



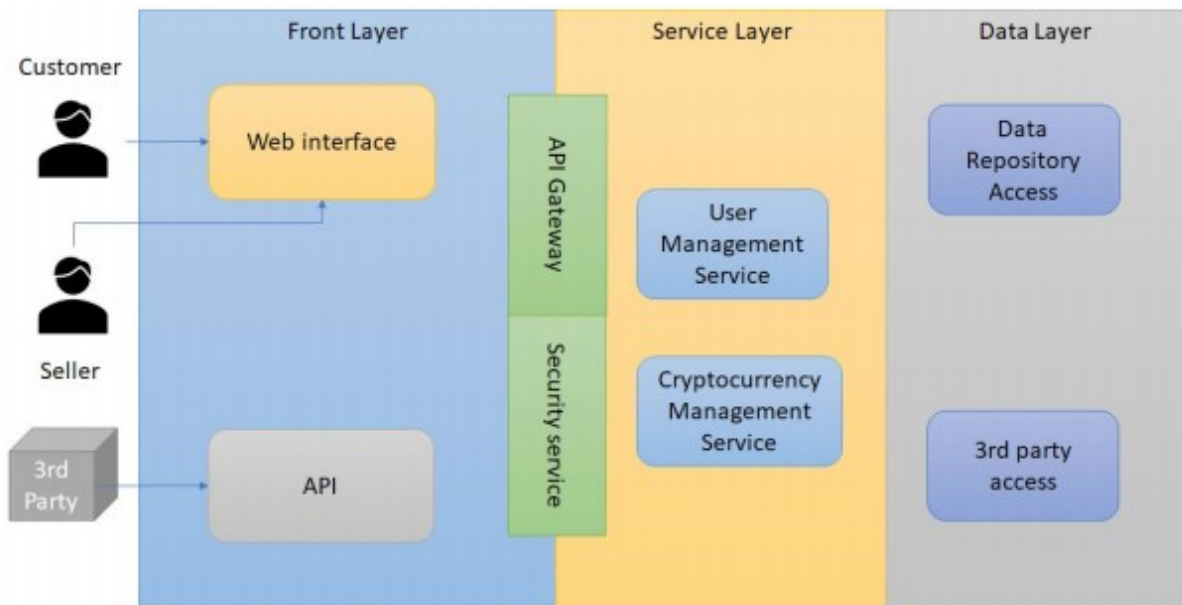
Titre du Projet				Réf. Du projet
	GitMeMoney			01_GMM_01
Historique	Constitution de l'équipe			
Version	Rédacteur	Modification	Date	
1.0	Jules MESSOLO		08/08/2021	

## Table des matières

1. Architecture cible.....	3
2. Besoin de compétences techniques.....	3
3. Autres compétences.....	4
4. Constitution de l'équipe.....	4
5. Estimation des dépenses de l'équipe constitué.....	5
6. Compétences supplémentaires temporaires.....	5
7. Méthodologie Agile: Scrum.....	5
8. Diagramme de Gantt.....	6
9. Révision de code.....	7

## 1. Architecture cible

L'architecture cible est décrite sur le diagramme suivant :



## 2. Besoin de compétences techniques

L'implémentation, le déploiement et la maintenance de la solution «GitMeMoney» nécessite de regrouper les compétences techniques en phase avec les outils proposés dans l'architecture technique et logicielle cible.

- **Front Layer** : Framework Angular , JQuery, Bootstrap
- **Service Layer** : Java, Spring Boot, JPA ,Hibernate, Spring security et Spring Cloud, Authentification JWT, AWS Load-Balancer
- **Data Layer** : Oracle

L'équipe doit contenir:

- Développeurs front-end et Développeurs Back-end
- Leader Technique/ Chef de projet
- Ingénieur système ou DevOps
- UX Design

### 3. Autres compétences

L'implémentation de la solution sera faite en différentes phases, qui nécessitera de la part de chaque membre de l'équipe de ***pouvoir travailler en toute autonomie*** et aussi ***en équipe*** lorsque la situation l'exige (réunions, Daily...).

La répétition des réunions nécessite que le développeur sache ***communiquer*** et donner de la visibilité à ses réalisations afin pouvoir les transmettre à un collègue. Être capable d'assister un collègue et de travailler en binôme ou trinôme.

### 4. Constitution de l'équipe

Période de développement maximale : 10 Mois

budget accordé pour le développement: 475 000€

Rôle de Leader Technique/ Chef de projet

- Jules MESSOLO

Pour endosser le rôle de développeur Back-end (Java)

- Benoît PIRES (*Senior, une expérience significative dans la persistance de données avec Hibernate, connaissance ORACLE et SQL Server*) . *Profil assidu et patient*
- Matias HENRICH (*Junior, fort potentiel d'apprentissage et très à l'écoute*)

Pour endosser le rôle de développeur Front-end

- David MERLE (*Senior, profil FullStack expérimenté, pourra accompagner l'équipe sur les différentes couches de l'application*) peut aussi s'occuper du DevOps. (
- Leila HARRISON (*Junior, spécialité JavaScript , Angular, profil principalement front*)

Pour le déploiement, rôle ingénieur DevOps : Marie PIERROT ( experte dans le domaine du déploiement, AWS et Azure, *profil recruté en mode free-lance*)

