

# CHARTE DE PROJET SCRUMBAN

06/10/2021



## 1. SUIVI DES MODIFICATIONS DES DOCUMENTS

---

Numéro de révision	Date de publication	Auteurs(s)	Brève description du changement
1.0	27/10/2021	Kirsan GEOFFROY	Création/Édition du document

## 2. APERÇU DU PROJET

---

### 2.1. Résumé du projet

L'équipe XXL prévoit de créer une application web destinée à la gestion de projet en ligne.

### 2.2. Objectifs du projet

L'objectif de ce projet est de mettre en place une application web s'inspirant des méthodes SCRUM/KANBAN. Il repose sur une organisation des projets en planches en listant des cartes, chacune représentant des tâches. Notre application doit être déployée et accessible sur un serveur dès le 15 décembre 2021.

### 2.3. Portée du projet

La portée du projet de l'application web de gestion de projet en ligne comprend les activités énumérées ci-dessous.

#### 2.3.1. Définition de la portée

- Équipe Web (trois personnes), 4 heures de travail par semaine pendant 7 semaines
- Aucun budget nécessaire
- Conception de l'application web

### 2.3.2. Critères de réussite

N°	Critères de réussite
1	Durée du projet respecte les délais
2	Qualité respecte les besoins/attentes

### 2.4. Jalons

N°	Jalons	Date prévue
1	Minimum Valuable Project	01/12/2021
2	Produit final	15/12/2021

### 2.5. Produits livrables

Premier produit livrable du projet	
Description :	Application web en ligne permettant la gestion de projet en mode SCRUMBAN
Critères d'acceptation :	Déployé et respectant les différentes contraintes et/ou besoins
Échéances :	15 décembre 2021

## 2.6. Contraintes

N°	Contraintes
1	<b>Aucun logiciel n'est disponible pour la planification et le contrôle du projet.</b>
2	
3	
4	<b>La disponibilité des membres de l'équipe pour se réunir pour la planification du projet est limitée aux heures de travail.</b>
5	<b>Les membres de l'équipe seront responsables de la création et du fonctionnement de l'application.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Établir une UX destinée à rendre agréable l'utilisation de l'application web.</b></li></ul>

## 3. ORGANISATION DU PROJET

### 3.1. Rôles et responsabilités

Rôle dans le cadre du projet	Responsabilités	Assigné à
Client	Indiquer les besoins/ attentes.	A.Laffargue
Product Owner	Chef de projet en mode agile.	V.Flegon, K.Geoffroy, L.Duplantier
Développeur	Conception de l'application front/back-end	V.Flegon, K.Geoffroy, L.Duplantier
Scrum master	S'assurer de l'implication de chaque membre et de les aider à franchir les différents obstacles qu'ils pourraient rencontrer.	K.Geoffroy, L.Duplantier

#### 4. SIGNATURE ET APPROBATION DE LA CHARTE

---

La présente section contient les signatures des intervenants clés qui confirment qu'ils approuvent leur rôle et la description du projet, comme ils figurent dans la charte de projet.

Si la portée du projet était modifiée, la charte serait mise à jour et sera présentée à nouveau aux fins d'approbation.

---

Client

Adrien LAFFARGUE

---

Product Owner

Kirsan GEOFFROY

Lu et approuvé

---

Scrum Master

Louis DUPLANTIER

Lu et approuvé

---

Développeur

Valentin FLEGON

Lu et approuvé

## Table des matières

1. Suivi des modifications des documents .....	3
2. Aperçu du projet .....	3
2.1. Résumé du projet .....	3
2.2. Objectifs du projet .....	3
2.3. Portée du projet.....	3
2.3.1. Définition de la portée .....	3
2.3.2. Critères de réussite.....	4
2.4. Jalons .....	4
2.5. Produits livrables .....	4
2.6. Contraintes .....	5
3. Organisation du projet .....	5
3.1. Rôles et responsabilités .....	5
4. Signature et approbation de la charte.....	6
Table des matières .....	7