1, quelle que soit la taille du camp et son nombre de réponses au formulaire.

Ce qui ressort, c'est souvent l'incompréhension face aux résultats. On suspecte que le jeu de données (12 camps) est très insuffisant pour prétendre faire des stats intéressantes sur les camps. On décide donc de mitiger les résultats en expliquant des facteurs qui pourraient influencer les résultats selon nous.

Format weekend / format long:

Format weekend?	AVERAGE of Note globale des participant.es
FALSE	0.6065137661
TRUE	0.577037037

Il ne semble pas y avoir de corrélation particulière entre la note et le format du camp (ceci dit, on n'a eu que deux camps Weekend qui ont utilisé NOE - on repassera pour la rigueur scientifique).

Proposition des permanences sur le camp:

A proposé des permanences NOE sur le camp	AVERAGE of Note globale des participant.es
FALSE	0.6639480389
TRUE	0.5841177184

On pense que les stats sont trop mauvaises. Ça ne semble absolument pas logique qu'on ait une meilleure appréciation sur des camps qui n'ont pas mis en place de permanences. On a besoin de plus de données pour confirmer cette tendance.

Païement HelloAsso intégré dans NOE ou non:

Païement dans NOE	AVERAGE of Note globale des participant.es
FALSE	0.5822222222
TRUE	0.6088339617

La différence n'est pas très marquée mais on constate que le paiement diminue la note globale. On peut imaginer que *peu* de personnes ont galéré sur le paiement, mais elles ont *beaucoup* galéré et cela a impacté la note.

Nuance à apporter: seul le camp de Rouen a créé son événement sur NOE et n'a pas utilisé le paiement. Encore une fois les données sont de piètre qualité par leur manque de diversité.

Ci jointe, la page du Excel d'analyse qui fait l'analyse de ces données

 *Analyse retours utilisateur.ices NOE 2021*

Facteurs de variation de l'appréciation de NOE

Certains camps nous ont remontés que pour leur événement, NOE n'était pas très adapté. Sur la base de la douzaine de camps ayant utilisé NOE pendant l'été, nous avons commencé à dégager des facteurs qui expliquent ces différences d'appréciation.

On s'est aussi rendu compte que la pertinence de NOE résidait dans sa capacité à faciliter le travail des organisateur.ices. Ce travail est particulièrement laborieux quand:

- Le nombre de formations devient important
- L'événement dispose de nombreux espaces de formation qui ont des contraintes d'ouverture
- Des formateur.ices ont des disponibilités limitées qui rendent la planification des séances difficile
- Le nombre de créneaux de bénévolat à gérer devient important (la grande force de NOE résidant notamment dans l'inscription des participant.es aux créneaux, et à donner aux orgas une vue instantanée du remplissage des créneaux sur le camp).
- Le nombre de participant.es sur le camp.

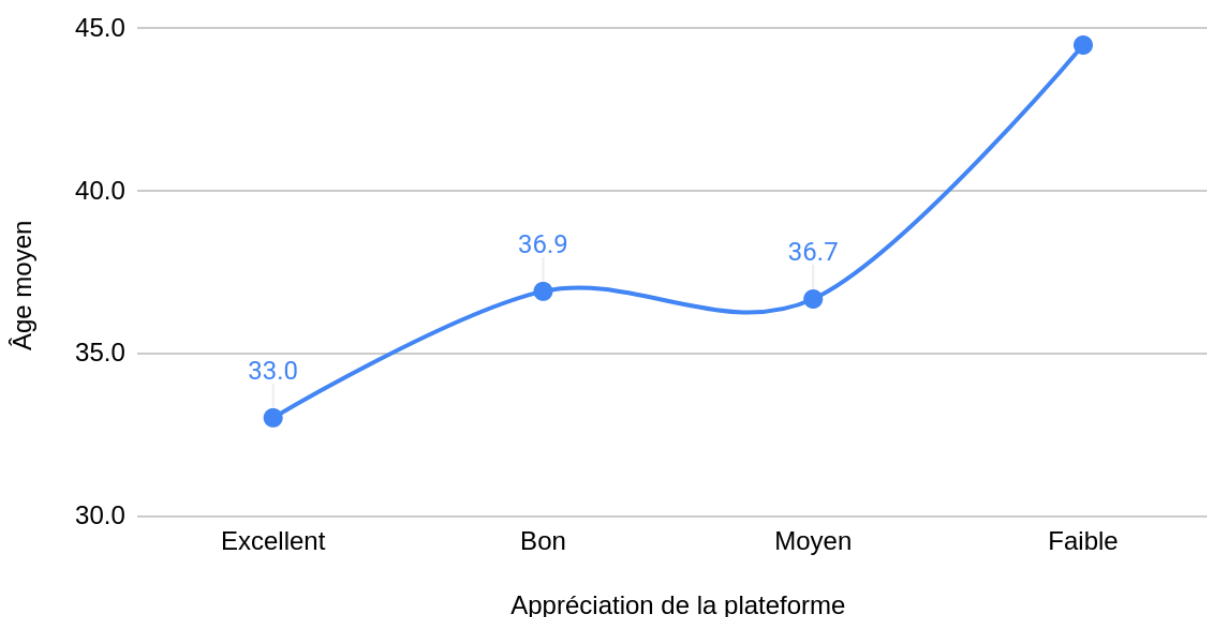
On s'aperçoit notamment que la longueur du camp a peu d'importance: le Camp de Rouen (format weekend sur deux jours et demie) a grandement apprécié la gestion de l'événement par NOE.