## 5. Estimation des dépenses de l'équipe constitué

	Salaire annuel K€	(Cout + charge) annuel	Cout mensuel	Cout hebdomadaire	Cout journalier	Cout horaire	Durée planifié (Jrs/H)
Jules MESSOLO Lead Tech	50 000,00 €	61 000,00 €	5 083,33 €	1 129,63 €	225,93 €	28,24 €	200
Benoît PIRES (Dev. Back-end)	48 000,00 €	58 560,00 €	4 880,00 €	1 084,44 €	216,89 €	27,11 €	200
Matias HENRICH (Dev. Back-end, Junior)	32 000,00 €	39 040,00 €	3 253,33 €	722,96 €	144,59 €	18,07 €	200
David MERLE (Dev. Front-end)	45 000,00 €	54 900,00 €	4 575,00 €	1 016,67 €	203,33 €	25,42 €	200
Leila HARRISON (Dev. Front-end)	35 000,00 €	42 700,00 €	3 558,33 €	790,74 €	158,15 €	19,77 €	200
Marie PIERROT (DevOps)	55 000,00 €	67 100,00 €	5 591,67 €	1 242,59 €	248,52 €	31,06 €	200
<b>TOTAUX</b>	<b>265 000,00 €</b>	<b>323 300,00 €</b>	<b>26 941,67 €</b>	<b>5 987,04 €</b>	<b>1 197,41 €</b>	<b>149,68 €</b>	
Intervenant UX Design	30 000,00 €		2 500,00 €	555,56 €	111,11 €	13,89 €	20
Expert Database	65 000,00 €		5 416,67 €	1 203,70 €	240,74 €	30,09 €	20
					<b>351,85 €</b>		

## 6. Compétences supplémentaires temporaires

Pour combler les lacunes de l'équipe de développement, l'appel à des expertises externes est plus que nécessaire dans la limite du budget.

Afin de maquetter les écrans d'aider les développeurs front, il est préconisé d'avoir l'aide temporaire d'un UX Design.

Pour combler les connaissances manquantes, des séances de travail en équipe, de partage de connaissance seront régulièrement effectués pour trouver des réponses aux obstacles techniques rencontrés. Possibilité de faire passer des certifications aux volontaires dans des domaines qu'il maîtrise moins.

## 7. Méthodologie Agile: Scrum



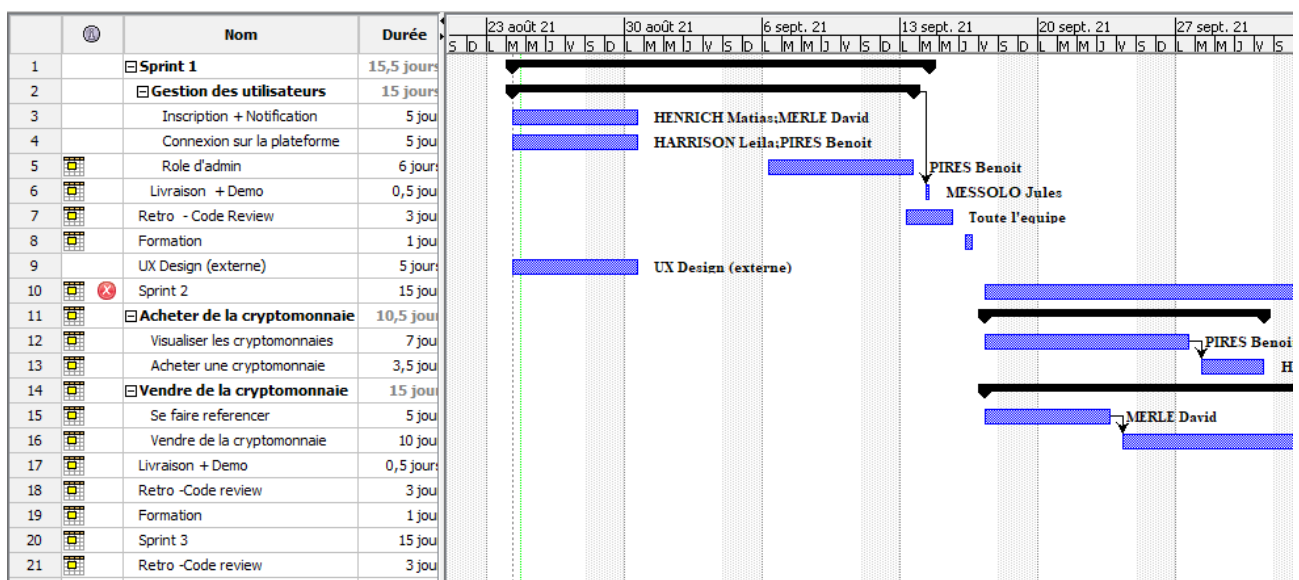
L'implémentation du projet est découpé en sprint (2 à 3 semaine) pour permettre à l'équipe de développer les fonctionnalités présentées dans le Tableau Kanban.

Chaque sprint débute par un **sprint planning**, afin de parcourir le contenu du sprint et les objectifs à atteindre. Occasion de rappeler des règles de fonctionnement au sein de l'équipe.

Durant le sprint des courtes réunions d'échange seront effectuées chaque jour, d'où la nécessité d'être ponctuel au rendez-vous du **Daily**. C'est la réunion du matin qui permettra à l'équipe de faire un point sur les tâches de la journée et les difficultés rencontrées ou à venir.

Chaque fin de sprint sera suivi d'une «**Séquence retro**» d'un jour permettant à l'équipe de traiter les éventuelles retours du client qui ont été faits lors des démonstrations de fin de sprint en présence de toute l'équipe. Période durant laquelle l'équipe pourra à travers les réunions «**sprint retro**» faire un point sur les méthodes de fonctionnement de l'équipe et le déroulé du sprint passé.

## 8. Diagramme de Gantt



## 9. Révision de code

Des séquences de révision de code seront régulièrement planifiées afin de permettre de corriger les bugs et d'améliorer le code existant (ré-factoring ou ré-ingénierie du code ).

Celle ci donneront la possibilité au membre de l'équipe de se pencher sur les meilleures pratiques et d'enrichir les connaissances du collectif.