

# Charte de l'équipe 49

Marthelot Paul, Abu Zaki Teimur, Bouchet Adrien, Robert Hugo, Fau Troy

## TABLE DES MATIÈRES

<b>Connaître les compétences de l'équipe, ses points forts, ses points faibles :</b>	<b>2</b>
<b>Valeurs communes</b>	<b>2</b>
Comportements attendus	2
Comportements tolérés	2
Comportements proscrits	2
<b>Gestion de projet, rôles et responsabilités de l'équipe</b>	<b>3</b>
Méthode de gestion de projet	3
Outils mis en place pour la gestion de projet	3
Organisation du travail au sein de l'équipe	3
Chef de projet/Scrum Master et responsabilités	3
Critères de répartition des rôles	3
Rigidité des rôles	3
<b>La communication au sein de l'équipe</b>	<b>3</b>
Canaux de communication de l'équipe à distance	3
Outils de développement, outils de communication	3
Rythme de réunions	4
Animation et compte rendu des réunions	4
Gestion des tensions et conflits	4

## I. Connaître les compétences de l'équipe, ses points forts, ses points faibles :

- [Fiches d'autoévaluation](#)
- [Matrice SWOT](#)

## II. Valeurs communes

### Comportements attendus

- **Investissement total dans le projet** : les membres doivent placer le projet en tant que priorité numéro un (sauf urgences) dans leurs agendas ;
- **Disponibilité** : les membres s'engagent à rester disponible tous les jours dans des créneaux qu'ils indiqueront pour faciliter la communication interne ;
- **Préparation du projet avant le lancement effectif** : les membres devront consulter tous les documents disponibles sur Chamilo et rédigés par l'équipe avant la date du début, afin de pouvoir gagner du temps ;
- **Initiative durant les réunions** : les membres pourront proposer leurs idées novatrices lors des réunions ;
- **Respect de la parole de l'autre** : les membres devront écouter tout ce que les autres auront à dire ;
- **Preuves argumentatives** : lors d'un conflit entre membres sur la direction du projet, les personnes concernées devront apporter des preuves tangibles ou expliquer précisément ce qu'ils affirment.

### Comportements tolérés

- **Utilisations d'IDE différents** : à condition que cela ne s'oppose pas à la structure définie pour le projet ;
- **Initiative dans le code** : à condition que cela soit expliqué dans une réunion ultérieure ;
- **Absences occasionnelles** : lorsque le membre a besoin de temps pour explorer une piste dont il avait discuté au cours d'une réunion antérieure.

### Comportements proscrits

- **Masquer les problèmes** : tout problème rencontré et difficilement solvable doit être remonté en réunion ;
- **Abandonner** purement et simplement le projet
- **Ne pas utiliser les outils mis en place ensemble**

### III. Gestion de projet, rôles et responsabilités de l'équipe

#### Méthode de gestion de projet

Le sujet du projet GL étant fixé, nous avons intérêt à utiliser une méthode traditionnelle en cycle en V. Cependant, le projet peut facilement être découpé en sous-partie qui devront être testées, ce qui se rapproche d'une méthode de développement Agile. Au vu de ces paramètres, nous avons donc opté pour une méthode sous forme de cycles en V itératifs de courte durée. La planification des différents sprint a été transcrite sous forme de diagramme de Gantt.

#### Outils mis en place pour la gestion de projet

Trello, Drive, Discord, TeamGantt, Gitlab

#### Organisation du travail au sein de l'équipe

Un étudiant ne doit pas être laissé seul sur des tâches critiques du projet. Après avoir identifié la réalisation des tests ainsi que le développement des étapes A, B et C comme étant des points clés du projet, nous avons décidé qu'une équipe de deux ou trois personnes serait affiliée à la réalisation d'une étape pour une partie du langage deca tandis que l'autre partie de l'équipe se consacrera à la réalisation des tests. Ainsi, la revue de code pourra être réalisée au sein du binôme ou trinôme et la validation en collaboration avec toute l'équipe. La répartition du travail au sein de l'équipe est vouée à changer à chaque début de cycle, ce qui permettra à chaque étudiant d'expérimenter la majorité des aspects du projet.

#### Chef de projet/Scrum Master et responsabilités

Adrien sera chargé de prendre des notes durant les réunions et de rédiger les comptes rendus écrits de réunions.

#### Critères de répartition des rôles

Pour l'instant, la répartition est liée aux disponibilités. L'objectif est aussi de varier les responsabilités au cours des différentes étapes du projet. Ainsi, chacun pourra expérimenter les différents aspects du projet.

#### Rigidité des rôles

Sauf cas exceptionnel, les rôles seront fixes.

## IV. La communication au sein de l'équipe

### Canaux de communication de l'équipe à distance

Utilisation de Discord ou de Messenger en priorité.

### Outils de développement, outils de communication

Outils de développement prévus :

- IDEs plutôt libre : IntelliJ, Eclipse, Netbeans, Vim ;
- GitLab ;
- Trello ;
- Javadoc ;
- Maven ;
- Jacoco.

Outils de communication prévus :

- Discord ;
- Messenger ;
- Google Drive

### Rythme de réunions

Des réunions quotidiennes seront organisées aux alentours de 9h. Il y aura également des réunions plus techniques moins fréquentes qui pourront réunir seulement une partie de l'équipe lorsque nécessaire.

### Animation et compte rendu des réunions

- Adrien sera chargé de l'animation des réunions.
- Adrien sera chargé de la rédaction des comptes rendus de réunion.

### Gestion des tensions et conflits

D'après la section sur les comportements tolérés, les conflits seront appuyés par un argumentaire et auront lieu de préférence lors des réunions occasionnelles ou lors de réunions d'urgence spécialement dédiées à leur apaisement.

### Dates et signatures des membres :

Adrien Bouchet, le 04/01/2022

Teimur Abu Zaki, le 04/01/2022

Troy Fau, le 04/01/2022

Hugo Robert, le 04/01/2022

Paul Marthelot, le 04/01/2022