NOE en revanche ne semble pas très adapté pour des événements urbains, où le bénévolat est inexistant, et où très peu de formations ont lieu en parallèle.

Chez les participant.es, plusieurs choses jouent aussi un rôle.

L'âge des participant.es:

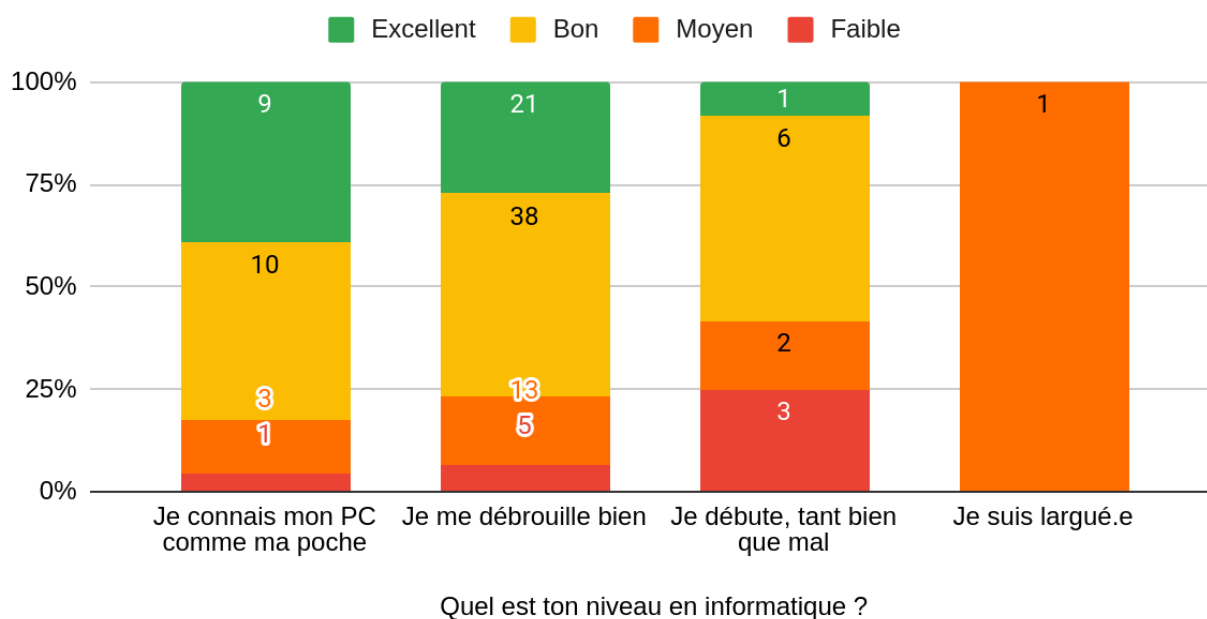
Age moyen des participant.es en fonction de leur appréciation de la plateforme



L'âge des participant.es semble jouer un rôle car on voit une corrélation entre l'augmentation de l'âge moyen et la diminution de l'appréciation globale de la plateforme.

L'aisance en informatique:

Note attribuée à la plateforme en fonction de l'aisance en informatique



Plus les personnes se déclarent en difficulté en informatique, moins la plateforme est appréciée. Le graphique rend cette idée très visible en montrant les proportions de chaque appréciation dans les réponses récoltées, en fonction de l'aisance en informatique.

Cette donnée est probablement liée à l'âge également.

Bilan des stats

Au final, on a du mal à dégager des tendances par manque de données. Les retours qualitatifs ont autant voire plus de valeur que les retours quantitatifs. Quoi qu'il en soit, ces données ont pu mettre le doigt sur de nouveaux aspects auxquels on n'aurait pas pensé autrement. Bilan positif !

Conclusion du rapport

NOE est un outil libre qui va continuer à vivre hors d'Alternatiba.

Le projet, qui disons-le, se retrouve un peu orphelin après cette saison des Camps Climat (sans communauté active autour de l'outil, ni structure pour en faire le portage, Alternatiba ayant constaté - à juste titre - les difficultés liées au développement d'un tel projet en interne).

L'outil a été intégré aux projets de Data Players, une entreprise coopérative nantaise de services en informatique dont Simon Louvet (et Jules désormais) font partie. Pour faire perdurer le projet, Jules et Ancelin Moulherat (qui est impliqué dans de nombreux projets numériques et événementiels tels que le Cercle événements et Tiers-lieux de l'Assemblée Virtuelle, SemApps, la Carte de la Frugalité, GoGoCarto, SITi, Passerelle Normandie, Les Grands Voisins, etc.) s'associent et sont en train de chercher à mobiliser une communauté autour de l'outil, pour qu'il trouve sa place dans l'écosystème alternatif (à l'heure où on écrit ce rapport).

L'outil a ainsi déjà été utilisé en octobre 2021 pour l'organisation du Weekend des Communautés Low Tech à Paris, et continuera d'aider d'autres événements dans l'organisation de semaines de formations. Il sera aussi présent sur les festival Ethereal et Nataraja pour gérer les équipes bénévoles.

